

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE TEXTE ET LA TECHNIQUE.
LA LECTURE À L'HEURE DES NOUVEAUX MÉDIAS

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR
SAMUEL ARCHIBALD

JANVIER 2008

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

*Cette thèse est pour Jonathan, parti trop jeune,
et pour Madeleine, partie très vieille, mais trop tôt.*

REMERCIEMENTS

Sans le soutien spirituel, moral et logistique de mon directeur Bertrand Gervais, je n'aurais pu mener à bien le présent projet de recherche. Rédiger une thèse sous sa direction est comme apprendre à faire du vélo : il a cette capacité rare de vous tenir à bout de bras en vous faisant croire que vous pédalez tout seul et de vous laisser aller en vous donnant l'impression qu'il est toujours là. Sans lui, intellectuellement, je roulerais encore en tricycle.

Je tiens à remercier aussi :

Ma mère Janie Lévesque, qui s'est dit que d'aider à mettre au monde un philosophiæ doctor était une bonne façon de faire oublier qu'elle avait, presque trente ans plus tôt, accouché d'un parfait abruti. Sans son aide, je n'aurais pas eu la force de terminer cette thèse ou je serais mort d'inanition dans le processus.

Sonia Théberge-Cockerton, pour sa relecture minutieuse, sans laquelle le présent document n'aurait jamais pu être déposé dans les temps, ou alors ponctué d'une quantité indue d'erreurs de jugement et de fautes d'orthographe. Je suis, cela va de soi, entièrement responsable de toutes les âneries et coquilles qui subsistent.

Les amies et les andouilles, qui ont veillé à ce que je ne manque jamais de nourritures, terrestres et célestes. Dans le coin droit : Betty Lou, Cutie, Marie-Dégât, Nadi, Dominique, Anick, Gen et la belle Alice. Dans le coin gauche : mon père Doug, mon frère David, Terry, Shaf, PB, Max, Phil, Chuck, Alex, Lag, Bourky, Gros Ben, Fred et le petit Samuel.

Les chercheurs, trop nombreux pour être énumérés ici, associés au doctorat en sémiologie de l'UQAM, au centre de recherche Figura ou au laboratoire NT2, qui m'ont donné, à un moment ou un autre, de précieux conseils. Je m'en voudrais toutefois de ne pas nommer Jean-François Chassay, à qui je dois bien des choses, entre autres d'avoir compris que l'élite de la société a le droit de suivre les matchs du dimanche.

Enfin, le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture, pour son appui déterminant à mes études doctorales.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	vii
PREMIÈRE PARTIE : THÉORIE	
INTRODUCTION	1
 CHAPITRE 1 : TEXTE/HYPERTEXTE	 16
1.1 Forme et contours d'un malentendu théorique	16
1.1.1 « De l'œuvre au texte » : l'ennemi intérieur du structuralisme	17
1.1.2 La réincarnation du texte : construction et déconstruction de la doxa hypertextuelle	28
1.2 Le texte : entre technique et sémiotique	51
1.2.1 Le texte : tensions et critères	52
1.2.2 Le vouloir-dire et la technicité du texte	68
 CHAPITRE 2 : IMAGE/ÉCRITURE	 76
Le texte : entre médium et message	76
2.1 Les médias, l'idée du livre et les supports du texte	77
2.2 L'oralité primaire et la primauté de la trace : la parole, l'écriture et l' <i>image du texte</i>	89
 CHAPITRE 3 : LECTURE/ÉCRAN	 115
La lecture, autrement	115
3.1. Lire, manipuler, naviguer	116
3.2. Fluidité et stabilité : pour une logique lectorale des supports	128
3.3 De l'écran pictural à l'écran relié	137
 CHAPITRE 4 : NARRATIVITÉ/INTERACTIVITÉ	 154
Le récit en jeu	154
4.1 L' <i>Empire</i> du récit : la double médiation	156
4.2 Le mythe du récit interactif et la narrativité virale	161
4.3 La guerre des mondes aura-t-elle lieu ?	

Médiation, représentation et simulation de l'action	174
4.4 Du moment lectural du jeu à la pratique herméneutique de la jouabilité	191
 DEUXIÈME PARTIE : TENSIONS	
INTRODUCTION	197
 CHAPITRE 5 : Un corps de texte.	
Une lecture entre les coutures de <i>Patchwork Girl</i>	201
Un corps étranger dans le corpus hypertextuel	201
Du golem au cyborg à la femme écrivante	205
L'hypertexte et son double	211
La métaphore revit : d'une mécanique métonymique à une anatomie analogique	216
Un tissu transparent cousu de fil blanc ?	229
 CHAPITRE 6 : Il y a un monstre, dans la maison.	
Une lecture au-dedans et au-dehors de <i>House of Leaves</i>	232
L'horreur sur Ash Tree Lane	232
Contaminations I — Un labyrinthe de pages	237
Contaminations II — Le Grand Escalier	245
Contaminations III — Une sortie ?	261
 CHAPITRE 7 : « Real Niggaz Don't Die ».	
Narrativité et interactivité dans <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	265
<i>Being There in Los Santos</i>	265
Mon nom est CJ, car nous sommes plusieurs — Manipuler l'avatar	269
<i>A Gangsta' Roman À Clé</i>	277
Transgression et subversion dans le carré de sable	281
Une tension sous-jacente : <i>paidia</i> et <i>ludus</i>	291
 CONCLUSION	
ANNEXES	306
BIBLIOGRAPHIE	317

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.1 : Une lectrice du 20 ^e siècle, imaginée par Robida.	89
2.2 : La page couverture de <i>The Boke Named the Gouvernour</i> .	111
5.1 : La carte conceptuelle de <i>Patchwork Girl</i> .	202
5.2 : La page titre de <i>Patchwork Girl</i> .	205
5.3 : Le plan de la sous-section <i>Seagoing</i> .	214
5.4 : Le nœud 'Interrupting D.'	222
5.5 : Le plan de la section <i>Crazy Quilt</i> .	226
5.6 : L'intersection des nœuds 'Written' et 'Sewn'.	227
6.1 : La page couverture de <i>House of Leaves</i> .	307
6.2 : Les pages 107 et 111, entrées du « Labyrinthe » (i.e. le chapitre IX).	308
6.3 : La page 119, où s'ouvre la note 144.	309
6.4 : La note 183 (en p. 140), exigeant d'être lue en face d'un miroir.	310
6.5 : Transparence... (p. 143)	311
6.6 : ... et opacité (p. 144).	312
6.7 : Johnny Truant, co-auteur de <i>House of Leaves</i> sur Barnesandnoble.com.	313
6.8 : Le <i>Navidson Record</i> sur IMDB.com.	314
6.9 : La sous page couverture arrachée de <i>House of Leaves</i> .	315
7.1 : La carte de <i>San Andreas</i> .	266
7.2 : Les rois de Grove Street.	267
7.3 : Nos ennemis jurés à Los Santos : les Ballas.	268
7.4 : Différentes versions de CJ.	272
7.5 : Eazy-E, défunte figure de proue du gangsta rap, et Ryder, ami infidèle de CJ.	277
7.6 : La manette DualShock 2, de Sony.	316

RÉSUMÉ

Cette thèse a pour objet les nouvelles formes de textes apparues les 25 dernières années sous la pression concertée des nouvelles technologies médiatiques : livres hybrides, littérature hypertextuelle, fictions hypermédiatiques et interactives, etc. Nous tentons de comprendre ces formes, de les situer dans une histoire longue des supports de textes et des pratiques de lecture, et de développer des techniques permettant de les analyser. Il s'agit également pour nous de mesurer, dans les discours actuels sur les nouveaux médias, l'influence de modèles théoriques plus anciens et, plus particulièrement, de la notion poststructuraliste de texte.

Les chapitres théoriques de la thèse s'attardent à quatre grandes problématiques conceptuelles réactualisées par la « révolution numérique » : la notion de textualité (chapitre 1), la question de la matérialité des supports d'écriture (chapitre 2), le rôle de la manipulation dans la lecture (chapitre 3), et l'opposition entre narrativité et interactivité (chapitre 4). Chaque chapitre effectue une relecture critique des corpus théoriques récents avant de proposer ses propres développements théoriques et conceptuels. Chemin faisant, nous sommes appelé à réévaluer la place du texte dans la sémiotique et à mettre les théories du texte, de la lecture et du récit à l'épreuve des nouvelles formes textuelles. Il s'agit moins pour nous de fonder une méthodologie rigide que de développer une certaine attitude pragmatique, sensible à la matérialité des supports textuels et à la singularité des parcours de lecture dynamiques, mais décidée à intégrer ces particularités à une sémiotique textuelle unifiée.

Cette attitude est mise à l'essai dans les chapitres d'analyse de la thèse, où nous effectuons la lecture de différentes œuvres nées des possibilités nouvelles des technologies médiatiques. Nous analysons d'abord, au chapitre 5, l'hypertexte de fiction *Patchwork Girl* (Jackson, 1995), œuvre riche, médiatiquement et sémiotiquement complexe, réalisée avec le logiciel Storyspace et articulée sur une intertextualité complexe avec le *Frankenstein* de Mary Shelley. Nous nous penchons ensuite, au chapitre 6, sur le cas de *House of Leaves* (Danielewski, 2000), œuvre de fiction livresque où les techniques numériques d'impression et de mise en page donnent lieu à des jeux typographiques et tabulaires complexes. Nous effectuons finalement, au chapitre 7, une lecture critique d'une œuvre interactive, le jeu vidéo *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), où nous tentons de confronter la lecture littéraire et les théories du récit à l'expérience du jeu.

L'objectif général de cette thèse est d'en arriver à une définition du concept de texte, par et pour le numérique, capable d'accompagner le passage des contenus textuels vers de nouveaux supports et d'interroger, à partir de là, l'ensemble de nos pratiques culturelles.

Mots-clés

Sémiotique textuelle, théories de la lecture, texte, lecture, numérique, matérialité, interactivité, Shelley Jackson, Mark Z. Danielewski, *Grand Theft Auto: San Andreas*.

PREMIÈRE PARTIE : THÉORIE

Introduction

Il est conforme à la logique — celle de l'esprit comme celle de l'histoire — qu'aux époques de crise culturelle et de progrès technique, on s'interroge à la fois sur le contenu de la culture et sur l'un de ses principaux moyens de transmission : le texte.

- Edmond Barbotin, **Qu'est-ce qu'un texte ? Éléments pour une herméneutique** (1975 : 10).

À hauteur de lecture

Afin d'introduire une dimension critique, voire agoniste, qui sera à l'œuvre dans toute notre thèse, commençons par annoncer ce que cette thèse *n'est pas*. Notre travail ne porte pas à proprement parler sur les nouveaux médias, le numérique, les hypertextes, les formes interactives, l'Internet ou le cyberspace¹, mais sur la présence du texte à l'intérieur de ceux-ci. Il s'agit, peut-être encore davantage, d'une réflexion sur le concept de texte *devant* les nouveaux médias. En un mouvement circulaire, il s'agira ici de poser à notre contemporanéité médiatique la question du texte et de poser à la pratique du texte la question du numérique ; de se demander comment penser le texte à l'ère des nouveaux médias et comment penser la lecture à l'heure de la navigation et du *surf*.

