

Le design au service du jeu

Littéractions et fictions interactives

LE DESIGN AU SERVICE DU JEU

LITTÉRATIONS ET FICTIONS INTERACTIVES

Introduction

Le jeu, le jeu vidéo, littérations et fictions interactives

I Texte et jeu

- 1 Origines et pratiques
- 2 Usage actuel et communautés

II L'intervention du designer : au delà de l'image, le travail du texte

- 1 Le travail technique du designer : au delà du travail de création d'images du graphiste
- 2 Les enjeux actuels de l'édition à l'écran : le danger de la mimésis vis-à-vis du papier

III La rencontre entre écran et papier dans les jeux narratifs

- 1 Utiliser pleinement les caractéristiques numériques et imprimées : le rôle du **designer** dans le croisement des supports
- 2 Traiter de l'interactivité : le rôle du **lecteur** dans le croisement des supports

Conclusion

INTRODUCTION

Le jeu, le jeu vidéo, littéractions et fictions interactives

D'après Roger Caillois¹, le jeu est une expérience (parfois instrumentée) qui nous plonge dans un « état ludique » qui ne ressemble à aucun autre, qui est un état de retrait vis-à-vis du cours ordinaire de la vie social.

C'est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive, et se décompose en quatre catégories : ceux qui reposent sur la compétition (*agôn*), le simulacre (*mimicry*), le hasard (*alea*), et enfin

ceux qui ont pour objet de procurer une impression de vertige (*ilinx*).

Étymologiquement, *ludi* désigne des jeux étrusques inspirés par des pratiques attiques ou grecques, organisés lors de manifestations religieuses. Ils pouvaient également être des jeux sacrés funéraires en l'honneur des défunts, ou des rituels en faveur des dieux. *Jocus* (jeu) désigne une plaisanterie ou un badinage.

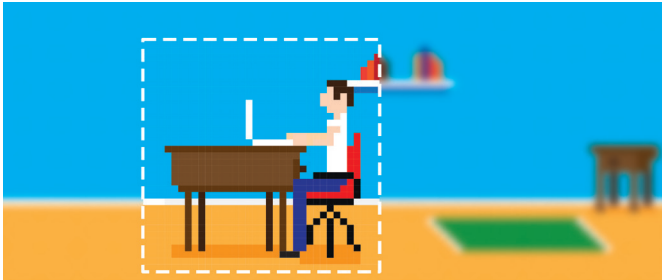


*Les caractéristiques du jeu définies
par Roger Caillois*

¹ *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois, Éditions Gallimard, 1991

Un jeu vidéo est un jeu électronique qui implique une interaction humaine avec une interface utilisateur : pratiquer un jeu vidéo est considéré comme une

« expérience instrumentée » qui se déploie dans un espace intermédiaire, entre le joueur et la machine.



Le jeu vidéo : une expérience ludique instrumentée mettant en place une interaction homme-machine isolée du cours ordinaire de la vie.

Le jeu vidéo étant généralement un support destiné à raconter des histoires, on peut donc facilement établir un lien avec le livre. D'après Jean-Benoît Ferrant (FibreTigre), on trouve dans les pays anglo-saxons un rapport différent à l'édition et à l'objet écrit qu'en France : « une certaine attitude d'humilité et de détente », tandis que l'écrit en France est « sacralisé ». C'est donc plus particulièrement en Angleterre que s'est développé un « intérêt littéraire pour le jeu vidéo » : face aux limites techniques des premiers

jeux vidéo conçus sur des oscilloscopes (*Tennis for Two*, 1958), la seule alternative pour créer un jeu vidéo plus élaboré que des pixels contrôlables par le joueur a été de produire des fictions interactives, comme *Adventure* au milieu des années 70. Ce type de jeu est indissociable de son équivalent imprimé, la littérature interactive ou littéraction (éditée chez Folio Junior puis Gallimard sous le nom de « Livre dont vous êtes le héros ») : apparu entre 1960 et 1970, il connaît son apogée pendant les années 80 et s'inspire d'expéri-

mentation de Raymond Queneau, Jorge Luis Borges ou du jeu de rôle *Donjons & Dragons* en s'appuyant de des techniques de « programmation papier » (mémorisation de variables, opérations mathématiques, algorithmes).

revendiqué permet de mettre en place une identité forte, qui propose des caractéristiques différentes suivant le support papier ou numérique.

Le designer graphique, en tant qu'intermédiaire entre un support et son utilisateur, remplit un rôle de médiateur : il intervient pour guider l'usage de l'utilisateur, sa façon d'appréhender du contenu, de le contextualiser et de se l'approprier. Pour quelles raisons le designer peut-il passer par le jeu du texte pour produire du design graphique ? De quelles façons et pour quelles raisons le lecteur peut-il être considéré comme un joueur ? Jouer le texte est une question du design graphique, et trois grandes entrées peuvent être abordées pour traiter cette question : la place du texte dans le jeu, la mission du designer consistant à rendre intelligible le rapport texte/image par le jeu (et ses formes de diffusion et de publication) et la rencontre et l'utilisation de la relation entre écran et papier dans les jeux narratifs. Toutes ces questions s'inscrivent dans un type de jeu dont l'archaïsme

I Texte et jeu

1 Origines et pratiques

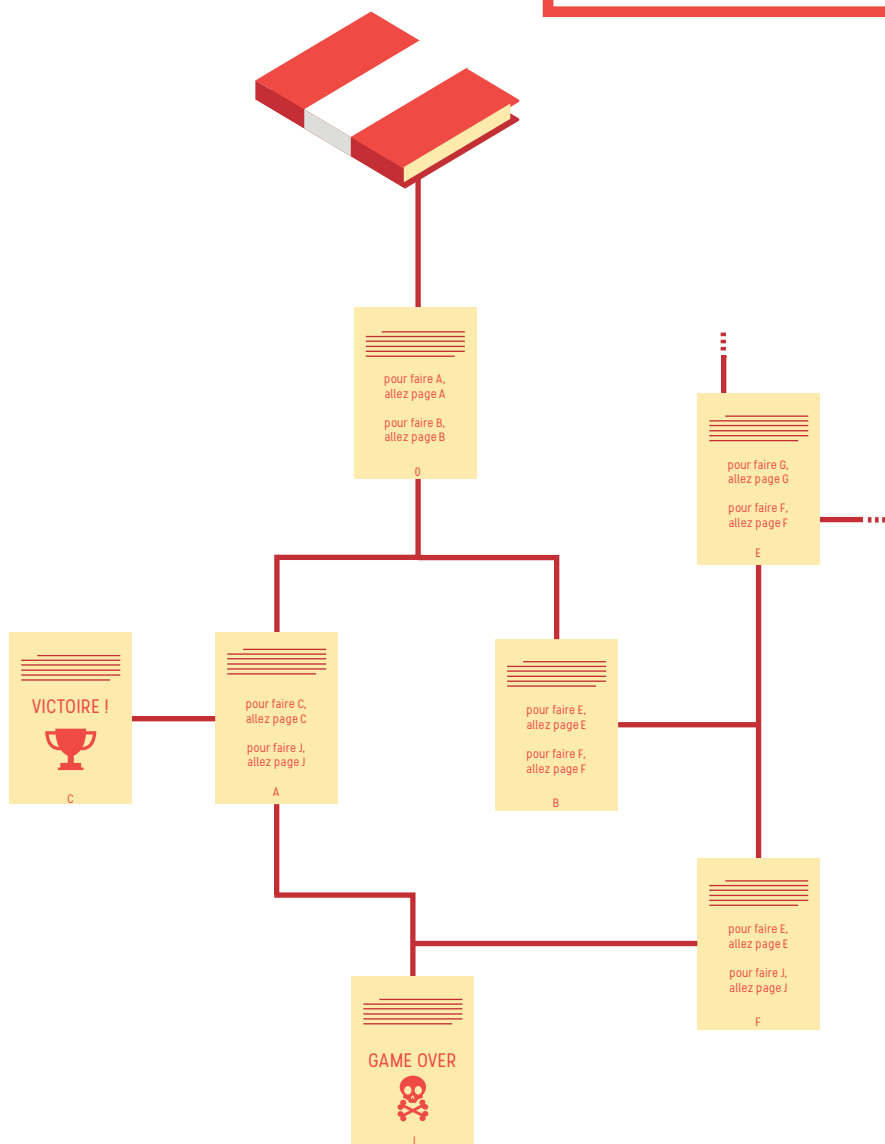
Dans les années 1960-1970 on assiste à l'apparition du livre-jeu, littérature interactive ou littérature, que l'on nomme souvent livre dont vous êtes le héros en France grâce à la collection la plus diffusée en France par Gallimard dont les livres présentaient ce slogan sur leurs couvertures. Le genre est rendu célèbre en 1982 avec *Le Sorcier de la Montagne de feu*, et prospère pendant les années 1980 et au début des années 1990 avant d'être relativement abandonné.

