Marie-Laure RYAN, *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*

Baltimore, J. Hopkins University Press, 2015, 292 pages

Ioanna Vovou

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/13369>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.13369

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2018

Pagination : 439-441

ISBN : 978-2-8143-0519-9

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Ioanna Vovou, « Marie-Laure RYAN, *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* », *Questions de communication* [En ligne], 33 | 2018, mis en ligne le 01 septembre 2018, consulté le 05 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/13369> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.13369>

Le débutant qui voudrait s'initier à l'analyse argumentative à l'aide de ce dictionnaire serait rapidement découragé et en tout cas bien embarrassé pour entreprendre sa recherche. En voulant associer l'argumentation à l'épistémologie et à la logique (celle du neuchâtelois Jean-Blaise Grize) ainsi qu'aux interactions et donc à l'énonciation, Christian Plantin brouille avec de vraies raisons les frontières. Mais il est évident que cette abondance de pistes, d'approches et de méthodes perturbe ou complexifie le travail d'un apprenti soucieux de conduire une analyse argumentative en situation ou dans un corpus délimité.

L'ouvrage s'adresse donc plutôt à des enseignants déjà compétents sur l'argumentation et qui voudraient compléter ou enrichir leur enseignement. Ou alors à des chercheurs en sciences du langage comme en sciences humaines et sociales qui voudraient éprouver la validité de leurs méthodes, les enrichir ou les diversifier. Ce reproche est sans doute excessif d'autant que quant à ses intentions pédagogiques, Christian Plantin a déjà beaucoup donné. Les débutants auront l'embarras du choix puisqu'il a déjà, dans le passé, publié des petits ouvrages qui leur sont explicitement destinés.

Daniel Jacobi

CNE, université d'Avignon et des Pays du Vaucluse,
F-84029

danieljacobi@orange.fr

Marie-Laure RYAN, *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*

Baltimore, J. Hopkins University Press, 2015, 292 pages

« Le mariage entre interactivité et immersion est établi dans notre relation à la vie/monde, mais la vie n'est pas un récit, quoiqu'elle puisse être une mine d'or de matériaux narratifs quand l'on y regarde rétrospectivement » (« *The marriage of interactivity and immersivity is achieved in our relation to the life-world, but life is not a narrative, though it can be a gold mine of narrative materials when we look at it retrospectively* », p. 251). Cette affirmation de Marie-Laure Ryan que l'on peut lire dans les dernières pages de son ouvrage cristallise à nos yeux l'essence de la problématique principale questionnée par l'auteure, celle de la combinaison de trois éléments majeurs – l'interactivité, l'immersion et le récit – comme la formule pour ce qu'elle appelle « l'art global » (« *total art* ») dans les technologies interactives, appliquée dans les jeux vidéo, les installations artistiques numériques, les mondes virtuels sur l'internet ou la fiction électronique.

D'emblée, la trajectoire de l'ouvrage en question est intéressante. Les graines de ce travail se trouvent dans un article précédent de l'auteure intitulé « *Immersion vs. Interactivity : Virtual Reality and Literary Theory* » (*Postmodern Culture*, 5, 1, 1994, pp. 447-457). Dans sa forme actuelle, l'ouvrage est une réédition de 2001, revisitée, rassemblant aussi des textes et recherches menés à différents moments et structurés dans une logique cohérente. Enfin, pour surenchérir sur un mode de lecture palimpseste à la fois interactif et intermédiaire, l'ouvrage se prolonge sur l'internet par l'intermédiaire de six interludes, i.e. des textes qui apportent un contexte supplémentaire, incitant le lecteur à passer d'un état d'immersion à un état d'interactivité, allant compléter les éléments narratifs manquant sur un autre support, à savoir un site internet. Cette activité ludique et en même temps réflexive vu le sujet traité, serait, à notre sens, un argument supplémentaire en faveur de la thèse principale de Marie-Laure Ryan, identique dans les deux éditions du livre (2001 et 2015) : « Une interactivité désincorporée et externe est hostile à l'immersion et la réconciliation la plus totale entre interactivité, immersion et récit se réalisera avec la participation d'un corps virtuel » (« *...disembodied, external interactivity is hostile to immersion, and that the fullest reconciliation of interactivity, immersion, and narrativity will therefore take the participation of a virtual body* ») (préface du livre). La même hypothèse de la chercheuse à quinze ans d'intervalle la conduira dans des conclusions différentes, au vu de l'étude sur les genres narratifs numériques qui ont vu le jour et du travail théorique des spécialistes de l'intelligence artificielle sur le « *storytelling* » interactif.