C'est pourquoi notre travail comportera une dimension historique, et se montrera plus volontiers descriptif et rétrospectif que prospectif. Décrire les nouveaux médias sans porter attention aux anciens nous condamnerait à célébrer en eux une originalité de pacotille. Il ne faudrait pas croire, d'ailleurs, que nous cherchons à légitimer cette *nouveauté* un peu surdéterminée que l'on prête aux médias informatiques, et qui tend aujourd'hui à être remise en

¹ Ces termes feront l'objet d'éclaircissements terminologiques en différents points de la thèse. Disons déjà que certains tirent leur force, et leur ubiquité, de leur caractère vague. En témoigne l'écrivain de science-fiction William Gibson, à qui l'on doit le terme « cyberspace » : « All I knew about the word "cyberspace" when I coined it, was that it seemed like an effective buzzword. It seemed evocative and essentially meaningless. It was suggestive of something, but had no real semantic meaning, even for me, as I saw it emerge on the page. » (cité dans : Neale, 2000 : non paginé)

question (cf. Paquin, 2006) Au contraire, notre examen des « nouveaux médias » s'attachera ici à déconstruire les logiques de rupture que sous-tend un tel vocable (chapitres 1 et 2) et à resituer les médias contemporains dans une histoire longue des supports culturels (chapitre 3). Aussi, le volet historique et critique de notre travail exige de recueillir cette expression de « nouveaux médias », ayant connu ses usages depuis McLuhan (1964) jusqu'à Wardrip-Fruin et Monfort (2003), mais, par souci de précision, nous lui préférons dans certains cas les expressions « médias numériques » et « médias interactifs ».

À l'inverse, en lisant l'histoire jeune des médias numériques comme une prophétie, comme l'indice ténu de mondes et de merveilles encore à naître, nous risquons de faire des promesses que ni les nouveaux médias, ni notre propre réflexion, ne sauraient tenir. Il vaut voir là, de notre part, une véritable déclaration de principe : nous nous refusons par avance à appuyer des arguments en prenant le futur à témoin ; nous renonçons aussi à feindre devant ce futur des certitudes d'apprenti sorcier ; nous annonçons une mise en suspicion de toute pensée qui tomberait dans le piège d'un tel *futurologisme*². Le numérique a son histoire, qui prolonge celle des supports textuels, et nous donne les moyens, et l'impulsion, de revisiter cette dernière. Si nous ne pouvons nous épargner le luxe de quelques spéculations, nous nous consacrerons surtout à la description et à l'analyse d'objets existants ou de tendances établies. Ceci est une thèse sur l'actualité du texte et non sur son avenir, sombre ou radieux.

Ceci n'est pas non plus, précisons-le tout de suite, une thèse sur la cyberculture ou sur la révolution numérique, en leurs aspects idylliques ou catastrophés. Dans *The Gutenberg Elegies* (1994), Sven Birkerts identifiait le numérique à une force brutale, appelée à nous expulser définitivement de la galaxie Gutenberg, et voyait en lui une menace envers un humanisme séculier né du livre et installé en lui à demeure. À l'autre extrémité du spectre, pour Pierre Lévy, les nouveaux médias pourraient provoquer l'avènement du paradis terrestre :

Nous dressons la perspective d'une théologie retournée en anthropologie. Il s'agit bien toujours de rapprocher l'humain de la divinité (et quel autre objectif assigner à un art qui en vaille la peine ?), mais, cette fois-ci, en permettant à des collectifs humains réels et tangibles de construire ensemble un ciel, des ciels, qui ne tiennent leur lumière que des pensées et des créations d'ici-bas. Ce qui fut théologique devient technologique. (1994 : 95-96)

² Ce futurologisme représente une tendance galopante dans l'étude des médias depuis McLuhan et dans la première théorie de l'hypertexte, que l'on verra poindre çà et là au fil de notre parcours.

Il serait facile, et plutôt mesquin, de se moquer du caractère incroyablement utopiste projeté sur le cyberspace par certains commentateurs enthousiastes, qui ont fait tour à tour de l'hypertexte, d'Internet et des technologies numériques une nouvelle étape dans la vie du langage (cf. Lévy, 2003), le portail vers une intelligence collective ou interconnectée (Lévy, 1994 ; De Kerckhove, 1997), ou le premier pas vers une « relation directe entre le cerveau humain et les ordinateurs, condition déterminante de la symbiose planétaire par l'intermédiaire des réseaux de communication. » (de Rosnay, 1995 : 103) Soulignons déjà qu'il y a chez ces penseurs une volonté réelle d'accompagner les nouvelles technologies d'une pensée neuve, qu'on ne retrouve pas nécessairement chez leurs détracteurs, les critiques du *mythe* Internet comme Philippe Breton et Dominique Wolton³.

En fait, notre réticence à aborder la question d'une éventuelle cyberculture ou d'une révolution numérique, accomplies ou à venir, ne provient pas seulement d'une réserve futurologique, mais d'une différence d'échelle. L'idée d'une culture émergente ou d'une révolution implique un mouvement relativement unifié ou la convergence de moyens vers l'atteinte d'un objectif ; autant de phénomènes qui demeurent imperceptibles du point de vue qui sera le nôtre ici : celui d'un lecteur, et d'un théoricien de la lecture, devant les nouveaux médias. Ce que le numérique dévoile au regard lectural, c'est une grande arène de médiation où se multiplient les formats et les interfaces inédits, un méta-support d'hybridation où les formats textuels, graphiques, sonores et visuels s'allient en des configurations complexes et variables. Il est possible pour nous d'isoler des lignes de force et d'identifier certaines communautés d'esprit à l'intérieur de cette prolifération tous azimuts, mais il serait téméraire, voire irresponsable, de lui assigner une direction ou une destination. La cyberculture et la révolution numérique ne nous intéresseront en quelque sorte que dans leur quotidien, à *hauteur de lecture*. À cette altitude, la métamorphose annoncée de la culture et de la conscience humaine est à peine visible. Ce qui s'offre à l'analyse, c'est un ensemble de petites mutations pas nécessairement concertées ni même complémentaires, mais bien réelles, qui affectent depuis une vingtaine d'années l'ensemble de nos pratiques culturelles.

Pour cette même raison, parce que nous nous intéressons moins au phénomène numérique qu'au lecteur devant le numérique, cette thèse ne porte pas sur le *virtuel*. Pour nous, lecteur et théoricien de la lecture, le numérique comporte une matière propre, qui sous-tend des

³ Auteurs, respectivement, de *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?* (2000) et d'*Internet et après ?* (1999).

manipulations particulières et qui n'a, à proprement parler, rien de virtuel. On le verra, le numérique invite au contraire à opposer la matérialité de tout texte à sa virtualité.

Quel texte pour le numérique ?

Dans *Text. The Genealogy of an Antidisciplinary Object* (1992), John Mowitt proposait de distinguer entre deux conceptions historiques du texte. La première, le texte philologique, correspond à une définition étroite du concept, en tant que discours fixé par l'écriture, caractérisé par son autonomie et sa clôture, reconduite sans être substantiellement modifiée dans la théorie littéraire structuraliste. La seconde, le texte sémiologique, a une portée plus vaste, voire infinie (*ibid.* : 15), et définit le texte moins comme un objet, matériel ou empirique, que comme une pratique, qui déborde à son aise du cadre médiatique de l'écriture et de l'imprimé. Cette conception est susceptible d'englober des manifestations théâtrales, scéniques, musicales et audiovisuelles, aussi bien que des événements culturels et historiques. Ce texte-là apparaît sous la poussée du poststructuralisme, chez les penseurs affiliés à la revue *Tel Quel*, de près (Sollers, Kristeva, Barthes) ou de loin (Derrida, Eco). Nous en examinerons la formation et les origines au chapitre 1.

On pourrait dire que le premier texte, au sens étroit, est réactualisé par les nouveaux médias, en lesquels il trouve un nouveau support après une relation séculaire, tantôt symbiotique et tantôt orageuse, avec l'imprimé. Il faut voir là une certaine ironie de l'histoire, que nous amènera à relire une partie de la théorie des médias. En 1962, Marshall McLuhan annonçait dans *The Gutenberg Galaxy* que le mode de pensée linéaire et logique, qui s'était imposé chez l'être humain depuis l'invention de l'imprimerie, allait bien vite se dissoudre et être remplacé par un mode de perception et d'appréhension plus global et plus complet, né du contact avec les médias audiovisuels comme la radio, le cinéma et la télévision. Cependant, en même temps que des prophètes enthousiastes ou alarmés annonçaient aux coins des rues la fin de la culture lettrée, des ingénieurs développaient, dans des garages de banlieue, d'obscurs laboratoires et, quelquefois, des bases militaires, ce qui allait devenir l'ordinateur personnel, les interfaces graphiques et Internet. Bientôt, des innovations technologiques et médiatiques remettraient le texte au premier plan plutôt que de le reléguer aux oubliettes de l'histoire.

Le livre est toujours là, et là où il n'est plus, dans le cyberspace, le texte demeure présent. Il nous faudra donc étudier les conséquences de cette migration médiatique, ce qui poussera souvent notre réflexion à s'éloigner de l'actualité pour plonger dans l'histoire, voire la préhistoire, du texte. Les habitudes lectorales en formation seront ici mises en contraste avec les habitudes acquises au contact de l'imprimé, mais cela n'est qu'un premier pas. Ce que nous voudrions tenter ici, c'est d'utiliser le choc du numérique, la défamiliarisation induite par les nouveaux médias, afin de revisiter d'anciens supports comme s'ils étaient des objets neufs. Dans les chapitres 2 et 3, nous examinerons différents supports du discours, de l'oralité primaire des peuples sans écriture (cf. Ong, 1982) jusqu'aux conversations, à la fois directes et différées, que mènent aujourd'hui les usagers de messageries instantanées comme MSN et ICQ. Le numérique rappelant également à l'esprit les interfaces du texte, nous en profiterons pour interroger les images successives qu'a revêtues l'écriture, depuis l'art pariétal jusqu'aux caractères mobiles de Gutenberg, en passant par les différents systèmes d'écriture, alphabétiques et pictographiques, qui ont marqué l'accession de diverses civilisations à la culture lettrée. Ces questions seront visitées, dans le chapitre 2, à partir de l'iconicité et la plasticité des supports d'écriture et, au chapitre 3, à partir de la matérialité des supports de lecture, depuis le codex jusqu'à l'écran d'ordinateur.

