

Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie »

Organisé par Olivier CAÏRA (IUT Evry et EHESS), Thomas CONRAD (ENS-PSL), Anne DUPRAT (Université de Picardie-Jules Vernes/IUF), Anaïs GOUDMAND (Sorbonne Université), et John PIER (Université de Tours et CRAL).

Le séminaire se réunit tous les quinze jours, les 1^{er}, 3^e et 5^e mardi du mois, de 16h à 18h :

- en présentiel : École Normale Supérieure – 45, rue d’Ulm, 75005 Paris – salle Celan
- en distanciel : <https://visio.numerique.gouv.fr/afh-nxyh-ack>

Retrouvez-nous sur <http://narratologie.ehess.fr/>

2026-2027

Virtualités narratives

Scroll down for English

Quand y a-t-il récit ? Pour qui, dans quel contexte, en fonction de quelles attentes, et à quel point, un objet peut-il devenir un récit / faire récit / fonctionner comme un récit / être considéré comme narratif / devenir narratif ? Poser la question en termes de degrés de *narrativité* (plutôt que de se demander « ce qu’est un récit ») revient à concevoir le récit non pas en fonction de ses éléments constitutifs (événements, séquences, actants, structures, etc.), mais comme une virtualité ou une potentialité en attente d’actualisation par ses destinataires. L’expérience du récit ne se réduit pas à ce qui est effectivement raconté : elle est tissée d’hypothèses, d’attentes, de dénouements qui auraient pu advenir, de scénarios contrefactuels, d’interprétations concurrentes.

Le séminaire 2026-2027 se donne pour enjeu d’explorer ces virtualités narratives en abordant le récit comme une poétique des possibles, selon trois axes qui articulent différentes significations du terme :

1) Les virtualités narratives comme possibilité du récit, comme la potentialité de quelque chose de devenir narratif. L’idée évoque l’*energeia* de l’Antiquité grecque, la « force en action », le fait d’être « en acte ». Quels situations, événements, expériences, sans être spontanément conçus comme narratifs, peuvent devenir récit ? On pense aussi à l’émergence du narratif ainsi qu’aux travaux de David Herman sur la narrativité, à ceux de Monika Fludernik consacrés à l’expérientialité, à la notion de *tellability* développée par William Labov, ou encore à la théorie des textes possibles de Michel Charles, sans oublier certaines nouvelles de Borges qui nous invitent à penser le récit comme un champ de virtualités interprétatives plutôt que comme un objet constitué. On pourra ainsi s’intéresser à la compétence cognitive qui consiste à faire récit à partir d’amorces minimales, telles qu’une image, une anecdote, voire un échange avec un agent conversationnel.

2) Les virtualités du récit, c’est-à-dire les possibles ouverts et organisés par le récit. Tout récit est enveloppé d’un halo de situations virtuelles que le lecteur imagine ou prévoit, que le

narrateur déclare possibles ou impossibles, que les personnages craignent ou désirent. C'est dans ce foisonnement de situations indéterminées, plutôt que dans une séquence linéaire d'événements, que se déploie la tension narrative analysée par Meir Sternberg et Raphaël Baroni : le suspense naît moins de ce qui arrive que de ce qui pourrait arriver. Dans certains cas, ces virtualités sont explicitement formulées et parfois même formalisées : diverses pistes explorées par les enquêteurs dans les romans policiers jusqu'au dénouement, scénarios projetés par des personnages comme Emma Bovary, embranchements des uchronies ou des récits à mondes multiples, choix multiples des jeux vidéo ou des livres dont vous êtes le héros, fanfictions qui développent des intrigues alternatives... Cet axe permettra ainsi d'envisager des notions telles que le disnarré, le dénarré ou l'inénarré (Gerald Prince, Franck Wagner), les ellipses et paralipses (Gérard Genette), les implicites narratifs, les parafictionnalisations (Richard Saint-Gelais) et les mondes possibles conçus non comme des univers clos, mais comme des outils pour penser les modalités du possible dans le récit (Lubomír Doležel, Marie-Laure Ryan). Plus généralement, il s'agira d'interroger le rôle de l'implicite et du potentiel dans le déroulement du narratif.

3) Les récits en contexte virtuel. Comme le rappelle Marie-Laure Ryan, le numérique propose des matrices d'histoires simulées, manipulables par l'utilisateur : les jeux vidéo, les environnements de réalité virtuelle, les simulations interactives ou les récits produits avec des IA invitent à repenser les rapports entre narration, immersion et simulation. Ainsi, dans les récits conversationnels produits par des modèles de langage, le récit est en quelque sorte calculé et négocié au cours même de son énonciation. À la lumière de ces récents développements, on cherchera à faire dialoguer les analyses de Jean-Marie Schaeffer sur la fiction comme simulation avec les recherches contemporaines sur les mondes virtuels, les récits interactifs et les dispositifs génératifs : le virtuel ne se dessine plus uniquement comme l'horizon interprétatif du récit, mais constitue le contexte natif de sa création et de son expérience.

La notion de virtualité, entendue non comme un épiphénomène, mais comme un déclencheur potentiel du narratif, offre ainsi un cadre pour penser les nouvelles modalités du récit (médias numériques, les dispositifs interactifs et les IA génératives...) aussi bien que les pluralités interprétatives. Les différentes interventions pourront ainsi redonner toute leur place à la dynamique de l'actualisation et de l'appropriation narrative par les lecteurs, spectateurs, joueurs et fans, ainsi qu'aux infléchissements et aux frictions qui accompagnent la circulation socioculturelle des récits.