L'ouvrage débute par un retour sur le sens de ce qu'on appelle « réalité virtuelle ». Revenant sur certaines des promesses de la réalité virtuelle (RV) dans les années 1990 et constatant que, de nos jours, dans l'imagination collective elle est plutôt remplacée par des applications diverses de technologie numérique, par les réseaux sociaux et par la réalité augmentée qui affectent de façon plus directe nos vies de tous les jours, l'auteure soutient que la notion de RV continue à nous fasciner aujourd'hui dans le cadre des mondes virtuels sur l'internet, ce qui est loin d'être ce à quoi s'attendaient les pionniers de la RV dans les deux dernières décennies du *xx^e* siècle. Pour ce qui est de la définition de la virtualité l'auteure propose trois distinctions : a) une première qualifiée d'optique, i.e. le virtuel comme illusion, inspirée de la thèse de Jean Baudrillard, b) une autre scolastique, i.e. le virtuel comme potentialité qui tient ses origines au travail de Pierre Lévy et c) une dernière technologique, à savoir le virtuel en tant que médiation par ordinateur,

traduisant le rêve d'un « langage naturel » et le mythe de la transparence du medium qui semble se concrétiser par la disparition de l'ordinateur au sens à la fois littéral (voir ce qu'on appelle « habits de réalité virtuelle » comme par exemple les lunettes Google, les smartphones, etc.) et métaphorique du terme – l'ordinateur qui devient un espace que l'utilisateur habite. Comme il est expliqué par l'auteure : « La réalité virtuelle ce n'est pas simplement le medium ultime, c'est la métaphore ultime de l'interface » (« *'Virtual reality' is not just the ultimate medium, it is the ultimate interface metaphor* ») (p. 44).

Dans le but de questionner la notion d'immersion et celle d'interactivité dans les genres narratifs numériques, l'ouvrage entreprend une archéologie de ces deux notions dans la peinture et la littérature, toutes deux effectuant des allers-retours entre représentation iconique et symbolique. Ainsi, pour ce qui est de la peinture, l'invention des règles de la perspective immerge-t-elle le spectateur dans un environnement qui, mentalement, s'étend au-delà des limites du cadre ; ce dernier a l'expérience de l'illusion d'un espace dans lequel l'on peut s'introduire. Le climax de cette immersion optique serait les trompe-l'œil de l'époque baroque quand la distinction entre espace physique et espace représenté devient obscure, l'espace visuel n'étant plus un élément évident. Ensuite, au début du ^{xx}e siècle, l'espace représenté participe dans un jeu de formes et de couleurs abstraites, étant fragmenté en plusieurs perspectives ; ainsi le spectateur est invité à mobiliser plusieurs angles visuels simultanément, entrant dans un jeu d'imagination, telle une activité intellectuelle de groupement des formes et des couleurs. Plus l'art devient une activité mentale, plus l'œil de notre cerveau triomphe sur l'œil physique. Cela étant, l'auteure souligne que la résonance d'un espace représenté qui serait, de façon symbolique, ouvert sur le corps ne perd pas facilement son attrait. À partir du milieu du ^{xx}e siècle, les idéaux de l'immersion reviennent en triomphe avec le mouvement surréaliste : des représentations hyperréalistes, des installations tridimensionnelles, etc. Les installations artistiques, par exemple, qui invitent le visiteur à activer l'œuvre d'art donnent un premier indice des entrelacs entre immersion et interactivité, le duo qui caractérise la technologie de la RV.

Du côté de la littérature, la montée et la chute des principes de l'immersion sont liées à une poétique de l'illusion qui présuppose la transparence du medium. Le style narratif du ^{xviii}e siècle, d'un côté, cultive cette illusion *via* la feintise des genres narratifs non fictifs, *i.e.* mémoires, lettres, autobiographies, etc. D'un autre

côté, le jeu avec les principes de l'immersion n'y manque pas, discerné dans l'alternance des modes narratifs, guidant l'attention du lecteur tantôt sur l'histoire en tant que telle, tantôt sur l'acte de narrer. Ensuite, durant le ^{xix}e siècle l'accent est mis sur le monde diégétique au point où le narrateur et l'acte de narration se seraient oubliés et le corps symbolique du lecteur serait transporté dans le monde fictif du roman, en s'immergeant dans l'intrigue, devenant « témoin » des événements narrés et développant des liens affectifs étroits avec les caractères de la fiction. Pourtant, ces éléments sont mis en question à partir la deuxième moitié du ^{xx}e siècle où l'on remarque des croisements entre littérature, structuralisme et déconstruction, des glissements conceptuels, des structures de textes ouvertes, des oppositions entre forme et contenu, une intertextualité diffuse et une attitude réflexive des textes, en passant par la parodie et le pastiche, de sorte que l'écriture littéraire, ainsi que la lecture deviennent un jeu intellectuel. Par conséquent, l'acte immersif est mis à l'écart par une posture ludique face au medium. De nos jours, l'interactivité appliquée au texte *via* les nouvelles technologies a été considérée comme synonyme de la perception postmoderne du sens, étant porteuse de l'idéal d'un texte qui se renouvelle sans cesse allant du niveau du signifié (interprétant) à celui du signifiant (représentant). Les hypertextes sont des fragments de texte qui apparaissent à l'écran. Toute lecture produit un texte différent, ce qui s'oppose au texte « conventionnel » imprimé dans lequel le lecteur peut projeter des interprétations personnelles divergentes, pourtant au sein d'une base sémiotique stable. Au contraire, le lecteur d'un texte interactif participe à la construction de ce dernier comme une représentation de signes que l'on peut voir.