Le second texte, sémiologique, fera quant à lui l'objet d'une réactualisation *pour* le numérique. Depuis les années 60, le texte puise sa force de son caractère ouvert, œcuménique, qui fait de lui l'outil conceptuel idéal afin de rendre compte de pratiques culturelles de plus en plus diversifiées. L'élargissement du paradigme textuel a participé d'une volonté tout à fait louable des disciplines herméneutiques d'intégrer à leur corpus des objets pas nécessairement littéraires ni même linguistiques, de s'intéresser par exemple à l'interprétation des langages musicaux, picturaux et cinématographiques. Cette ouverture s'est payée cependant au prix d'une certaine dématérialisation du texte. Si le texte est, pour Roland Barthes, cet « espace où aucun langage n'a de barre sur un autre » (1971 : 77) c'est bien parce qu'il « ne doit pas s'entendre comme d'un objet computable. » (*ibid.* : 70) Le texte, tel qu'il se conçoit depuis 50 ans, est un objet pour ainsi dire *purement sémiotique*, un objet *virtuel* construit au-dessus et au-delà de toute matérialité. Le texte est d'abord et avant tout un objet de pensée, et c'est ainsi qu'il peut être construit à la rencontre d'objets aussi étrangers les uns aux autres, au plan matériel, qu'un livre, une chorégraphie et un long-métrage.

Remarquons-le, il y a là non pas une dérive idéologique, mais un principe pragmatique fort : nous ne pouvons dire d'un livre que ce que nous y avons lu, et d'une symphonie, que ce que nous en avons entendu. Des images qui imprègnent la pellicule d'un film, nous ne connaissons jamais que l'empreinte qu'elles laissent sur notre mémoire. Ainsi que l'ont remarqué Lefebvre et Furstenau, notre regard analytique ne peut s'attarder longtemps à la trace matérielle elle-même :

Confronted by the cinematic image, we do not stop, as Robinson Crusoe could have, seeing the footprint in the sand, at the level of the imprint. We are driven to follow up on the connections we see in footprints, pictures, words and movies, to move into the realm of imagination and abstraction, *to think about our thoughts*. (2002 : 104)

Nous partageons ce présupposé pragmatique, mais ressentons le besoin d'ajouter sans ambages un constat qui sera repris ailleurs de façon moins brutale : l'inattention à la matérialité des supports est un tribut qu'une théorie du texte ne peut plus payer.

L'élargissement du paradigme textuel et son caractère multidisciplinaire (voire antidisciplinaire⁴) sont attirants d'abord devant les objets nouveaux du numérique, dont l'hybridité est peut-être la principale caractéristique. Le texte, qui fournissait un vocable sous lequel des œuvres issues de différents médias logeaient à la même enseigne, semble tout indiqué afin de recueillir les objets multimédiatiques qui peuplent le cyberspace. L'avantage fourni par le texte à ce chapitre se traduirait rapidement par une importante perte méthodologique s'il nous obligeait à faire l'économie de la matérialité des formes numériques et des problèmes de manipulation qu'elles posent à la lecture.

C'est pour cela qu'il nous faut réactualiser le texte *pour* le numérique : pour que les avantages qu'il offre spontanément ne se taxent pas d'inconvénients si grands qu'il soit préférable de l'abandonner, sa portée généreuse étant devenue son talon d'Achille. Cet éventuel abandon irait *a contrario* de notre conviction profonde, selon laquelle le texte est un concept important devant le numérique, mais pour lequel, en revanche, le numérique n'est pas sans leçons.

⁴ Pour Mowitt, la pleine réalisation du concept sémiologique de texte implique non seulement d'en faire un objet capable de traverser les disciplines, mais de court-circuiter à travers lui la logique même de toute *disciplinarité* : « finishing the text's theorization means radicalizing the significance of the disciplinary disruption animating its core. Or, put another way, the text must be made to oppose the discipline that made it. » (1992 : 14)

La solution que nous adopterons consiste à doubler notre objet, à nous intéresser à égales mesures à la conception d'un texte par et pour le numérique et à la lecture en face du numérique. Il s'agira pour nous, à travers la lecture, de considérer le texte comme processus autant que comme résultat, et de remonter ainsi à la source *technique* du texte, au rôle que joue invariablement la manipulation d'un objet matériel sur l'émergence d'un texte comme objet de pensée.

Le technique et le sémiotique

En 1984, Gilbert Hottois a fait paraître *Le signe et la technique. La philosophie à l'épreuve de la technique*, ouvrage duquel notre thèse détourne le titre et emprunte une certaine prémisse. La thèse polémique d'Hottois, apparue d'abord dans *L'inflation du langage dans la philosophie contemporaine* (1979), est que la place centrale occupée par le langage dans la réflexion philosophique du 20^e siècle, rare point commun aux traditions continentales et analytiques, participe d'une certaine aliénation à un univers technique en pleine expansion.

Il existe, en tout cas, *un lien intime et nécessaire entre la technophobie philosophique et l'inflation du langage en philosophie. L'une et l'autre s'enracinent dans la mise en danger de l'essence langagière de l'homme*. Sous l'effet dislocateur — c'est-à-dire destructeur mais aussi émancipateur, libérateur — de la technique, tout se passe comme si le logos en l'homme s'affolait, se déchaînait en un flamboiement d'apocalypse. L'inflation du langage dans la philosophie contemporaine est l'expression culminante de cette apothéose qui est en même temps le chant d'agonie du signe. (1984 : 115)

Nous ne nous livrerons pas ici à un semblable exercice diagnostique, mais constaterons de notre côté, celui d'une théorie littéraire dans son acception la plus vaste, un aveuglement historique, ponctué d'éveils momentanés et soudains, à la technicité des textes, à ce qui en eux relève de la technique, de l'opérateur « c'est-à-dire du non-signé, du non-regard et de la non-valeur » (*ibid.* : 47). Nous tenterons donc d'isoler et de saisir ce qui, dans tout texte, relève d'une matérialité pure, a-sémiotique et an-axiologique, et de comprendre comment la lecture, en tant

que pratique de compréhension et d'interprétation de texte, doit être conçue au premier chef comme une opération de manipulation⁵ d'un support.

Il s'agira ici de replier l'une sur l'autre, d'harmoniser si possible, deux médiations, l'une connue depuis toujours, l'autre de conscience plus récente :

Que notre rapport au réel n'est pas immédiat n'est assurément pas une découverte nouvelle en philosophie. Mais la médiation reconnue était celle de l'expérience, des sens, du logos, des symboles, des formes de la raison ou des structures du langage. Ce que nous découvrons aujourd'hui, c'est que cette médiation est *technique*, c'est-à-dire tributaire du *non-signé*, de l'autre du symbole, de l'autre du sens, de l'autre de la sensorialité [...]. Tel est le point décisif et absolument neuf dont il faut prendre conscience. (Hottois, 1984 : 65)

Le choc du numérique, support avec lequel certains sont familiers et que d'autres tardent à apprivoiser, nous rappelle l'existence immémoriale de cette médiation technique, d'une matérialité du langage, de la culture et du texte.

De la critique qu'adresse Hottois à sa propre discipline, il nous faut prendre pour nous-même au moins un point. En s'inscrivant ici dans le champ d'une sémiotique textuelle, qui appelle invariablement pour nous une certaine pragmatique de la lecture⁶, nous partageons avec la pensée philosophique contemporaine un postulat de *secondarité* (Hottois, 1984 : 183). Pour nous, la médiation technique ne peut se penser autrement qu'à travers une médiation sémiotique. Pour nous, effectivement, « on parle toujours sur fond de discours, de langage, de texte » (*idem*). Un tel postulat échoit aujourd'hui à toute réflexion pragmatique ou phénoménologique, à toute réflexion qui reconnaît le rôle du langage en tant que filtre dans tout ce qui est visible. Nous prenons acte, cependant, de la critique d'Hottois :

Le postulat fondamental de la philosophie est celui du sens ou du langage donné. Mais au lieu de *construire* comme *jadis* sur la base de ce postulat, la philosophie s'épuise à en dire la *forme*, à répéter métaphoriquement et inlassablement que le postulat du discours est la discursivité, le préalable de la voix le langage, et qu'aussi loin qu'on creuse, on déterre des signes [...]. Notre sentiment est que cette façon de faire de la *philosophie est devenue facilité, habitude, automatisme, paresse et cécité*. (*ibid.* : 184)

⁵ Nous empruntons ici une route ouverte par Bertrand Gervais, qui a introduit le premier, dans une définition de la lecture, la manipulation auprès de la compréhension et de l'interprétation (cf. 1999 : 205)

⁶ Parce que, pour nous, c'est à travers la lecture que le texte fonctionne, et, à plus forte raison, à travers la lecture que le texte *existe*.

La tâche de la sémiotique textuelle confrontée à la matérialité des supports est d'abord de se refuser à tout solipsisme interprétatif, de ne jamais franchir le pas qui consisterait à affirmer, dans une métaphysique pansémiotique, que tout est langage, puisque rien ne peut exister *pour nous* que par son intermédiaire. La tâche d'une sémiotique attentive à la technicité du texte est d'imaginer, à travers les moyens langagiers qui sont les siens, l'en deçà et l'en dehors du signe ; de reconstruire par la pensée la choséité même des supports, indifférente au jeu des significations et des valeurs, mais ne manquant pas d'avoir sur lui certains effets ; d'appréhender avec une crainte respectueuse l'*Unheimliche* de la technique, l'altérité radicale de ce qui, pour paraphraser Freud (cf. 1919), habite à travers nous la maison des signes, mais y demeure étranger.

À cette fin, nous retiendrons d'Hottois une opposition forte entre le *technique* et le *sémiotique*⁷ qui courra tout au long de la thèse. Le rôle d'une telle opposition étant ici méthodologique plutôt qu'ontologique ; il ne s'agira pas de reconduire un dualisme cartésien entre esprit et matière, mais d'examiner l'articulation des deux mondes, intérieur et extérieur, habités par le lecteur, sur lesquels il peut agir, mais qui sont aussi appelés à agir sur lui⁸.

La meilleure façon d'expliquer ce dualisme technique/sémiotique, et la place qu'il prendra dans notre réflexion, est d'introduire un cas de figure, qui sera repris souvent, sous plusieurs angles, au cours de la thèse : l'hyperlien. Soit ce mot-bouton qui, une fois activé par un clic de souris, conduit à une nouvelle fenêtre d'une base de données, d'un hypertexte ou d'un site Internet, et que l'on peut comparer à ce qu'Hottois, bien avant l'avènement public d'Internet, qualifiait de « signe informatisé » :

Les signes informatisés jouissent d'une efficacité technique précisément parce qu'ils n'ont plus rien de commun avec le langage humain. Ils fonctionnent indépendamment de l'homme comme c'est le cas des systèmes pourvus d'un dispositif d'auto-régulation qui réagit automatiquement aux informations qui lui parviennent à propos du milieu et des effets de sa propre action sur le milieu. (1984 : 179-180)

⁷ Précisons-le, Hottois distingue spécifiquement le technique et le symbolique. « Sémiotique » nous semble plus adéquat cependant pour l'usage que nous en ferons.