Ces livres présentent un ensemble de paragraphes numérotés : lorsque le lecteur termine un chapitre, le livre lui propose différentes possibilités représentant le choix d'actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Chaque lecture peut donc être personnalisée et différente en fonction des décisions prises par le lecteur et générer « plusieurs histoires », bien que dans les faits le scénario soit préétabli et donc dirigé.

Certains livres se contentent d'un enchaînement de paragraphes, et le livre seul suffit à jouer ; d'autres comportent un système de règles, souvent basées sur le hasard déterminé grâce à des lancers de dés ou d'une table de hasard. Le lecteur/joueur doit déterminer des caractéristiques de son personnage, qui déterminent ses chances de réussir des épreuves.

Le livre-jeu possède plusieurs origines : Jorge Luis Borges mentionne l'idée de la lecture non-linéaire en 1941 dans *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent*. En lisant le texte dans l'ordre, il n'a pas de sens : le lecteur doit retrouver l'ordre de lecture. Raymond Queneau applique le principe du récit dicté par les choix du lecteur dans *Un conte à votre façon* en 1967 en proposant au lecteur de décider de la suite de l'histoire. En 1963, Julio Cortázar publie le roman *Marelle* : le récit se décompose en 155 chapitres et peut se lire de deux manières. Le lecteur peut choisir de lire de manière linéaire en commençant par le premier chapitre, ou de manière non-linéaire

LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



en commençant au chapitre 73 et en suivant un ordre indiqué en début de livre.

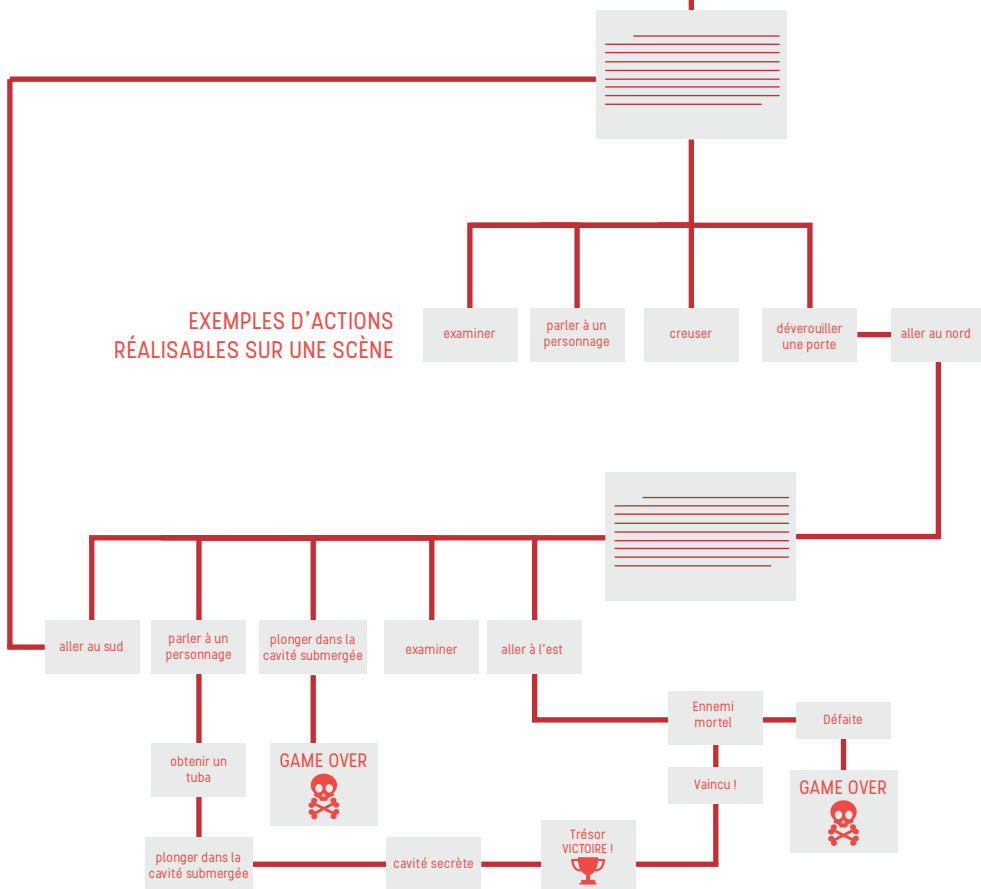
Les jeux vidéo dérivés du livre-jeu, les fictions interactives (également appelées aventures textuelles), apparaissent pendant les années 1970 dès l'arrivée de l'informatique personnelle : ces jeux sont principalement composés de texte, avec lequel interagit le joueur. Ces jeux vidéo, comme les livres dont on est le héros, reposent sur un enchaînement textuel d'épreuves, aventures, descriptions ou tout autre contenu narratif qui proposent au joueur/lecteur de progresser à travers un scénario.

Le joueur découvre une mise en scène narrative, tape des commandes sur sa machine qu'un interpréteur traduit en actions informatiques qui débloquent la suite de l'histoire. On considère également comme des fictions interactives les jeux développés sans

commandes textuelles mais avec une navigation hypertextuelle : le joueur clique de lien en lien pour progresser dans la narration.