Ainsi l'interactivité a-t-elle été considérée comme la possibilité de se libérer à la fois du pouvoir de l'écrivain/ créateur et de la linéarité du texte. Par opposition, la notion d'immersion a « souffert » jusqu'à la fin des années 1990, associée à l'idée de « se perdre » dans un ouvrage (l'auteure note que les mises en garde face aux dangers prétendus de l'immersion commencent dès l'époque de *Don Quichotte*) ou dans n'importe quel genre de réalité virtuelle ; l'objection majeure étant sa non-conformité avec l'exercice des habiletés intellectuelles critiques. C'est, en effet, rétorque Marie-Laure Ryan, oublier qu'il ne s'agit pas d'une activité passive ; en revanche, pour la production d'une image mentale issue d'un monde textuel, il faut entreprendre une activité intellectuelle complexe, comme il est démontré par les théories plus récentes sur les nouveaux médias qui puisent dans des approches

neuropsychologiques et neurophysiologiques sur la simulation mentale. L'empathie avec les caractères offre un exemple éloquent. Comment expliquer que les lecteurs/usagers vivent l'agonie dans une œuvre/texte/jeu même si c'est la deuxième ou troisième fois qu'ils le lisent/jouent ? Et ceci, même s'ils connaissent la fin ? Comment expliquer que le sort des héros de fiction provoque des réactions émotionnelles qui s'expriment par des symptômes physiologiques/corporels, tels que des larmes, des frissons, des serremments d'estomac, même s'ils savent bien que ces héros n'ont jamais existé ?

L'auteure développe une poétique de l'immersion liant le texte à un monde qui consiste en l'environnement du corps virtuel du lecteur, en se référant aux théories de l'immersion et en distinguant trois types d'immersion : spatiale, temporelle et émotionnelle. Quant à une poétique de l'interactivité et à ses formes diverses, elle considère le texte comme jeu et le lecteur comme joueur, notant au passage que l'idée du jeu en tant qu'objet philosophique et sociologique s'est introduite dans de multiples champs scientifiques à partir du milieu du xx^e siècle. Si l'enjeu des médias contemporains est de proposer des mondes narratifs immersifs et interactifs à la fois, la question principale est de savoir comment connecter ces deux principes. La réponse donnée par Marie-Laure Ryan est que la coprésence de l'immersion et de l'interactivité présuppose la présence physique ou symbolique du corps dans le monde virtuel. Dans le cas de la RV cela peut se produire plus facilement car à chaque fois que l'utilisateur fait un choix il « sort » de l'univers textuel narré, adoptant un regard externe au récit. Ceci dit, le champ de la réalité virtuelle n'est pas le seul environnement qui offre l'expérience de l'immersion, associée à celle de l'interactivité. D'autres lieux ou situations, tels les jeux de rôles ou les jeux de simulation, les parcs d'attractions, l'art et le théâtre proposent également une participation active soit du corps physique, soit du corps virtuel/symbolique dans une réalité construite dans l'imaginaire des participants.

L'intérêt majeur de l'ouvrage de Marie-Laure Ryan est de questionner le récit comme producteur de réalité virtuelle dans les médias électroniques nouveaux sur des plateformes diverses. Il s'agit aussi d'interroger les possibilités que la RV offre au processus de représentation, ce qui revient à penser cette dernière comme un phénomène sémiotique. L'ouvrage invite donc à repenser les notions de « texte », « textualité », « mimésis », « narrativité », « théories de la littérature » au vu de nouveaux modes d'expression

médiatique et artistique qui sont rendus possibles à travers l'évolution de la technologie numérique et ceci dans plusieurs genres narratifs, tels que le jeu, la fiction, l'information.

Ioanna Vovou

*Cim, université Sorbonne Nouvelle – Paris 3,
université Panteion, GRE-176 71
ioannav@wanadoo.fr*