⁸ Nous reprenons ici une idée de Peirce, qui écrivait, reconnaissant par avance l'inéluctabilité du technique : « [T]out homme habite deux mondes. Ces derniers se distinguent directement par leur apparence différente. Mais la plus grande différence, et de loin, est que l'un de ces deux mondes, le monde intérieur, exerce une pression comparativement légère sur nous, bien que nous puissions par des efforts directs, si légers qu'ils sont à peine perceptibles, le changer grandement, en créant et en détruisant en lui des objets existants ; tandis que l'autre monde, le monde extérieur, est pour nous plein de pulsions irrésistibles et nous ne pouvons pas du tout le modifier, sauf en exerçant sur lui un genre particulier d'effort, et encore, très légèrement même de cette façon. » (C.P. 5.474. Traduit par Deledalle, 1979)

Dans le cas de l'hyperlien, contrairement à bien d'autres fonctionnalités informatiques, l'indépendance envers tout agent humain n'est pas complète : l'hyperlien a besoin d'être activé pour fonctionner⁹. Ce qui frappe cependant l'imagination théorique, et permet à Hottois de parler de « signe » alors qu'il souligne l'altérité du dispositif informatique au langage humain, c'est une certaine ressemblance entre le travail technique de l'objet informatique, qui exécute des commandes et traite des informations, et le travail sémiotique du lecteur, de l'interprète. L'hyperlien, particulièrement, imite en quelque sorte le travail de la sémiose, au sens peircien : il renvoie à un objet (une autre fenêtre) pour un interprétant (une relation préprogrammée). La tentation est forte, ainsi, d'assimiler l'hyperlien à une sorte de *signe technique*.

C'est précisément de ce genre d'errance dont vient nous secourir une distinction nette entre le technique et le sémiotique. En tant que dispositif technique, en deçà de toute analogie de forme, l'hyperlien n'est pas un signe. Pour qu'il en soit un, il faut encore qu'un usager, non pas un simple opérateur mais un lecteur, un interprète, reconnaisse dans son apparence visuelle l'indice de sa fonction, et l'active en associant cette dimension fonctionnelle à une dimension linguistique ; qu'il reconnaisse par exemple que le bleu apposé à un mot dans une base de données encyclopédique comme Wikipedia.org indique que celui-ci est un hyperlien, et que de cliquer dessus le conduira vraisemblablement à une page de texte définissant le concept qui lui est associé. C'est ainsi seulement, à travers la lecture, que le dispositif technique se charge d'un poids sémiotique.

Le rôle d'une opposition entre technique et sémiotique n'est pas d'écarteler le lecteur entre un monde peuplé d'objets matériels et un autre peuplé d'objets de pensée, mais de montrer comment ces deux mondes communiquent à travers lui, et pèsent chacun à leur tour sur son expérience lecturale. Distinguer entre technique et sémiotique, c'est réassigner au lecteur le rôle de « médiateur du signe et de la technique » (Hottois, 1984 : 180) et affirmer par là que les relations qui se nouent à travers lui sont complexes et ne sont jamais de l'ordre d'une simple équivalence, d'une traduction littérale.

Devant ce signe étrange qu'est l'hyperlien, par exemple, la distinction entre le technique et le sémiotique nous aide à naviguer entre deux tentations.

⁹ On pourrait toutefois affirmer que cette activation n'est nécessaire que d'un point de vue sémiotique : dans sa technicité même, l'hyperlien existe, il est un bout de code et une relation préprogrammée qui n'exigent en rien d'être activés.

La première, que l'on pourrait qualifier de *technophile*, consiste à observer cette ressemblance entre le travail technique de l'hyperlien et le travail du signe et à conclure que le premier est une amélioration des fonctionnalités du second, que le mot-bouton, en se chargeant d'une efficacité technique, est en quelque sorte plus immédiatement signifiant que le mot imprimé, par exemple. Nous verrons apparaître souvent cette idée dans la thèse, suivant laquelle les formats numériques constituent la matérialisation, l'incarnation ou la réification opératoire de concepts anciens. Cette tentation est technophile en ce qu'elle considère le plus souvent la matérialisation comme une valeur ajoutée, accordant ainsi le primat de l'opérateur sur le conceptuel, statuant indirectement qu'une idée n'est véritablement accomplie qu'une fois appliquée par un dispositif technique, lorsque le sémiotique devient technologique (comme Lévy affirmait ci-dessus que « [ce] qui fut théologique devient technologique » [1994 : 96]). Nous étudierons longuement un exemple d'un tel discours technophile au chapitre 1, celui de la *doxa hypertextuelle*. Nous verrons comment un groupe de théoriciens américains ont remarqué que l'hypertexte (dispositif rhizomique, radicalement dépourvu de centre et accessible en plusieurs points, permettant de relier entre eux de nombreux fragments textuels) évoquait fortement une certaine vision du texte apparue chez Deleuze, Derrida, Barthes et Kristeva, et l'ont conçu à partir de là comme l'avènement véritable, *technique*, de la pensée poststructuraliste.

La seconde tentation, *technophobe*, serait d'évacuer plutôt que d'hypostasier l'efficacité technique de l'hyperlien. On pourrait remarquer en effet qu'en tant que principe configurant, l'hyperlien a plusieurs ancêtres dans les dispositifs livresques que sont la note de bas de page, l'index onomastique ou l'organisation par ordre alphabétique des dictionnaires et des encyclopédies. En s'appuyant sur cette analogie formelle, on pourrait aussi affirmer que le geste de cliquer sur un hyperlien afin d'afficher une page choisie dans une base de données est, toutes proportions gardées, quasi-identique à celui de tourner les pages d'une encyclopédie afin de passer d'une rubrique à une autre. Tous deux servent la même curiosité et produisent un résultat semblable : l'accession du lecteur à l'information désirée. Sous cet angle, l'altérité technique de l'hyperlien et de l'hypertexte est dissoute, faisant place à une familiarité rassurante.

Il n'est possible de céder à l'une ou l'autre de ces tentations qu'en négligeant le rôle de médiateur du lecteur entre le technique et le sémiotique. Pour alléguer sans détour que l'hypertexte est plus textuel que tout autre support parce qu'il incarne par son format une certaine conception du texte, il faut assumer que le travail du lecteur consiste à modeler le texte, en tant qu'objet de pensée, à l'image de l'objet technique qu'il manipule, sans transition ni

transformation. La conscience d'une altérité radicale entre le technique et le sémiotique nous permettra de confronter l'hypertexte à sa lecture et de comprendre que l'architecture technique du support n'est pas garante de la construction sémiotique du texte par le lecteur.

Pour banaliser l'hyperlien comme un simple avatar de dispositifs anciens, il faut considérer que le technique et le sémiotique communiquent à travers le lecteur sans échanges et que les supports du texte sont sur la lecture sans effets. À travers un tel jusqu'au-boutisme logique, on se conforte dans une vision instrumentale de la technique, où celle-ci est un simple outil destiné à servir les besoins du lecteur, mais bien incapable d'informer ses pratiques et actions. Or, on s'en rendra compte au cours des divers chapitres de cette thèse, le support matériel du texte a toujours une influence sur nos interactions sémiotiques avec celui-ci : un lecteur peut utiliser deux supports dans une même visée, mais ceux-ci lui garantiront des expériences différentes. Ces différences peuvent être négligeables, mais il serait mal avisé de les minimiser à tout prix. Une théorie de la lecture qui ne saurait pas mesurer la distance entre la manipulation des tomes empoussiérés d'une encyclopédie et la navigation à toute vapeur dans une base de données porterait bien mal son nom.

Deux interactivités

On l'aura compris, le rôle méthodologique de l'opposition entre technique et sémiotique se double d'une fonction critique. Cette dimension critique n'aura pas ici comme seul objectif de confronter le regard sémiotique sur le texte à une matérialité qui a parfois constitué son angle mort, mais d'éclairer l'activité lecturale en tant que point aveugle du discours sur les nouveaux médias. L'émergence du texte sémiologique s'est effectuée au sein d'un grand mouvement de revitalisation du « rôle de lecteur » (Eco, 1979) dans la constitution de l'objet textuel, ayant pour conséquence de revaloriser la lecture en tant que travail de construction ou de production que n'est jamais, dans toutes ses déclinaisons, une simple réception. Cette attention portée au travail lectural est le point commun d'approches théoriques aussi variées que l'herméneutique philosophique d'un Hans Georg Gadamer ou d'un Paul Ricœur ; la *reader-response theory*, née au confluent d'une phénoménologie et d'une esthétique de la réception, en Allemagne, chez Hans Robert Jauss, Roman Ingarden et Wolfgang Iser, et aux États-Unis, chez Stanley Fish et Norman Holland ; et d'approches contemporaines, d'influence sémiotique et pragmatique,

apparues dans la francophonie, en France chez Michel Charles et au Québec, chez Gilles Thérien, Bertrand Gervais, Richard Saint-Gelais et Rachel Bouvet, notamment. Des plus anciennes aux plus récentes, ces approches ont affirmé progressivement la complexité des pratiques de lecture, mais ce sont les dernières qui fournissent à notre réflexion ses principaux présupposés : la conviction, d'une part, que « [l]ire n'est pas une activité simple, pas plus qu'une simple activité » (Thérien, 1992 : 96), que la lecture est toujours, en fait, une interaction (cf. Gervais, 1990) ; la conscience aigüe, d'autre part, que tout texte doit être conçu comme le produit de cette interaction : « il n'y a pas de texte, écrit Michel Charles, mais toujours une interaction du texte et du commentaire. » (1995 : 47)

Cette interaction sémiotique qui fonde le texte et qui a constitué l'une des percées capitales des études littéraires récentes est difficile à concevoir pour les discours sur les nouveaux médias, qui conçoivent tous d'une façon ou d'une autre l'interactivité comme le principal aspect novateur de leurs objets. Ce concept (souvent problématique) d'interactivité sera abordé de biais dans tous les chapitres de la thèse, avant d'être examiné directement au chapitre 4, *Narrativité/Interactivité*, depuis l'angle des fictions hypermédiatiques, des jeux vidéo, et du fantasme qu'ils incarnent, pour plusieurs, d'un récit participatif et *jouable*.

Un regard technophile permet d'affirmer le caractère révolutionnaire du numérique. Techniquement parlant, la distance qui sépare les couvertures rigides et les pages inertes du livre de l'écran mouvant de l'ordinateur et de ses fonctions interactives est vertigineuse. Sémiotiquement, l'écart subsiste, mais il est déjà moins inconcevable. L'interaction qui fonde notre rapport au texte, à tous les textes, c'est-à-dire à tous les supports, représente une menace pour l'interactivité technique des nouveaux médias, que l'on voudrait sans commune mesure avec les manipulations imposées par les anciens. Le livre exigeait simplement que l'on tourne ses pages pour suivre le fil linéaire du discours ; le canevas imposait de se tenir immobile à quelque distance de la toile ; l'écran de cinéma et de télévision étaient certes des surfaces plus dynamiques, mais elles forçaient le spectateur à s'abandonner aux profondeurs moelleuses d'un fauteuil ou à exercer ponctuellement son maigre pouvoir de *zapping*.