Ces deux genres de jeux (imprimé ou numérique) sont des activités de simulation au cours desquelles les participants célèbrent un lieu différent, une période différente ou un monde différent : les jeux créent un univers plus ou moins complet, développé par l'imaginaire du joueur. Il découle de ce type de jeu interactif trois composantes essentielles : le courage, la chance, et la destinée : le courage représente les décisions prises par le lecteur, sa part de liberté et de choix ; la chance est le hasard introduit par l'inconnu — le lecteur/joueur prend des décisions sans savoir ce qui va se passer ; la destinée, c'est le texte : les différents embranchements de l'histoire sont déjà écrits par l'auteur du scénario.

FICTIONS INTERACTIVES



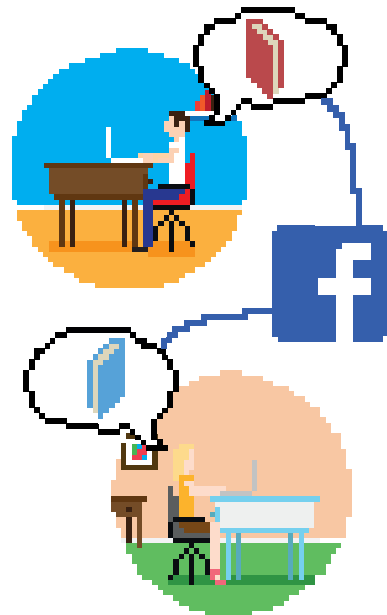
2 Usage actuel et communautés

La survie des communautés

On constate une survivance actuelle de la pratique du livre dont vous êtes le héros et des fictions interactives numériques : bien que la pratique reste marginale, elle existe toujours essentiellement grâce aux amateurs et aux utilisateurs, puisque l'aspect commercial de ce type de jeux n'existe globalement plus aujourd'hui.

Concernant le jeu imprimé, il s'agit principalement de groupes réunis sur des réseaux sociaux qui présentent leurs expériences, leurs découvertes, mais qui font principalement un état des lieux de leur collection : en effet, la recherche de livres semble être l'un des moteurs de ces communautés. Les membres échangent également des ressources utiles comme des solutions, des indices, ou des cartes répertoriant l'ensemble des choix disponibles dans un livre. Grâce à ces communautés fidèles,

des éditeurs et des auteurs publient des rééditions ou quelques nouveaux livres, ou publient des livres numérisés gratuitement sur internet, ce qui continue d'entretenir l'engouement autour de ce genre de pratiques.



Autour des fictions interactives se réunissent le même type de groupes, dont la pratique semble tout de même plus étendue que les livres dont vous êtes le héros : en effet, le développement d'outils tels que *Twine* (outil de création de

jeux hypertextuels sous forme de pages Web, créé par Chris Klimas en 2009) ou *Adrift* (logiciel de création de fictions interactives créé en 1997 et toujours mis à jour) vulgarisent la fabrication de jeux, ce qui permet une prise en main

rapide et simple pour tous les utilisateurs et amateurs, puisqu'ils ne requièrent pas de compétences en programmation grâce à des interfaces visuelles efficaces. Des amateurs, des créateurs de jeux in-

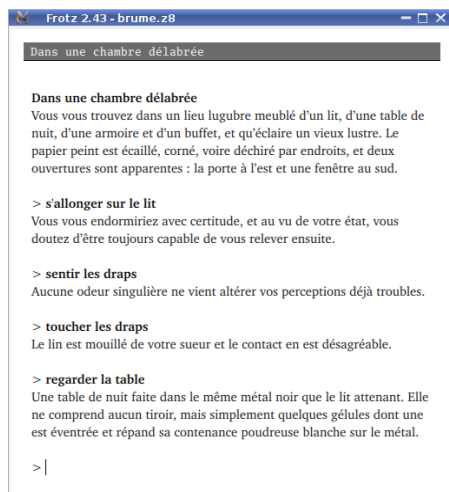
dépendants, des auteurs, peuvent créer sans contraintes techniques et expérimenter la mise en œuvre de leurs narrations appliquées aux interfaces numériques.

S'inscrire dans un type de jeu archaïque

Il serait juste de s'interroger sur un usage toujours en vigueur d'un aspect « archaïque » propre aux jeux textuels apparus pendant les années 1970. En effet, on observe une conservation des enjeux graphiques mis en place il y a presque 40 ans : on pourrait penser que c'est l'un des seuls milieux numériques où la construction visuelle n'a pas évolué avec la même rapidité que les autres. Généralement, un outil numérique se transforme dès lors qu'il acquiert un nouvel usage ou de nouvelles caractéristiques, or le jeu textuel garde une grande part de sa première identité visuelle globale.

Cette fidélité à l'aspect premier de ce type de jeu s'explique notamment par sa popularité : initialement, les fictions interactives sont créées avec les contraintes techniques de leur époque. Les machines sont encombrantes, leur

performance et limitée, et l'étendue de leurs capacités graphiques est restreinte. Pourtant, les fictions interactives se popularisent très rapidement grâce à la création des fichiers de jeu interprétés par des émulateurs, ce qui leur permettent



Exemple d'une fiction interactive hébergée sur le logiciel Gargoyle

d'être utilisées sur n'importe quelle machine (sans être limité par un système d'exploitation par exemple), et ce type de jeu se compose uniquement d'une interface textuelle. L'ensemble de ces caractéristiques explique la raison du succès des fictions interactives, mais également leur disparition rapide. Dès que les performances techniques des ordinateurs ont progressé et que l'on a pu envisager autre chose que du texte, les créateurs de contenus ont de plus en plus travaillé sur l'intégration des images, du son, de l'image animée jusqu'à arriver à des jeux vidéo en trois dimensions comme *Doom* (*id Software*, 1993). La recherche du progrès technique a conduit à délaisser la fiction interactive, qui ne devient plus viable commercialement à la fin des années 1980.

Depuis, les fictions interactives créées sont principalement l'œuvre de hobbyistes qui publient des centaines de fictions interactives gratuitement sur internet. La plupart des jeux sont composés sur Inform, ce qui banalise l'aspect archaïque du jeu textuel conservé par ce langage de programmation. La plupart des jeux que l'on peut trouver sur Internet

sont majoritairement un travail de texte et de narration, et peu de designers se sont penchés sur une adaptation contemporaine qui utiliserait les enjeux techniques actuels dans la fabrication de ces jeux. De plus, la nostalgie est forte dans la communauté de joueurs de fictions interactives, souvent nés pendant son âge d'or et qui peuvent ainsi redécouvrir les jeux marquants de leur enfance : s'ajoute à cela la grande difficulté des énigmes des jeux textuels et l'absence d'Internet pour obtenir de l'aide d'une communauté, qui pousse les joueurs à revenir sur un jeu inachevé pendant leur jeunesse pour tenter à nouveau leur chance.

Néanmoins, certains exemples proposent des alternatives : *Lifeline* (*3 minutes games*, 2015) est une application disponible sur smartphone, tablette et montre connectée. Il s'agit de communiquer avec un astronaute, mais plus que de progresser avec du texte, il s'agit de progresser avec les notifications propre à l'outil smartphone. C'est le personnage de l'astronaute qui décide quand nous contacter, au moyen de notifications : à cet instant, nous avons la possibilité de communiquer avec lui. *Lifeline*

Carrier

Is this thing working?