Programme des séances

Mardi 20 octobre

Thomas CONRAD

(École Normale Supérieure – PSL)

« La partie immergée du récit »

Mardi 3 novembre

Maxime DECOUT

(Sorbonne Université)

« Comment lire les livres qui n'existent pas ? »

Mardi 17 novembre

Juulia JAULIMO

(Université de Californie, Berkeley)

« On the Limits of Fictional Narrativity »

Mardi 1 décembre

Bounthavy SUVILAY

(Université de Lille)

« Rectifier l'Histoire, actualiser le possible : Canon, virtualités et tension narrative dans Tactics Ogre et Dragon Ball Xenoverse »

Mardi 15 décembre

Olivier CAÏRA

(IUT Evry et EHESS)

« Chat de Tchekhov et fusil de Schrödinger : quelques virtualités narratives dans le jeu de rôle sur table »

Mardi 19 janvier

Émeline MARQUIS

(CNRS/PSL, Paris)

« Virtualités narratives dans la fiction épistolaire antique »

Mardi 23 février

Sylvie PATRON (Université Paris Cité), **Anaïs**

GOUDMAND (Sorbonne Université), **Olivier**

CAÏRA (IUT Ivry et EHESS), **Molly ANDREWS**

(University College de Londres et Université de la ville de New York), **Michelle FINE** (Université de la Ville de New York ; sous réserve)

Table ronde à l'occasion de la parution de *Les Contre-récits : un nouveau paradigme pour l'étude du récit et de l'agentivité narrative*

(Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2027)

Mardi 2 mars

Anne DUPRAT

(Université de Picardie-Jules Verne/IUF)

« Fictions artificielles : IA Gen et récit virtuel »

Mardi 16 mars

John PIER

(Université de Tours et CRAL)

« Le Récit et la flèche du temps »

Mardi 30 mars

Fanny BARNABÉ

(Université de Namur)

« Narration, médiatisation, spectacle : les transformations du récit vidéoludique dans le streaming sur Twitch »

Mardi 20 avril

Marie-Laure RYAN

(Independent Scholar, Colorado)

« Le virtuel et le récit après un quart de siècle »

Mardi 4 mai

Karin KUKKONEN

(Université d'Oslo)

« Creative virtualities: Contingency in literary writing »

Narrative Virtualities

When is narrative? For whom, in what context, based on what expectations, and to what extent can an object become a narrative (or function as one) be considered narrative, or take on a narrative quality? Framing the question in terms of degrees of narrativity (rather than asking “what a narrative is”) means defining narrative not by its constitutive elements (events, sequences, actants, structures, etc.), but as a virtuality or potentiality awaiting actualization by its recipients. The experience of narrative is not limited to what is explicitly told; it is woven from hypotheses, expectations, alternative resolutions, counterfactual scenarios, and competing interpretations.

The 2026–2027 seminar aims to explore these narrative virtualities by approaching narrative as a poetics of the possible organized around three axes that articulate different meanings of the term:

1) Narrative as virtualization, or narrative power as *energeia* (to borrow a term from Greek antiquity): under what conditions can situations, events or experiences not spontaneously perceived as narrative come to be seen as such? The work of David Herman on narrativity, Monika Fludernik’s studies on experientiality, William Labov’s concept of “tellability,” and Michel Charles’s theory of “possible texts” – not to mention certain short stories by Borges – invite us to conceive of narrative as a field of interpretive virtualities rather than as a fixed, established object. We might, for instance, examine the cognitive competence involved in constructing a narrative from minimal prompts, such as an image, an anecdote, or even an interaction with a conversational agent.

2) The virtualities of narrative, that is, the possibilities opened up and organized by the narrative itself. Every narrative is enveloped in a halo of virtual situations imagined or foreseen by the reader, declared possible or impossible by the narrator, or feared or desired by the characters. It is within this profusion of indeterminate situations, rather than in a linear sequence of events, that the narrative tension analyzed by Meir Sternberg and Raphaël Baroni unfolds: suspense arises less from what actually happens than from what “might” happen. In some cases, these virtualities are explicitly formulated or even formalized: the various leads pursued by detectives in crime novels prior to the resolution; scenarios envisioned by characters like Emma Bovary; the branching paths of alternate histories or multi-world narratives; the multiple choices found in video games or “choose-your-own-adventure” books; and fanfiction that develops alternative plotlines. This thematic focus allows for the examination of concepts such as the “disnarrated,” “denarrated” or “unnarrated” (Gerald Prince, Franck Wagner); ellipses and paralipses (Gérard Genette); narrative implicits; parafictionalization (Richard Saint-Gelais); and “possible worlds” conceived not as closed universes, but as tools for conceptualizing the modalities of the possible within a narrative (Lubomír Doležal, Marie-Laure Ryan). More broadly, the aim is to interrogate the role of the implicit and the potential in the unfolding of narrative.

3) Narratives in a virtual context. As Marie-Laure Ryan notes, the digital realm offers matrices of simulated stories that can be manipulated by the user: video games, virtual reality environments, interactive simulations, and AI-generated narratives invite us to rethink the relationships between storytelling, immersion, and simulation. Thus, in conversational narratives generated by language models, the story is, in a sense, calculated and negotiated during the very process of its telling. In light of these recent developments, the aim is to bring Jean-Marie Schaeffer’s analyses of fiction as simulation into dialogue with contemporary research on virtual worlds, interactive narratives, and generative systems: the virtual is no

longer merely the interpretive horizon of a story but constitutes the native context of its creation and experience.

The concept of virtuality, understood not as an epiphenomenon but as a potential for triggering narrative, thus offers a framework for examining new narrative modalities (digital media, interactive systems, generative AI, etc.) as well as interpretive pluralities in all media. The various contributions will thus highlight the significance of the dynamics of actualization and narrative appropriation by readers, viewers, players, and fans, as well as the shifts and frictions accompanying the sociocultural circulation of stories.