L'écran d'ordinateur relié au cyberspace présente une image dynamique et réactive, capable de se modifier toute seule, en temps réel, et de se transformer sous la commande de l'utilisateur, lequel dispose d'interfaces sophistiquées conçues pour aller au-devant de ses besoins, lui permettant d'agir sur ce qu'il voit et ce qu'il lit, de naviguer à sa guise dans l'étendue du réseau. Pour certains discours sur le numérique, parler d'interaction face aux supports anciens de

l'imprimé et de l'audiovisuel ne saurait constituer au mieux qu'une figure de style, une métaphore que les nouveaux médias viendraient rendre littérale. Lev Manovich l'a remarqué avec beaucoup de justesse, dans *The Language of New Media* :

[N]ew media takes "interaction" literally, equating it with a strictly physical interaction between a user and a computer, at the expense of psychological interaction. The cognitive processes involved in understanding any cultural text are erroneously equated with an objectively existing structure of interactive links. (2001 : 232)

L'idée que ce qui était sémiotique devient technique dans les nouveaux médias doit être examinée à l'abri d'un préjugé technophile selon lequel le numérique propose et le lecteur dispose. Nous ferons preuve d'un scepticisme systématique à l'endroit de toute pensée qui statuerait que la seule interactivité véritable est technique, que « l'utilisateur, tant qu'il n'a pas touché un bouton, cliqué sur quelque chose ou agité plus ou moins furieusement son *joystick*, n'a rien fait » (Archibald et Gervais, 2006 : 31) ; l'interaction lectorale n'est pas, hors du cyberspace, une métaphore, mais une réalité. En un mouvement circulaire, nous tenterons de décrire les soubassements techniques de toute interaction sémiotique et de célébrer, si le terme n'est pas trop fort, l'activité sémiotique par laquelle l'utilisateur des technologies numériques se constitue en lecteur, et sans laquelle il ne serait que l'opérateur aveugle d'une machinerie aussi sophistiquée qu'insignifiante.

Devant les difficultés spécifiques posées par les nouveaux médias au théoricien du texte, nous tenterons de renoncer à la voie d'évitement qui consisterait à profiter de la portée déjà généreuse du concept pour l'élargir encore davantage, afin d'y intégrer sans résistance tout nouvel objet que proposerait le numérique. En étudiant comment le concept de texte s'est construit historiquement et comment il a pu s'adapter à l'émergence massive des médias audiovisuels au 20^e siècle, nous verrons en quoi il est parfois excédé par le numérique et, surtout, comment il peut s'imposer et survivre dans ce cadre qui lui est souvent étranger et parfois défavorable.

Tel est le point de départ de la partie « Théorie », qui regroupe les quatre premiers chapitres de cette thèse. Nous ne nous éterniserons pas ici sur la deuxième partie, « Tensions », qui sera introduite en son temps. Disons seulement que notre exploration théorique aux limites du concept de texte y servira d'amorce à la lecture de trois œuvres limites : l'hypertexte de fiction *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, une réactualisation postféministe du mythe de

Frankenstein, où le genre romanesque est soumis à la logique fragmentaire et éclatée du format hypertextuel (chapitre 5) ; le roman *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski, qui se réapproprie pour le livre, à l'aide de dispositifs textuels et de jeux de mise en page complexes, certaines stratégies propres aux nouveaux médias (chapitre 6) ; et le jeu vidéo *Grand Theft Auto: San Andreas*, un impressionnant simulateur de vie urbaine qui fait du joueur un citoyen actif d'un monde numérique, une satire carnavalesque du film policier et de la culture hip-hop qui permet au joueur d'être à la fois le protagoniste et l'interprète d'une grande saga criminelle (chapitre 7).

D'une partie à l'autre, il ne s'agira pas pour nous de développer une grille d'analyse rigide ou une méthode au sens strict, mais de nous armer d'un vocabulaire descriptif et de nous doter d'une certaine sensibilité, attentive aux aspects matériels, plastiques et interactifs propres à ces œuvres, attentive surtout au travail manuel et intellectuel de la lecture à leur rencontre.

texte/hypertexte

1.1 Forme et contours d'un malentendu théorique

There is of course no "proper" way to approach the digital media, and most mistakes we make at this still early stage will probably prove to be useful lessons later on. But the prevailing attempt to rejuvenate and relocate existing theories by insisting in their relevance for the new média and their largely unsuspecting users, is a "colonialist" strategy that is always a demonstration of (unnecessary) power and often a misreading of the theory being used. These theories were not developed with the digital media in mind, and their original objects are still valid as the focus of their perspectives. To ignore this is to disregard the competence of the theory founders, who knew, we must still assume, the objects they were talking about.

- Espen Aarseth, « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock* » (1999 : 32)

Le meilleur moyen d'évaluer une fortune très ancienne consiste souvent à examiner la forme du dernier legs. Le texte, le concept de texte, nous parle depuis l'Antiquité lointaine, dans l'axe croisé des origines judéo-chrétiennes et helléniques de la culture occidentale, et s'inscrit au fondement même des disciplines millénaires de l'exégèse, de l'herméneutique et de la philologie. Tracer son histoire dans la longue durée requerrait un travail beaucoup plus long que celui qui nous attend ici. Examiner le dernier legs, c'est se résigner à n'examiner le concept de texte, dans sa longue durée, dans son antériorité vertigineuse, qu'à travers le filtre de sa dernière grande appropriation théorique : la pensée poststructuraliste.

Identifier le poststructuralisme comme ultime légataire ne doit cependant pas équivaloir à lui accorder une souveraineté inattaquable, ni à nier la réflexion sur le texte effectuée selon différents angles, depuis la dissolution du groupe *Tel Quel* et l'étiollement d'une pensée spécifiquement poststructuraliste, dans le champ des théories de la lecture, de la sémiotique et de la sémantique textuelle et de l'herméneutique moderne d'un Ricœur, notamment ; au contraire, ces développements nous serviront ici à réenvisager le poststructuralisme, à le relire et en faire la critique. Cependant, argument historique autant que conceptuel, nous poserons dès maintenant que la pensée poststructuraliste a opéré le dernier grand investissement sémantique, la dernière grande récupération de la notion de

texte et que, consciemment ou non, c'est à partir de ce texte-là que doit se positionner, ne serait-ce que pour s'en dissocier, toute théorie contemporaine.

C'est également à partir du poststructuralisme que s'est fondée, au tournant des années 80-90, la première théorie hypertextuelle, que nous voudrions aussi examiner d'entrée de jeu. Autour de la figure de George P. Landow, dont l'ouvrage au titre évocateur, *Hypertext — The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, résume à lui seul tout le programme de cette école théorique, une poignée d'intellectuels ont voulu considérer la possibilité nouvelle d'écriture et de lecture non séquentielle et associative offerte par des logiciels comme HyperCard et Storyspace, en tant que matérialisation des théories poststructuralistes du texte. Souvent eux-mêmes écrivains et praticiens de l'hypertexte, ils ont contribué à poser les termes d'une véritable esthétique hypertextuelle, qui a prévalu aussi longtemps sur la création des hypertextes que sur leur analyse.

Bien entendu, une telle tentative de *matérialisation*, d'*incarnation* d'un concept ne va jamais sans équivoque, en particulier lorsque ledit concept se rapporte à une créature essentiellement langagière, à un objet de pensée. Après tout, le Texte¹ est un « champ méthodologique » qui se « tient dans le langage », là où l'œuvre est « un fragment de substance » qui se « tient dans la main » (Barthes, 1971 : 70). Que peut-il naître d'une tentative de faire se tenir ledit champ méthodologique, si ce n'est dans la main, au moins au bout de la souris ? Probablement une créature étrange, un hybride plus ou moins viable dont nous considérerons les malformations à partir des théories poststructuralistes originales et des différentes théories du texte nées simultanément ou après coup, au cours des cinquante dernières années.

1.1.1 « De l'œuvre au texte » : l'ennemi intérieur du structuralisme

Il n'y a pas de pensée poststructuraliste.

L'affirmation a de quoi choquer, sans doute, mais elle est vraie, au moins sous cet angle : il n'y a pas eu, historiquement, de pensée *s'affirmant* comme poststructuraliste. Le terme a été adopté aux États-Unis pour qualifier un courant critique français qui ne s'est

¹ Nous empruntons ici la majuscule à Barthes. Nous emploierons parfois cette graphie énigmatique comme raccourci afin de renvoyer spécifiquement à la conception barthienne et poststructuraliste du texte.

jamais considéré, ou revendiqué, comme tel, et dont l'histoire a été racontée, entre autres, par Philippe Forest (1995), Patrick Ffrench (1998) et François Cusset (2003).

La critique du structuralisme s'est d'abord effectuée de l'intérieur, soit par des penseurs qui avaient d'abord été structuralistes (Barthes, Foucault, Lacan et, même, dans une certaine mesure, Lévi-Strauss) et par d'autres qui avaient gravité autour de la pensée structuraliste sans jamais vraiment y adhérer (Kristeva, Derrida, Deleuze, etc.), mais à qui l'on a fait une belle place, à la revue *Tel Quel* par exemple. Ainsi, paradoxalement, c'est l'ouverture du structuralisme en tant que pensée d'avant-garde qui a contribué à planter en lui le germe de son propre dépassement. Parce que le structuralisme s'est critiqué de l'intérieur, on hésite encore aujourd'hui entre considérer le poststructuralisme comme son prolongement ou comme son contraire. Probablement est-il constitué, à part variable, des deux postures.

La figure principale de la critique de la rupture, l'ennemi intérieur, est Derrida, qui a publié dès le début des années 60 des essais remettant en question « l'invasion structuraliste » (1963 : 9). On peut considérer sa conférence « La structure, le signe et le jeu », prononcée à l'université Johns Hopkins, autant comme le moment fondateur du poststructuralisme que comme le chant du cygne du structuralisme². Cette lecture à la fois révérencieuse et féroce de l'œuvre de Lévi-Strauss marque le moment où, au moins de l'extérieur, le structuralisme ne peut plus être lui-même, parce que les objets dont il voudrait rendre compte relèvent du jeu infini du signe et du langage, et que ce jeu infini est en lui-même profondément incompatible avec l'idée même de structure. Derrida ne détruit pas le structuralisme, mais révèle ce qu'il est devenu : un formalisme mal nommé, s'étant rendu de lui-même en un point où il n'y a plus à parler ni de structure, ni de centre. Nous aurons l'occasion d'en revenir à Derrida. Pour le moment, préférons-lui la figure opposée, mais très proche, du prolongement et de la réconciliation : Roland Barthes.