Can anyone read me?

Who is this?

I read you.

Oh, thank God! It's so good to have human contact!

It's been hours!

who are you?

What happened?

10:51

Monday, April 6

you might Where are you? Are you all right?

Lifeline
I managed to get the pod's mobile transmitter working, but -- lucky you -- you seem to be the only one in range of the signal.

Lifeline
But I've got no food or water rations on me. The toolkit on the

slide to unlock

Versu, un moteur de jeu dédié à la création de fictions interactives créé par Richard Evans et

```

graph TD
    A[L'histoire de la France] --> B[L'histoire de la France avant 1789]
    A --> C[L'histoire de la France de 1789 à 1870]
    A --> D[L'histoire de la France de 1870 à 1914]
    A --> E[L'histoire de la France de 1914 à 1945]
    A --> F[L'histoire de la France de 1945 à 1959]
    A --> G[L'histoire de la France de 1959 à 1969]
    A --> H[L'histoire de la France de 1969 à 1979]
    A --> I[L'histoire de la France de 1979 à 1989]
    A --> J[L'histoire de la France de 1989 à 1999]
    A --> K[L'histoire de la France de 1999 à 2019]

    B --> B1[La civilisation gallo-romaine]
    B --> B2[Le Moyen Âge]
    B --> B3[La Renaissance]
    B --> B4[Le XVIIe siècle]
    B --> B5[Le XVIIIe siècle]

    C --> C1[La Révolution française]
    C --> C2[Napoleon Bonaparte]
    C --> C3[Le Consulat]
    C --> C4[Le Premier Empire]
    C --> C5[Le Second Empire]

    D --> D1[La Troisième République]
    D --> D2[La Quatrième République]
    D --> D3[La Cinquième République]
    D --> D4[Le Général de Gaulle]
    D --> D5[Le Général Mitterrand]

    E --> E1[La Seconde Guerre mondiale]
    E --> E2[La Résistance]
    E --> E3[Le Régime de Vichy]
    E --> E4[Le Général de Gaulle]
    E --> E5[Le Général Mitterrand]

    F --> F1[Le Général de Gaulle]
    F --> F2[Le Général Mitterrand]
    F --> F3[Le Général Pompidou]
    F --> F4[Le Général Pompidou]
    F --> F5[Le Général Pompidou]

    G --> G1[Le Général de Gaulle]
    G --> G2[Le Général Mitterrand]
    G --> G3[Le Général Pompidou]
    G --> G4[Le Général Pompidou]
    G --> G5[Le Général Pompidou]

    H --> H1[Le Général de Gaulle]
    H --> H2[Le Général Mitterrand]
    H --> H3[Le Général Pompidou]
    H --> H4[Le Général Pompidou]
    H --> H5[Le Général Pompidou]

    I --> I1[Le Général de Gaulle]
    I --> I2[Le Général Mitterrand]
    I --> I3[Le Général Pompidou]
    I --> I4[Le Général Pompidou]
    I --> I5[Le Général Pompidou]

    J --> J1[Le Général de Gaulle]
    J --> J2[Le Général Mitterrand]
    J --> J3[Le Général Pompidou]
    J --> J4[Le Général Pompidou]
    J --> J5[Le Général Pompidou]

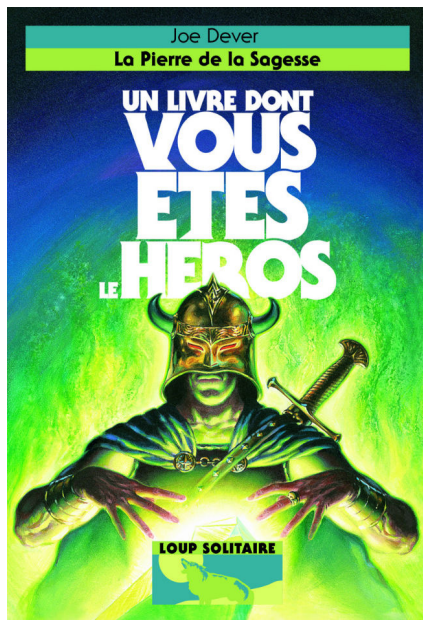
    K --> K1[Le Général de Gaulle]
    K --> K2[Le Général Mitterrand]
    K --> K3[Le Général Pompidou]
    K --> K4[Le Général Pompidou]
    K --> K5[Le Général Pompidou]
  
```

16

Concernant les livre-jeux (ou littéractions), l'archaïsme de la forme porte également une dimension de manifeste esthétique. Nés dans les années 1960-1970, ils connaissent un fort succès dans les années 1980 et au début des années 1990 grâce à une ampleur scénaristique de plus en plus forte : par exemple, *Le Sorcier de la Montagne de feu* écrit par Steve Jackson et Ian Livingstone et édité chez *Puffin Books* totalise 400 paragraphes ; il introduit en outre, chose entièrement nouvelle, un système de règles de jeu avec des caractéristiques déterminées grâce à des dés par le joueur. Ce livre atteint des records de vente et lance la mode des livre-jeux, principalement édités chez Gallimard et Hachette en France. À la fin des années 1990 les livre-jeux se vendent de moins en moins bien, et leur édition est globalement suspendue. Entre 2000 et aujourd'hui, on retrouve des tentatives pour réactualiser le livre-jeu : certains auteurs des années glorieuses de ce genre font rééditer des éditions augmentées d'anciens succès, des bande-dessinées dont on est le héros se popularisent, des projets en ligne partagent des textes, mais surtout une commu-

nauté forte continue à chercher d'anciennes éditions et à partager leurs collections au sein de communautés.

L'usage de l'objet livre reste un enjeu majeur du livre dont vous êtes le héros : sa dimension de manipulation est un argument majeur pour les gens adepte de ce type de lecture jouée, qui gardent une attache forte au papier et au crayon, aux cartes, aux tableaux. Le livre-jeu devient alors un objet de collection (cette idée est d'au-



*La Pierre de la Sagesse,
Loup Solitaire n°6, Joe Dever*

tant plus renforcée si l'édition du livre est ancienne, remontant à l'époque prospère du livre-jeu), que le joueur a augmenté de ses propres documents de progression : il possède alors une valeur beaucoup plus intimiste puisque le joueur s'est physiquement impliqué dans l'élaboration de son aventure. Plus qu'un usage et une forme « archaïques », l'usage du livre dont vous êtes le héros est une quête de la tradition du livre joué.

La Feuille d'Aventure

CAS DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE		
HABILITÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	PSI Total de départ =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
EQUIPEMENT TRANSPORTE	OR	Habilité = Endurance =
	BIJOUX	Habilité = Endurance =
	POTIONS	Habilité = Endurance =
	ÉTAT DE VOS PROVISIONS	Habilité = Endurance =
		Habilité = Endurance =
		Habilité = Endurance =
		Habilité = Endurance =

Exemple d'une feuille d'aventure disponible au début de chaque ouvrage, à compléter par l'aventurier

II L'intervention du designer : au delà de l'image, le travail du texte

La mission du designer graphique, par sa nature de médiateur, désigne un travail sur l'intelligibilité du rapport texte/image. En effet, il n'est pas seulement question de création d'image : le texte est un langage universel que

le designer ne peut se contenter de mettre de côté pour favoriser la conception de visuels ; il est nécessaire qu'il façonne la matière textuelle pour la formaliser selon ses objectifs graphiques et créer de fait une entité globale de design.

1 Le travail technique du designer : au delà du travail de création d'images du graphiste

Emmanuel Souchier¹ présente les entités textuelles selon deux composants majeurs : le « texte premier » et le « texte second ». Le « texte premier » est le texte dans sa fonction principale, son écriture et son sens. Le « texte second » correspond à sa dimension visuelle, à savoir la typographie, la forme ou encore sa disposition sur un support : le « texte second » donne à lire le « texte premier ». Le « texte second », c'est l'image du texte en ce qu'il est caractéristique des rapports de pouvoir entre l'image et le texte. Le « texte premier » et le « texte second » sont deux langages distincts et complé-

mentaires qui n'ont d'existence possible qu'à travers l'existence de l'autre. Il y a donc toujours deux textes qui évoluent conjointement : le designer graphique a alors pour mission d'intervenir sur ces deux entités pour que chacune se rende service le plus efficacement possible.

Le texte premier met en évidence le fond, le contenu.

Il permet de saisir le sens de ce qui est dit.

texte second

¹ Emmanuel Souchier est professeur à l'Université Paris-Sorbonne et spécialisé dans la théorie des écrits d'écran et la textualisation des pratiques sociales à travers la culture numérique.

En travaillant le texte comme il travaille une image, le designer peut convoquer une poétique de l'image du texte, car il est vu aussi bien que lu. Il n'est finalement pas de texte qui, pour advenir aux yeux du lecteur, puisse se départir de son engagement graphique. Mais prendre en compte la dimension graphique, visuelle de l'écriture, et plus généralement de l'information écrite, implique un autre regard, une attention autre que celle dévolue d'ordinaire au texte. Emmanuel Souchier explique qu'alors, le texte rend le lecteur « attentif » car il présente une « résistance physique, matérielle, une présence sociale et idéologique »¹. Le texte se couvre d'une « couche » graphique qui implique une lecture supplémentaire à effectuer de la part du lecteur, au-delà de la première lecture analytique : plus qu'une simple illustration, le designer donne à lire, comme un héritier des pratiques élaborées par les diorthôtès, ces bibliothécaires-éditeurs d'Alexandrie, qui furent les premiers inter-

médiaires entre l'auteur, le texte et les lecteurs².

Concrètement, on peut mettre en évidence le travail du « texte premier » et du « texte second » à travers plusieurs expériences littéraires : Guillaume Apollinaire³, Stéphane Mallarmé⁴, ou encore Francesco Colonna dans *Le Songe de Poliphile*⁵.

Dans *Le Songe de Poliphile* notamment, le texte est travaillé selon une esthétique porteuse de sens particulièrement mise en évidence sur certains passages : ainsi, lorsque Poliphile arrive face à la pyramide, il la qualifie de « bien proportionnée à tout le reste de la structure ».

Pour illustrer cet énoncé, qui pourrait se contenter d'une mise en page classique de l'écriture, l'auteur lui a préféré une mise en page typographique qui correspond parfaitement à l'illustration de la page suivante, représentant ledit édifice : le texte se compose en pyramide, ligne après ligne, brique après brique, qui traduit

1 Souchier Emmanuel, « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale. », *Les cahiers de médiologie* 2/1998 (N° 6), p. 137-145

2 Christian Jacob, « Lire pour écrire : navigations alexandrines », *Le pouvoir des bibliothèques. La mémoire des livres en Occident*, Éd. Albin Michel, 1996, p. 63

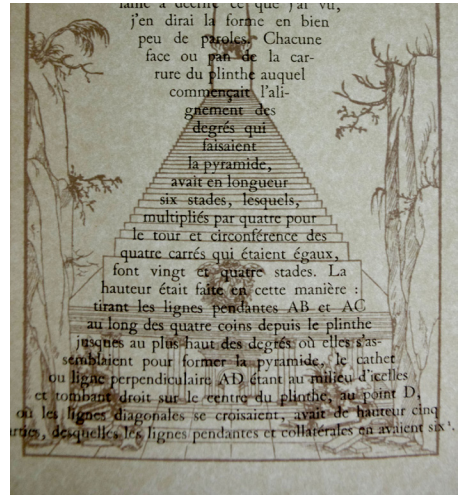
3 Calligrammes, Guillaume Apollinaire, 1918

4 Un coup de dés jamais n'abolira le hasard, Stéphane Mallarmé, 1897

5 *Le Songe de Poliphile*, Francesco Colonna, Imprimerie nationale éditions, 2008

le regard que porte Poliphile sur la structure. Ainsi, le travail de la forme du texte fait correspondre le regard de Poliphile sur la pyramide et celle du lecteur sur le texte, les faisant tout deux observer dans la même direction.

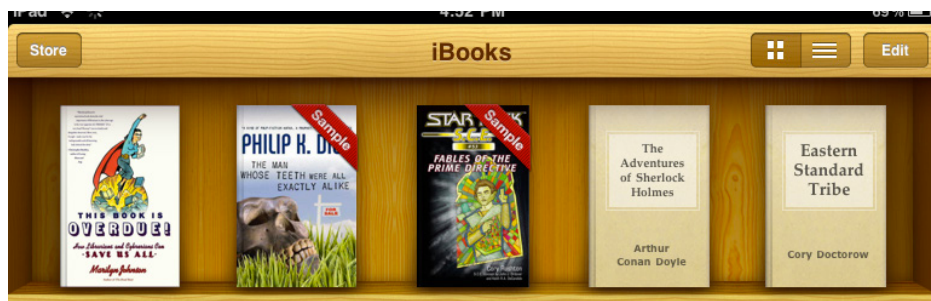
*Le Songe de Poliphile, Francesco Colonna,
Éditions Imprimerie Nationale, 2008
(traduction par Jean Martin), p.28*



2 Les enjeux actuels de l'édition à l'écran : le danger de la mimèsis vis-à-vis du papier.

Depuis que l'on applique le travail d'écriture et de lecture sur les supports numériques, de nombreuses interprétations de la façon de représenter le texte ont vu le jour. Comme on le constate dans l'application *IBooks* disponible sur l'Ipad, certains designers font la promotion d'un mode de lecture calqué sur la lecture d'un livre imprimé : format, animation des pages, pagination, bibliothèque en bois, etc. Pourtant, lorsque le mode de lecture du volumen a

connu une réinterprétation inattendue dans le mode de déroulé propre à la lecture sur les écrans (associés aux ordinateurs) à partir de 1960, nous avons redécouvert un mode de lecture vertical ou horizontal, et l'apparition des hyperliens compense la linéarité native du format d'origine : pourquoi devrions-nous calquer la lecture numérique sur la façon de lire un ouvrage imprimé et relié, alors que leurs caractéristiques diffèrent de façon évidente ?