Barthes nous est d'autant plus utile que sa propre tentative de réconciliation s'articule presque entièrement autour d'une notion de texte. C'est au moment où le structuralisme est en crise et où cette crise est en train de déchirer le groupe *Tel Quel*³, en 1971, que Barthes fait paraître l'essai « De l'œuvre au texte » dans la *Revue d'esthétique*, un an après avoir fait paraître son ouvrage *S/Z*. On peut poser que, dans ces deux textes, Barthes s'efforce d'un

² Cf. Eagleton (1983), Wolfreys et Baker (1996) et M. Ryan (1999).

³ Qui vient alors d'excommunier, littéralement, Derrida (cf. Forest, 1995).

même geste de synthétiser les recherches effectuées depuis le début des années 60 autour du groupe *Tel Quel* et de réconcilier à l'intérieur du champ unifié de « Texte » les tendances de plus en plus divergentes qui s'y affirment. Le dernier texte apparaît à un carrefour historique et critique, à un moment de tension où la vague structuraliste est en train de rouler sur elle-même, où la force et la vitalité mêmes qui l'ont mise à l'avant-plan de la vie intellectuelle occidentale sont en train de se retourner contre elle.

Pour Barthes, le Texte est un objet nouveau, né au croisement de disciplines nouvelles, telles que le « marxisme, le freudisme et le structuralisme », et de la dissolution des anciennes ; en un mot, au sein d'une *interdisciplinarité*⁴.

Ce que Barthes qualifie d'« œuvre », c'est la définition courante du texte à son époque et encore à la nôtre : cet ensemble de phrases contenu entre les couvertures d'un livre, les « [p]ropries termes d'un auteur, teneur exacte d'un acte, d'une loi, etc. » selon le dictionnaire de l'Académie française. Le Texte, en revanche, n'est plus ce texte-là, n'est plus l'œuvre, il est un bouleversement à mettre en relation avec celui qui a affecté les sciences physiques au 20^e siècle :

De même que la science einsteinienne oblige à inclure dans l'objet étudié la *relativité des repères*, de même l'action conjuguée du marxisme, du freudisme et du structuralisme oblige, en littérature, à relativiser les rapports du scripteur, du lecteur et de l'observateur (du critique). En face de l'œuvre — notion traditionnelle, conçue pendant longtemps, et aujourd'hui encore, d'une façon, si l'on peut dire, newtonienne —, il se produit l'exigence d'un objet nouveau, obtenu comme glissement ou renversement des catégories antérieures. Cet objet est le *Texte*. (1971 : 70)

Barthes explique la nature de ce glissement en précisant que « le Texte ne doit pas s'entendre comme d'un objet computable. » (1971 : 70) Il ne s'agit pas d'une nouvelle catégorie où placer certains objets et en exclure d'autres (Bataille a écrit des textes, Balzac écrivait des œuvres, par exemple), mais d'un nouveau type de rapport entretenu avec le même type d'objet.

À ce stade, il nous faut remarquer deux choses. Premièrement, que l'œuvre, telle que décrite par Barthes, joue en quelque sorte le rôle de bouc émissaire et qu'elle est, en tant que telle, une sorte d'ennemi imaginaire : sur le plan théorique, l'œuvre telle que la conçoit

⁴ Barthes parle d'une « interdisciplinaire ».

Barthes n'appartient alors à personne, si ce n'est aux plus sclérosées des institutions académiques françaises. Elle représente un adversaire plus amorphe que redoutable, en ce qu'elle n'existe qu'à travers le Texte :

[...] l'œuvre se voit (chez les libraires, dans les fichiers, dans les programmes d'examen), le texte se démontre, se parle selon certaines règles (ou contre certaines règles) ; l'œuvre se tient dans la main, le texte se tient dans le langage : il n'existe que pris dans un discours (ou plutôt, il est Texte par cela même qu'il le sait) ; le Texte n'est pas la décomposition d'une œuvre, c'est l'œuvre qui est la queue imaginaire du Texte. Ou encore : *le Texte ne s'éprouve que dans un travail, une production*. Il s'ensuit que le Texte ne peut s'arrêter (par exemple, à un rayon de bibliothèque) ; son mouvement constitutif est la *traversée* (il peut notamment traverser l'œuvre, plusieurs œuvres). (1971 : 72-73)

On le voit, Barthes emprunte ici directement à Julia Kristeva la notion de productivité et, de biais, à Derrida un regard déconstructionniste. Au-delà de ces références cependant, il pose un argument qui est essentiellement pragmatique : considérer l'œuvre comme la *queue imaginaire* du Texte équivaut surtout à dire que l'œuvre ne se réalise qu'à travers la lecture. L'œuvre devient l'interprétation canonique d'un texte inscrite à même une tradition et la notion de Texte sert à souligner que la lecture d'une œuvre peut s'effectuer en porte-à-faux de cette tradition. En ce sens, l'œuvre joue admirablement bien son rôle de bouc émissaire, parce que toute lecture, marxiste, freudienne, structuraliste, mais également philologique et herméneutique, représente, au moins minimalement, une remise en cause de cette structure figée. Toute approche de l'œuvre, même classique et révérencieuse, est d'abord « *décomposition* (...) du travail de lecture » (1970 : 17) ; toute lecture est lecture de texte, qu'elle s'effectue en accord ou *a contrario* de l'œuvre en tant qu'image pétrifiée d'un texte circulant dans la culture.

En posant le Texte comme un objet nouveau, né du structuralisme, Barthes donne à une profonde rupture les apparats de la réconciliation. Le texte n'apparaît qu'à l'intérieur d'un structuralisme de deuxième génération, particulièrement chez le groupe *Tel Quel*. Le choix même du syntagme dénote une distance prise d'avec le premier structuralisme et la sémiologie d'inspiration saussurienne. On le sait, le mot « texte » n'est pas beaucoup utilisé par les premiers structuralistes : Jakobson privilégie l'oralité et le *discours* (considérés comme faits premiers) ; Hjelmslev nie cette distinction, assimile plus ou moins textes et

discours, et, surtout, élargit considérablement la définition jusqu'à ce qu'elle s'étende à une occurrence syntagmatique de tout code ; Benveniste théorise la phrase comme limite de l'analyse linguistique ; Greimas choisit quant à lui, pour objet, le discours narratif.

Dans l'un des chapitres introductifs de *S/Z*, Barthes écrit :

[P]our le texte pluriel, il ne peut y avoir de structure narrative, de grammaire ou de logique du récit ; si donc les unes et les autres se laissent parfois approcher, c'est *dans la mesure* (en donnant à cette expression sa pleine valeur quantitative) où l'on a affaire à des textes incomplètement pluriels, des textes dont le pluriel est plus ou moins parcimonieux. (1970 : 12)

À travers cette attaque larvée envers Lévi-Strauss, Greimas et Bremond, Barthes essaye de dépasser les limites du structuralisme en y introduisant un objet étranger. En fait, le Texte ne représente une trêve dans le conflit encore innommé entre structuralisme et poststructuralisme que dans la mesure où il lui est extérieur : sous le masque de la réconciliation se cache une rupture aussi profonde que celle posée par Derrida et qui n'est pas due à la nouveauté du concept, mais bien à son antériorité. D'abord parce que le texte appartient au domaine de l'écrit. Faire du texte l'objet de la réflexion structuraliste, c'est, à la suite de Derrida, renverser le primat de la parole sur l'écrit, qui était l'un des présupposés fondateurs de la sémiologie saussurienne et de ses descendants. Cette attention portée à la *trace* même de l'écriture, ce souci de s'attacher à « la formation de la forme » (1967a : 92) que l'on retrouve chez Derrida dans *De la grammatologie*, se traduit chez Barthes par une distance prise avec le signifié, qui vient selon lui *fermer* l'œuvre :

Le Texte s'approche, s'éprouve par rapport au signe. L'œuvre se ferme sur un signifié. On peut attribuer à ce signifié deux modes de signification : ou bien on le prétend apparent, et l'œuvre est alors l'objet d'une science de la lettre, qui est la philologie ; ou bien ce signifié secret, dernier, il faut le chercher, et l'œuvre relève alors d'une herméneutique, d'une interprétation [...]. Le Texte, au contraire, pratique le recul infini du signifié, le Texte est dilatoire ; son champ est celui du signifiant ; le signifiant ne doit pas être imaginé comme « la première partie du sens », mais comme son après-coup ; de même, l'infini du signifiant ne renvoie pas à quelque idée d'ineffable (de signifié innommable), mais à celle de jeu [...] (1971 : 72)

De quelque côté qu'on le prenne, ce *recul du signifié* ne peut qu'être étranger à toute formalisation des discours narratifs et littéraires, laquelle relève obligatoirement d'une sémantique. Notons aussi que jamais le texte, avant le structuralisme, n'a été conçu comme

un objet autonome, mais toujours comme un objet constitué sur une mise en relation. Pour employer une définition antérieure à toute influence théorique récente, rappelons que le dictionnaire Webster de 1913 décrit le texte ainsi : « [a] discourse or composition on which a note or commentary is written⁵ ». Une définition aussi ancienne l'indique : le texte est constitué par une interaction avec un commentaire, ou, dans l'herméneutique classique, avec la tradition. Or le Texte, que Barthes pose, de façon tout à fait classique, comme *tissu* (*ibid.* : 73), qu'il envisage décentré comme chez Derrida et pris dans un rapport d'intertextualité comme chez Kristeva, tout en se distinguant sous plusieurs aspects du texte classique, est surtout incompatible avec l'autre présumé fondateur du structuralisme, celui de l'autonomie du texte.

De là à affirmer que le projet révolutionnaire que Barthes tente d'articuler autour du concept de texte est en réalité une posture réactionnaire, il n'y a qu'un pas, que nous nous ne franchirons à aucun prix. Si le déplacement de l'œuvre vers le texte que décrit Barthes tient un peu de l'écran de fumée ou, à tout le moins, d'un antagonisme surdéterminé, il y a un véritable passage qui s'effectue à travers lui, un passage d'une conception du texte à une autre, de texte à Texte, en fait. Ce Texte découle peut-être moins du structuralisme que d'une incorporation de biais des développements de l'herméneutique philosophique moderne.

Expliquons.

On estime généralement que l'entrée de l'herméneutique dans la modernité s'effectue en deux temps, à partir de Friedrich Schleiermacher jusqu'à Wilhelm Dilthey, et qu'elle a procédé, principalement, à un élargissement de son objet.

Schleiermacher élargit d'abord le champ en développant une théorie de l'interprétation capable de prendre en charge aussi bien les textes traditionnels que les textes profanes, et assez ouverte pour se pencher à la fois sur les textes obscurs et les textes transparents. C'est la première ouverture, par laquelle l'herméneutique, qui fut essentiellement, depuis Saint Augustin (si ce n'est Aristote), un « outil exégétique devient une théorie générale de la compréhension⁶ ».

⁵ « Text », <http://www.webster-dictionary.org/definition/text>, 16-04-04.

⁶ « Herméneutique » dans : Yahoo Encyclopédie, http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/jb/jb_1750_p0.html, 20-04-04. Cf. également, pour cette partie : Franz Mussner, *Histoire de l'herméneutique de Schleiermacher à nos jours* (1972), et Paul Ricœur, « Pour une phénoménologie herméneutique » (1986 : 41-149).

Avec Dilthey (1833-1911) la notion de texte pour l'herméneutique s'étend encore davantage, depuis le champ de la littérature vers le monde sensible. Inspiré notamment par Hegel, Dilthey considère l'Histoire et les sociétés humaines comme des « textes » susceptibles d'être perçus et compris de façon herméneutique. Cette ouverture se radicalise chez Heidegger, pour qui l'existence elle-même devient un processus herméneutique d'interprétation de soi, le *réel* une somme d'interprétations et l'objet appelé « texte », plus ou moins un vestige. Cette vision avait, en elle-même, des antécédents nietzschéens, et elle fut formalisée, sans être niée, chez Gadamer.

Dans la modernité, l'herméneutique finit donc par préférer sa méthode, son opération privilégiée, l'interprétation, à son objet initial, d'abord modifié puis presque abandonné, le texte, et sa signification transcendante, le *sens*. Certains ne manqueront pas de critiquer cet état de quasi-solipsisme herméneutique, d'abord Habermas⁷, puis plus récemment Rastier :

Les successeurs de Schleiermacher choisiront volontiers une voie spéculative. Dilthey a ainsi écrit l'histoire de l'herméneutique moderne, ou du moins retracé son origine, mais l'a passablement spiritualisée, en effaçant d'ailleurs le nom de Humboldt — qui précisément donnait à l'herméneutique toute sa dimension linguistique. Avec Dilthey, le paradigme du texte s'affaiblissait et le sentiment vécu devenait l'origine et la fin de toute compréhension. Enfin, avec Heidegger, l'ontologisation de l'herméneutique allait conduire à faire fi des contraintes philologiques, à délibérément « faire violence au texte », ouvrant la voie à l'antinomisme dérisoire des déconstructionnistes. (1996 : 25)

C'est de cet état précis de la question dont Barthes hérite, via son influence derridienne. Barthes, bien entendu, ne reprend pas des considérations aussi vastes. Ce qu'il reprend cependant, c'est une attention portée sur le processus de l'interprétation plutôt que sur la chose sur laquelle elle devrait s'attacher.

Cette nouvelle opération est l'interprétation (au sens que Nietzsche donnait à ce mot). Interpréter un texte, ce n'est pas lui donner un sens (plus ou moins fondé, plus ou moins libre), c'est au contraire apprécier de quel pluriel il est fait. (1970 : 11)

On pourrait donc poser, comme hypothèse temporaire, que, si, comme l'affirme Alain Michel, il existe bel et bien à l'époque « une tension, une contradiction non résolue entre

⁷ Cf. Les écrits d'Habermas (1988) sur Heidegger et le livre de José Maria Aguirre Oraa (1998) sur la querelle Habermas-Gadamer.

l'analyse structurale, voire structuraliste, et l'herméneutique [classique], entre le sens construit et le sens déchiffré, révélé » (1975 : 102), c'est via Derrida, leur informateur auprès de la *filière* herméneutique moderne⁸, philosophique et phénoménologique, que Barthes et Kristeva trouvent une troisième voie : le texte produit. L'hypothèse, ici, se veut plus conceptuelle qu'historique.

La pensée poststructuraliste s'approprie le texte au moment où l'herméneutique philosophique s'en désintéresse. Paradoxalement, le Texte ainsi obtenu est fortement marqué par l'attention portée au processus dans l'herméneutique à partir de Heidegger et Gadamer, chez lesquels l'interprétation et la compréhension sont devenues plus importantes que l'objet auquel, auparavant, elles devaient s'attacher, le texte. L'herméneutique devient philosophique ou phénoménologique à partir du moment où elle cesse d'être une technique d'interprétation des textes pour devenir une théorie générale de l'expérience. Barthes reprend cet objet abandonné, le texte, mais importe avec lui l'attention déplacée sur l'interprétation, processus qui n'est plus tout à fait pareil à lui-même lorsqu'il passe de moyen à finalité. À partir de là, on peut dire qu'il y a bel et bien deux textes, parce que, comme l'avait remarqué d'abord Derrida, il y a « deux interprétations de l'interprétation » :

L'une cherche à déchiffrer, rêve de déchiffrer une vérité et une origine échappant au jeu et à l'ordre du signe, et vit comme un exil la nécessité de l'interprétation. L'autre, qui n'est plus tournée vers l'origine, affirme le jeu et tente de passer au-delà de l'homme et de l'humanisme, le nom de l'homme étant le nom de cet être qui, à travers l'histoire de la métaphysique ou de l'onto-théologie, c'est-à-dire de toute son histoire, a rêvé la présence pleine, le fondement rassurant, l'origine et la fin de tout jeu. (1966 : 427)

C'est visiblement cette deuxième *interprétation de l'interprétation* qui intéresse Barthes, cette interprétation satisfaite d'elle-même, contente de son propre travail, et dont le Texte serait le mouvement même et non le résultat. Le Texte de Barthes est en quelque sorte un texte-processus qui voudrait s'opposer à un texte-résultat, un texte signifiant plutôt qu'un

⁸ Il serait carrément tiré par les cheveux de faire de Derrida, qui a toujours observé, envers les principaux herméneutes de son époque, Gadamer et Ricœur en tête, un silence à la fois révérencieux et distant, un continuateur de la pensée herméneutique. Toutefois, par son interrogation constante de la notion d'interprétation chez Nietzsche, Freud et Heidegger (1966), et son examen approfondi de la pensée de Husserl (1967b), il a contribué à réintroduire dans la réflexion sur le texte les questions de traditions voisines qui sont celles de l'herméneutique et de la phénoménologie, et dont le structuralisme s'était délesté.

texte signifié, un texte qui s'interprète, qui est en train de s'interpréter, plutôt qu'un texte interprété. Le texte de Barthes n'est plus chose, il n'est même plus objet, sinon au plan conceptuel, il est processus sans résultat, sens en suspens, *œuvre en progrès*.

Ainsi s'opère, dans le poststructuralisme, une profonde transformation de la notion d'autonomie du texte, qui devient une ubiquité du Texte. Celle-ci n'est plus une façon de le considérer globalement, d'étudier ses mécanismes pour ce qu'ils sont, loin de toute perspective génétique et sans envisager sa réception, mais une façon de l'ouvrir d'amont en aval sur l'écriture et la lecture, de troquer son existence phénoménale contre une productivité continue. Le texte était autonome en ce qu'il pouvait être examiné seul sous le microscope structuraliste. Dans « De l'œuvre au texte », son autonomie tend à croître encore davantage : emboîtant le pas à Derrida qui affirmait avec fracas, dans *De la grammatologie*, qu'« il n'y a pas de hors-texte » (1967a : 227), Barthes propose un rapport au texte sans microscopes ni savants, affranchi de tout métalangage et de tout métadiscours.

[U]ne Théorie du Texte ne peut se satisfaire d'une exposition métalinguistique : la destruction du méta-langage, ou tout au moins (car il peut être nécessaire d'y recouvrir provisoirement) sa mise en suspicion, fait partie de la théorie elle-même : le discours sur le Texte ne devrait être lui-même que texte, recherche, travail de texte, puisque le Texte est cet espace *social* qui ne laisse aucun langage à l'abri, extérieur, ni aucun sujet de l'énonciation en situation de juge, de maître, d'analyste, de confesseur, de déchiffreur : la Théorie du Texte ne peut coïncider qu'avec une pratique de l'écriture.
(1971 : 77)

Curieusement, même après avoir fait du texte un aussi vaste réseau d'objets de pensée, après l'avoir qualifié d'« espace où aucun langage n'a barre sur un autre » (*ibid.* : 77), Barthes n'étend jamais explicitement sa notion de Texte à des productions musicales ou visuelles, comme le faisaient déjà à son époque plusieurs sémioticiens, d'allégeance peircienne ou hjelmslevienne⁹ tels qu'Umberto Eco (1968), Walter Koch (1971) ou Winfried Nöth (1972). Barthes rend ainsi l'assimilation du Texte à la chose littéraire relativement arbitraire et sa conception du Texte se résume en partie à importer les conclusions de l'herméneutique philosophique dans un cadre qui leur est peut-être trop étroit. Il reste donc un objet

⁹ Dans *Prolégomènes à une théorie du langage*, paru en 1943, Hjelmslev étendait déjà les notions de « texte » et de « discours » à des sémiotiques non linguistiques.

relativement flou, un objet *à faire* ; ce qui est exactement la direction proposée dans les dernières recommandations de « De l'œuvre au texte ».

Il y a donc deux facettes au texte poststructuraliste. La première est une rénovation théorique, qui consiste à introduire dans le structuralisme un objet appartenant à l'herméneutique, induisant ainsi une compétition ou une hybridation de méthode. La seconde est un véritable projet révolutionnaire, visant à transformer et à fondre l'une dans l'autre la production et la consommation de texte, et à revisiter à travers lui les fondements mêmes de notre culture.

Si le premier aspect est nécessairement influencé par le radicalisme du second, on peut remarquer que le texte poststructuraliste a conservé en lui assez de traits classiques pour que la sémiotique textuelle et les théories de la lecture soient en mesure de se le réapproprier à l'intérieur d'une démarche institutionnelle. Le dialogue est perceptible chez Riffaterre, dans *La production du texte* (1979), ou chez Robert Scholes, dans *Semiotics and Interpretation* (1982), mais la reprise du texte poststructuraliste à l'intérieur d'un cadre théorique institutionnel ne fut jamais plus exemplaire que chez Michel Charles, dans son *Introduction à l'étude des textes* (1995). Bien entendu, la démarche de Charles est à mille lieux de l'avant-garde du groupe *Tel Quel* et l'influence de la pensée poststructuraliste sur son travail n'est ni exclusive, ni même déterminante ; il n'en demeure pas moins que Charles définit le texte de façon à inclure la relativité des repères et que sa définition rejoint à bien des égards, sur un mode moins catastrophé peut-être, celle de Barthes¹⁰.

Charles entame son *Introduction* par des considérations sur les racines de la notion de texte et formule ainsi une première définition : « Le texte est un être de langage qui fait autorité » (1995 : 40) ; de là, dans un trajet qui aurait tout à fait plu à Barthes, il finit par mettre à mal la croyance en l'existence et en l'unité du texte, qu'il qualifie de préjugé.

En fait, à l'un ou l'autre moment de son *Introduction à l'étude des textes*, Charles va rejoindre les trois grands axes de la pensée poststructuraliste du texte. D'abord, la productivité, présente chez Kristeva, puis réapparaissant chez Barthes, dans « De l'œuvre au texte » et dans *S/Z*, sous le terme de « texte *scriptible* » :

¹⁰ Notons que la réflexion de Michel Charles sur le texte s'est d'abord amorcée avec la publication de *Rhétorique de la lecture*, en 1977 ; Charles fournit un cas exemplaire de théoricien français qui développe sa pensée à l'extérieur du poststructuralisme, mais à l'intérieur d'un milieu intellectuel dominé par celui-ci.