Interface Ibooks

Le texte indissociable de son support

La lecture à l'écran renouvelle l'expérience que l'utilisateur pouvait vivre à travers le média imprimé : ainsi c'est sous la pression de la poussée technologique que l'on redécouvre que le texte est indissociable de son support. Annick Lantenois, dans son introduction à *Lire à l'écran*, présente la lecture à l'écran selon une évolution des conditions de déchiffrage qui sont dorénavant déterminés par le dispositif matériel. Si les technologies numériques mettent à disposition

des technologies d'écritures, elles génèrent logiquement des technologies de lectures : ces conditions exigent ce qu'elle appelle des « savoir-comprendre », qui regroupent le « savoir-lire » et le « savoir-voir ». Yannick James complète cette idée selon laquelle le langage de programmation informatique est la clé d'accès au contenu, mais elle met également en jeu les conditions de lecture et d'écriture : il parle alors de « design en attente de sa mise en action ».

Le désengagement des designers graphiques dans les médias numériques

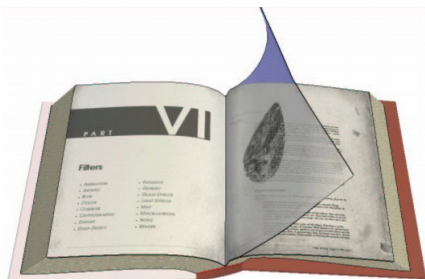
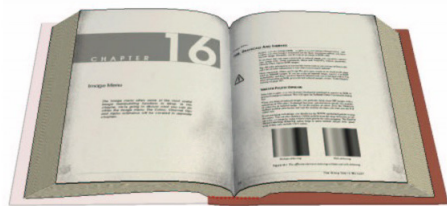
Ce « savoir-lire » et ce « savoir-voir » sont, d'après Annick Lantenois, trop souvent délégués aux ingénieurs alors que ces questions sont au cœur de la réflexion

de design graphique, et on ne trouve que trop peu de réflexions consacrées à la contribution du design graphique sur ces technologies essentielles polymorphes

et mouvantes, qu'oppose Christian Vandendorpe, professeur de l'Université d'Ottawa spécialisé dans les théories de la lecture et la didactique de l'écrit, à la « prison de papier » qu'est le livre imprimé. Pourtant, la réunion des compétences des ingénieurs et des designers graphiques n'est pas inédite, elle est même inhérente à l'histoire des designs : il est impossible de concevoir ou d'analyser le texte sans que soient pris en compte les éléments matériels de son inscription, qui déterminent les conditions de son déchiffrement, néanmoins elle explique le désengagement des designers graphiques dans les médias numériques « au profit d'une conception du design graphique axée sur la production artisanale de livres pour cibler un marché de biens matériels luxueux en pleine expansion. » C'est cette persistance de la différenciation entre ce qu'elle nomme « écriture en général » et « belles-lettres » par les graphistes qui provoque la stagnation voire l'effondrement de la littérature électronique, alors que cette question devient obsolète depuis que les lecteurs s'approprient l'écriture et sa diffusion sur Internet.

Reconfigurer les pratiques de la lecture à l'écran

Le numérique n'est pas un territoire, un milieu fermé, mais une extension du monde concret : il est nécessaire de penser leur coexistence à travers un profond mouvement de reconfiguration des pratiques, des apprentissages, de l'économie, des modes de production des savoirs et des divers champs de la création. Le designer graphique doit contribuer au traitement, à l'organisation des contenus, à leurs conditions d'accès et d'appropriation : il agit sur la structure et le processus et pas seulement en surface. L'écran est un support différent du livre ou du papier, avec son comportement et ses usages propres : Ian H. Witten (professeur à l'Université de Waikato en Nouvelle Zélande, spécialisé en informatique) présente en 2004 le projet *Realistic books: A bizarre homage to an obsolete medium?*, basé sur la volonté graphique de vouloir calquer le comportement du texte sur une feuille de papier sur un écran composé de pixels, par exemple en mimant le comportement physique d'une feuille de papier. Selon lui, le designer de livres



électroniques doit porter l'essentiel de son attention sur l'aspect des pages et le ressenti du lecteur : il promeut le fait de « symboliquement saisir le coin d'une page, et la tourner ». Les pages ont une apparence en trois dimensions, l'épaisseur des pages déjà lues ou des pages à lire est perceptible, ce qui rend ainsi la simulation de lecture « incontestable » et l'utilisateur est vite absorbé dans sa lecture et tourne les pages sans y réfléchir, tant l'apparence du document est « réaliste ».

Par « document réaliste », Ian H. Witten parle de la représenta-

tion dynamique d'un document physique qui imite son aspect formel initial, tangible, grâce à des techniques de graphisme interactif permettant un rendu visuel sur un écran bidimensionnel, en utilisant un pointeur bidimensionnel : il avance l'hypothèse que ces moyens peuvent grandement améliorer l'expérience du lecteur comparée à une mise en page numérique plus conventionnelle de défilement (scroll) ou de page « à plat ». Selon son principe, on peut qualifier les caractéristiques de cette visualisation du terme anglais « life-like » (« comme en vrai »), le livre électronique semble être « un livre normal », qui n'est pas ennuyant et interactif.

Pourtant, cette analyse (déjà datée d'une douzaine d'années) est aujourd'hui largement contestable : l'intérêt du code est la réversibilité du dispositif Internet. Internet permet d'accéder simul-



*Bible latine avec la glose ordinaire :
Actes des apôtres, Épîtres canoniques et
Apocalypse*

tanément à une espace de lecture et un espace d'écriture (défini par le terme anglais « literacy », qu'Emmanuel Souchier appelle « lettrure »). Cette caractéristique apparaît à travers la structure des blogs, ou la pratique de commentaires sur les sites internet : on peut être autant lecteur que producteur de contenu (wikipedia, par exemple), de la même façon que les gloses dans les manuscrits du Moyen-Âge (ensemble de commentaires linguistiques ajoutés dans les marges ou entre les lignes d'un texte ou d'un livre autour du texte principal et entre les lignes par différents lecteurs-commentateurs).

Cette caractéristique à elle seule permet de rendre le principe de Ian H. Witten obsolète : copier les caractéristiques du livre imprimé en laissant de côté les particularités de l'outil numérique n'est, comme le présente Anthony Masure (enseignant chercheur en design), qu'une façon de « [faire persister une forme] à l'état de fantôme dans une autre enveloppe » (*iPad et Mimesis*, juin 2010). Il traite, dans *iPad et Mimesis*, de l'utilisation des « magic shelves », qui reproduisent des étagères en bois et des rayonnages dans

l'application IBooks de l'Ipad (par exemple) : il explique que ce choix visuel rassure l'utilisateur face à des données numériques, et lui permettant de refléter « l'habitude rassurante du quotidien ».

Les livres se comportent selon le même principe, les doubles pages sont marquées par le pli en ombre portée, l'utilisateur peut effeuiller des pages, feuilleter... C'est à ce moment que l'on peut constater que le fait de mimer l'apparence archétypale du livre imprimé entraîne une « régressions dans les usages » : le livre numérique/numérisé est figé sous verre, on ne peut pas vraiment agir comme sur un livre tangible puisqu'il est impossible de surligner ou de déchirer, par exemple. Anthony Masure le qualifie de « témoignage [...] parcellaire », puisque c'est une tentative de reproduire les enjeux de l'imprimerie avec des concessions techniques.

Il est nécessaire de ne pas laisser de côté des éléments essentiels caractéristiques du numérique, comme l'hypertexte qui permet de lire autrement. En effet, la contextualité de la lecture est bouleversée dans le cas de l'hypertexte : la

présence des hyperliens conduit à sauter d'un texte à un autre, à tenter de se réintroduire dans des contextes différents, à abandonner toute référence à la linéarité, mais aussi à la construction progressive d'une cohérence en faisant des associations d'idées, que Christian Vandendorpe explique comme le fait de « “faire tâche d'huile” plutôt que de “creuser” » dans *Du papyrus à l'hypertexte : essai sur les mutations du texte et de la lecture*.

Il est alors intéressant de se demander si cet abandon de la linéarité est bénéfique ou dangereuse. L'auteur décompose les questions : quel type de lecture induit l'hypertexte ? Quelle écriture suppose-t-il ? Quels sont les obstacles actuels à une meilleure utilisation de l'hypertexte ?

Sur la question de la lecture, l'auteur s'interroge sur la frénésie du zapping, favorisée par l'hypertexte. Pascal émettait le constat qu'il vaut mieux connaître un peu de tout, plutôt que tout sur un peu¹, et cette forme de lecture répond bien à cette problématique.

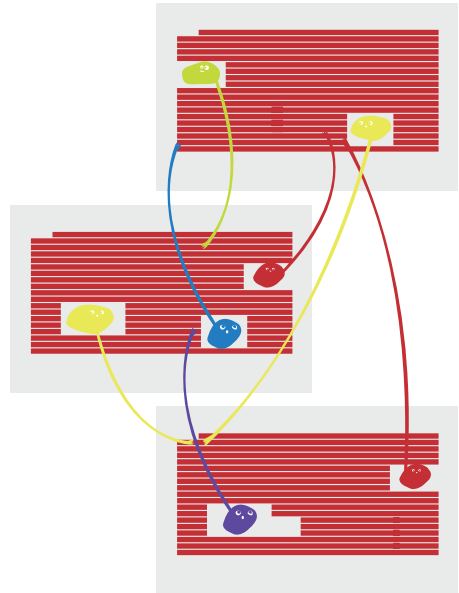


Schéma du fonctionnement de l'hypertexte : l'interconnexion des médias et des supports.

Dans les faits, elle peut être l'outil d'une fébrilité contre l'ennui plutôt que la construction d'un véritable savoir. Recréer un contexte à partir de fragments non-linéaires est difficile, et la rédaction de l'hypertexte l'est tout autant : cette méthode est encore à la recherche de sa propre syntaxe. Christian

¹ « Puisqu'on ne peut être universel en sachant tout ce qui se peut savoir sur tout, il faut savoir peu de tout, car il est bien plus beau de savoir quelque chose de tout que de savoir tout d'une chose. Cette universalité est la plus belle. Si on pouvait avoir les deux encore mieux, mais s'il faut choisir il faut choisir celle-là. Et le monde le sent et le fait, car le monde est un bon juge souvent. »

Blaise Pascal, *Pensées* (195, Lafuma ; 37, Brunschvicg)

Vandendorpe propose de résoudre une partie de ces problématiques en signalant visuellement la nature des hypertextes, en fonction des données auxquelles ils aboutissent (définition, texte complémentaire, note, autre texte, etc.), afin d'aider le lecteur à construire ses itinéraires de lecture.

III La rencontre entre écran et papier dans les jeux narratifs

Interroger les différentes caractéristiques de l'écriture et de la lecture sur des supports imprimés ou numériques est un moyen d'accéder à une approche plus approfondie de la question de l'utilisation du texte dans le jeu. Plutôt que se

distancier, le designer peut faire cohabiter ces deux supports de manière à renouveler leur relation et dépasser les différences de conception ou d'appréhension par le lecteur, dans un même souci d'efficacité de l'interactivité.

1 Utiliser pleinement les caractéristiques numériques et imprimées : le rôle du designer dans le croisement des supports

Plutôt que de défendre telle ou telle caractéristique propre à l'un des deux supports que l'autre ne peut offrir et de les opposer comme Umberto Eco opposait les systèmes Mac et Windows en 1994 dans une colonne de l'*Espresso* en leur attribuant des caractéristiques des fois Catholiques et Protestantes¹, le rôle du designer est alors de proposer des solutions multiplateformes afin de produire un contenu qui s'auto-complète suivant le milieu dans lequel il est utilisé.

Dès l'apparition des fictions interactives le joueur a du, bien

que jouant sur son ordinateur, se munir d'une feuille et d'un crayon afin de tracer sa progression, prendre des notes, dessiner une cartes ou se créer des repères. Ainsi, il n'est pas question d'opposer deux manière de progresser, mais plutôt d'utiliser un support lorsque le second limite ses potentialités.



*Extrait de carte créée par un joueur
Les Démons des Profondeurs, J. Storm*

¹ Umberto Eco, *Espresso* (La bustina di Minerva), 1994

Il faut bien faire la distinction entre l'écran et l'imprimé : le Web (média écran) est un média non paginé contrairement au média d'impression sur papier. Le média écran a ses propres règles : un écran peut avoir différentes largeurs, orientations, notamment sur les mobiles, et surtout les concepts de « page » et de « fin de page » n'existent pas. Il n'y a pas de notion de « hauteur de page », et la restitution d'un contenu Web sur écran supporte peu ou mal les valeurs de tailles et mesures utilisées dans l'imprimerie (points, centimètres, etc.).

C'est dans cette optique que l'on découvre sur le Web des contenus non pas numérisés, mais pleinement numériques et destinés à la consultation sur écran et paramétrés pour être imprimés. Frank Adebaye (typographie et pratique pluridisciplinaire des outils numériques) exploite ces enjeux consultables sur son site [forthcome](http://forthcome.fr)¹, à travers des mises en page de contenu programmées pour

être lues à l'écran et imprimables directement par le navigateur. Ce type d'expérimentation met en lumière les possibilités offertes par la programmation et confirme la nécessité pour le designer de porter un regard technique sur son travail et de posséder des compétences de programmation pour remplir efficacement sa mission de médiateur entre le contenu et le lecteur. Depuis l'apparition de la technologie CSS2, ces feuilles de style appliquées à la gestion de la présentation d'une page web sont paramétrables afin de mettre en place des typologies propres à l'impression en masquant des éléments Web qui ne sont pas nécessaires : choix du format de la page imprimée, marges, calcul métrique à la place des pourcentages et des pixels, suppression des menus de navigation, des formulaires et des éléments d'interaction avec le site, réduction du nombre d'images afin d'utiliser moins d'encre, etc.

2 Interactivité : le rôle du lecteur dans le croisement des supports

On préférera trouver une autre expression dans le cas du jeu tex-

tuel que le terme générique d'interactivité : il s'agit plutôt d'une

¹ <http://forthcome.fr/hinterland/index.html>

prise de conscience par le joueur de son propre parcours à travers le texte grâce à des outils qui lui sont offerts, comme les choix multiples à la fin de chaque paragraphe ou la possibilité de créer du contenu autour de l'œuvre-jeu. Au-delà de l'interaction à laquelle on pourrait penser au premier abord et qui évoque principalement les échanges homme-machine, le jeu textuel est avant tout une façon de penser le parcours de la lecture.

On peut trouver ce type de caractéristiques dans d'autres ouvrages que les jeux textuels. Par exemple, *Le Songe de Poliphile* emmène le héros Poliphile à travers de multiples scènes : des jardins, des architectures, des labyrinthes, des forêts, que le personnage traverse l'un après l'autre jusqu'à retrouver sa bien-aimée Polia.

Bien que l'œuvre ne propose pas à proprement dit d'interaction entre le lecteur et l'œuvre, elle propose néanmoins un cheminement, ce qui est l'une des typologies principales du jeu textuel : il s'agit d'arpenter une narration où se succèdent les étapes et les descriptions, jusqu'à découvrir une situation finale. Plus importants que les choix effectués par le

joueur lorsqu'il joue à *Adventure*, ce sont les étapes et le parcours narratif qui permettent au jeu d'être efficace : plus le scénario est cohérent et les choix proposés pertinents, plus le joueur pourra être investi dans sa lecture et se rendre compte du chemin qu'il traverse et des différences entre une lecture traditionnelle et une lecture non-linéaire. C'est en arpentant ce type d'espace narratif que le lecteur peut s'imaginer « tricher », être curieux d'un extrait sur la même page que le paragraphe qu'il est en train de lire et qu'il n'est pas « censé » lire à ce moment de la narration, revenir en arrière et effacer les conséquences de son action précédente ou encore faire l'expérience d'une lecture linéaire dans un ouvrage qui n'est pas construit selon ce modèle.

Toutes ces possibilités, qui sont à portée de main dans une narration non-linéaire, ne sont pas si évidentes lors de la lecture d'un texte linéaire : l'habitude de lecture est telle que le lecteur s'imaginer moins facilement briser cette convention élémentaire. Dans une narration à choix multiples le lecteur est plongé dans un milieu qui n'est pas sa zone de confort, et est

plus susceptible de vouloir découvrir les règles de ce mode d'écriture et de lecture mais également ses impasses, ses aspérités et les détournements possibles. Ainsi, le rôle du designer de mettre en évidence l'usage de l'utilisateur peut être permis par cette manière de construire le texte : plutôt que d'écrire de façon linéaire sur la façon de parcourir le texte et l'importance pour le lecteur de comprendre de quelle façon il se saisit le texte (en travaillant sur le fond de son propos), le designer peut proposer un outil pour permettre au lecteur de comprendre par lui-même ces enjeux (en travaillant sur la forme de son propos).

L'ensemble de ces caractéristiques mène nécessairement le lecteur à s'interroger sur ses

habitudes de lecture, sa façon de spatialiser la narration et sa propre place au sein de celle-ci : qu'il s'agisse de fiction interactive numérique ou de livre dont vous êtes le héros, le lecteur évolue dans un espace différent défini par l'œuvre. Le fait que l'œuvre impose un cheminement tortueux et peu naturel en comparaison des lectures linéaires, implique le fait que le lecteur soit plus enclin à produire son propre contenu additionnel afin de créer ses propres outils de repère (spatiaux principalement) : c'est notamment à ce moment-là qu'un transfert entre numérique et support papier peut s'opérer, par exemple lorsque le joueur dessine une carte tout en jouant à une fiction interactive numérique.

3 Conclusion

En définitive, tous les acteurs du jeu textuel peuvent explorer, à travers le texte joué, les caractéristiques complémentaires ou simplement différentes de l'imprimé et de l'écran : le designer en proposant des choix techniques et graphiques mêlant les deux supports, et le lecteur en augmentant sa lecture avec des éléments de

nature différente.

Il est cependant possible d'approfondir les possibilités d'échanges entre les milieux techniques, outre les supports papier et numérique : le designer, au-delà d'une utilisation (ou du moins d'une réflexion) conjointe du support numérique et du support imprimé, pourrait grâce aux

technologies actuellement développées envisager une extension supplémentaire du milieu dans lequel progresse le joueur/lecteur. Par exemple, le projet proposé par Storycode Provence et Tlabmars « Joliette Connexion » est une expérimentation d'une narration interactive au sein d'un espace urbain : plus qu'une utilisation privée du jeu « chez soi », le joueur est invité à évoluer à travers son quartier de résidence pour y découvrir une trame narrative qui nécessite son implication et sa propre spatialisation dans l'espace (ce qui est une caractéristique différente de ce qui a été développé précédemment). Il est envisageable, dans un projet de cette ampleur spatiale, d'utiliser des technologies telles que la réalité augmentée, la vidéo immersive interactive (type Oculus Rift), la géolocalisation ou plus simplement le contact direct entre des personnes afin de faire évoluer le jeu narratif.

POUR CONCLURE

Les jeux textuels, qu'il s'agisse de livres dont vous êtes le héros ou de fictions interactives numériques, sont des supports de jeu majeurs lors de la popularisation de l'ordinateur pendant les années 1970 et 1980. Bien que leur situation commerciale depuis la fin des années 1990 les aient marginalisés pour ne devenir qu'une culture du jeu mineure dans le paysage ludique et vidéoludique actuel, il est intéressant de constater que des communautés d'amateurs, principalement composées de joueurs, font toujours survivre les jeux textuels de façon passionnée. Le rôle du designer graphique étant de créer des ponts entre les pratiques et les usagers et de tenir un rôle de médiateur, il est intéressant de se pencher sur une façon de promouvoir le jeu textuel afin de le proposer à un nouveau public plus jeune et non-initié : en effet, au-delà d'un travail de l'image évident, le designer graphique puise dans les ressources textuelles afin de modéliser des projets de design, en travaillant notamment sur le rapport texte-image, la transformation du texte en jeu visuel,

ainsi qu'en s'appropriant des compétences techniques nécessaires pour envisager toutes les solutions possibles de façon autonome.

Ainsi, il en découle une nécessité pour le designer de s'immiscer dans des pratiques techniques qui lui sont étrangères, comme la programmation, afin de développer sa propre pratique de design. Il s'agit d'un moyen efficace de réfléchir à la complémentarité des supports, comme l'imprimé et l'écran, voire des expériences d'ampleur spatiales plus exploitées comme l'exploitation d'un espace.

Il est évident que le designer peut trouver sa place et investir un rôle au sein de ces pratiques ludiques, et apporter tout son savoir et ses connaissances au service d'une réhabilitation actuelle du texte joué et des interfaces de jeu.