Mon intervention sur le texte, qu'elle soit simple lecture ou travail d'analyse, non seulement le fait varier, mais le fait exister. Pour rester dans l'espace d'une critique élaborée (qui est d'ailleurs celui où l'idée prend toute sa force), on dira, selon une définition parfaitement traditionnelle : le texte, c'est ce que l'on commente ; il n'y a pas de texte, mais toujours une interaction du texte et du commentaire. (1995 : 47)

Ensuite, l'ouverture du texte, son caractère non computable chez Barthes, son décentrement derridien, toutes deux des conséquences, en quelque sorte, de la notion d'intertextualité qui, chez Kristeva, fait du texte « une mosaïque de citations » (1969 : 85) :

Un second aspect, capital, de cette ouverture du texte sur d'autres textes, c'est l'idée que le texte examiné n'est lui-même qu'un ensemble d'énoncés, que le rapport entre ses parties est, du point de vue de la lecture, ni plus ni moins pertinent, *a priori*, que le rapport de telle ou telle de ses propres parties à telle ou telle partie d'un autre texte. (1995 : 49)

Et finalement, troisième caractéristique, qui découle de la deuxième : le caractère non autoritaire du Texte, conséquence logique de son caractère non auctorial, que Barthes a proposé avec fracas en 1968, dans « La mort de l'auteur ». Pour Barthes, le texte est « [c]itation sans guillemets », qui « se lit sans l'inscription du Père », « aucun respect vital n'est donc dû au Texte : il peut être *cassé* » (1971 : 74). Moins radical, Charles s'en fait quand même l'écho, en constatant que l'autorité du texte, qui fonde sa première définition, n'est pas une immanence, mais une qualité prêtée par la lecture :

Nous voici maintenant avec deux définitions différentes du texte : un texte est un être de langage qui fait autorité ; un texte est ce qui fait l'objet d'un commentaire.

Il est clair que la seconde définition comprend, à tous les sens du terme, la première. Le commentateur étant un être profondément respectueux par essence, la seconde définition explique en effet cette autorité qui s'attache au texte : en d'autres termes, cette définition est tout simplement une analyse critique de la première. Au lieu de dire que le texte a une autorité ou, plutôt, au lieu de me comporter constamment comme s'il en avait une, je constate que c'est moi, lecteur ou critique, qui la lui attribue. Lecteur, je lui donne intuitivement cette autorité ; commentateur, je la construis, j'élabore le modèle d'un texte qui a son existence propre et son identité spécifique. (1995 : 40)

Ce dernier exemple indique le lieu où Charles et les poststructuralistes divergent. Si Barthes et Charles observent tous deux que le caractère immanent, clos et autoritaire du texte (ou de

l'œuvre) ne sont que des projections de l'analyse, de la lecture, le premier cherche à libérer le Texte de celles-ci, alors que le second finit par se demander si l'acte de lecture ne consiste pas précisément à attribuer ces caractéristiques arbitraires à un objet qui ne les possède pas d'emblée. Dans cette optique, on pourrait poser que le poststructuralisme, historiquement, aura servi de transition entre la vision immanente du sens proposée par le structuralisme et la vision du sens négocié et produit tel qu'il se développe aujourd'hui dans la sémantique et les théories de la lecture. Cela constitue à la fois un hommage, une reconnaissance de sa qualité de charnière, mais aussi, à certains égards, un constat d'échec du poststructuralisme sous sa forme révolutionnaire.

À ce stade, nous pouvons nous demander ce qu'il reste de ce projet révolutionnaire, dont le présent essai, et l'institution dans le cadre duquel il a été produit, par leur existence même, semblent signifier le non-avènement. Il s'agit en fait de se demander, comme l'a fait Mowitt (1992), si le Texte n'est pas un projet abandonné qu'il faudrait reprendre et réaliser enfin.

1.1.2 La réincarnation du texte : construction et déconstruction de la doxa hypertextuelle

L'idée maîtresse, fondatrice, de ce que nous appellerons bientôt la doxa hypertextuelle a consisté à poser l'hypertexte comme une véritable incarnation des théories poststructuralistes, projet qui apparaît en toutes lettres dans le titre de l'ouvrage majeur de George P. Landow : *Hypertext — The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. La doxa hypertextuelle peut se résumer à cet unique argument qui veut que l'hypertexte soit un véritable « embodiment » des théories poststructuralistes et, plus généralement, de la « théorie critique contemporaine ».

Notons que l'on peut difficilement traduire le terme même d'« embodiment » sans y introduire des connotations plus ou moins fâcheuses. Connotations économiques/financières d'une part, si l'on optait pour « incorporation », ce qui aurait tendance à lier le concept à celui de « convergence » employé par Landow et qui a connu une prospérité discutable depuis 1992, à telle enseigne que Landow l'a abandonné de sa troisième édition augmentée d'*Hypertext*, parue en 2006 et maintenant sous-titrée : *Critical Theory and New Media in an Era of Globalization* ; connotations théologiques, d'autre part, si l'on optait pour

« incarnation ». On pourrait bien sûr écarter ce problème de traduction du revers de la main, le voir comme un simple accident et déplorer brièvement le fait que la langue française, entre « réification » et « incarnation » ne dispose pas d'un terme neutre afin de décrire le fait de donner forme concrète à un concept abstrait. On pourrait aussi examiner un instant l'hypothèse selon laquelle le français n'arrive pas à traduire la neutralité du terme parce que celle-ci est un leurre, une façade qui sert à masquer son origine, à taire le fait que l'idée même de « donner corps », de fournir une forme concrète, voire un substrat matériel, à des abstractions est irrémédiablement liée à un vaste complexe idéologique, établi au carrefour du religieux et de l'économique, ayant superposé le corps d'entreprise au corps du Christ, dans une logique plus proche de celle décrite par Weber¹¹ que par Marx.

L'hypothèse, bien sûr, déborde copieusement du cadre de la présente réflexion, mais le phénomène demeure observable à l'intérieur dudit cadre : la notion d'« embodiment » et la neutralité qui lui est attachée sont utilisées afin de dissimuler que la « convergence de la théorie critique contemporaine et de la technologie » ne relève pas d'une sorte de hasard cosmique ou d'une sorte de synergie naturelle, comme le prétend Landow en s'appuyant de Bolter :

As J. David Bolter points out in the course of explaining that hypertextuality embodies poststructuralist conceptions of the open text, "what is unnatural in print becomes natural in the electronic medium and will soon no longer needs saying at all, because it can be shown." (1992b : 3)

On peut se demander ce que vient faire là une vieille opposition pragmatique, chère à Wittgenstein, entre dire et montrer et, surtout, ce qui pourrait représenter une rencontre moins *naturelle* que celle d'un courant théorique et d'un dispositif technologique, sinon celle, fortuite, sur une table de dissection, d'un parapluie et d'une machine à coudre. La « convergence de la théorie critique contemporaine et de la technologie » relève, pour emprunter un terme que s'est approprié l'informatique, du *programme* : idéologique, esthétique, poétique. Ce programme, intéressant en lui-même, la doxa hypertextuelle a choisi de ne pas le proposer en tant que tel mais de le déguiser en accident, en catastrophe technologique, peut-être en partie pour réintroduire dans la théorie le poids d'objectivité dont les discours postmodernes se sont délestés et que l'Occident ne reconnaît plus que dans les

¹¹ Cf. *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme* (1905).

technosciences. À travers la notion d'« embodiment » qui a été utilisée dans diverses disciplines afin de dépasser le dualisme cartésien¹², Landow manifeste une certaine tendance à considérer l'abstraction des idées poststructuralistes comme une incomplétude, voire une tare.

[H]ere, as in so many other cases, hypertext creates an almost *embarrassingly literal embodiment of a principle that had seemed particularly abstract and difficult when read from the vantage point of print*. Since much of the appeal, even charm, of these theoretical insights lies in their difficulty and even preciousness, this more literal presentation promises to disturb theoreticians, in part, of course, because it greatly disturbs status and power relations within their field on expertise. (1992b : 53. [Nous soulignons] NS)

Sans vouloir jouer l'avocat du diable ou se montrer indûment attaché à son propre statut institutionnel, on peut toutefois se demander à quel point on peut vulgariser une pensée complexe sans la dénaturer, et à quel point surtout la « littéralisation » peut être bénéfique pour la métaphore ou l'abstraction. À partir d'un tel fragment, surtout, on peut observer comment fonctionne l'argument de Landow : non seulement déplace-t-il les arguments hors de leur contexte initial, mais il tend du même coup à affaiblir leur sens original. Landow ne cherche pas simplement dans la pensée poststructuraliste un fondement pour la théorie et la pratique de l'hypertexte ; en réalité, son argument est, dans ses motifs et stratégies, beaucoup plus radical. Il ne s'agit pas de chercher dans le poststructuralisme une origine, mais de poser l'hypertexte comme avènement concret du poststructuralisme en tant que projet avorté et *prophétie* à réaliser. Il ne s'agit pas de comprendre les possibilités de l'hypertexte à partir de la théorie, mais de proposer l'hypertextualité comme interprétant¹³ à partir duquel la théorie pourra être comprise, illustrée par l'exemple, *incarnée*. Il n'y a pas chez Landow un projet de refondation, de continuité ou de poursuite de la pensée poststructuraliste, mais un détournement d'origine qui emprunte les oripeaux de la déférence.

¹² L'« embodiment » tel que partagé par les sciences cognitives, la psychologie behavioriste, la cybernétique et les travaux en intelligence artificielle, est celui de l'esprit dans le corps. La notion sert à dépasser la vieille opposition philosophique entre esprit et matière, en refusant de voir dans le corps un simple véhicule de l'esprit et en remontant aux racines physiologiques des opérations de pensée. (cf. McCulloch, 1965 ; Lakoff et Johnson, 1999)

¹³ Nous utilisons ici le terme en fonction d'une acception vaste, compatible autant avec son usage dans la première sémiotique de Peirce qu'avec celui qu'en fait aujourd'hui la sémantique textuelle. (cf. Rastier, 2001 ; Hébert, 2001)

En suivant la logique du « donner corps », Landow va dépasser rapidement les limites de sa stratégie argumentative initiale, qui en est une d'analogie ; il ne se bornera plus à dire « ceci ressemble à cela », mais « ceci est cela ». Il organise, en quelque sorte une compétition des interprétants, où l'hypertexte ne doit pas simplement se superposer aux différentes lectures déjà effectuées des différents concepts, mais s'y substituer.

L'hypertexte, moins en tant que technologie qu'en tant que fantasme d'une technologie, devient l'interprétant à partir duquel sont réévalués tous les discours critiques sur le texte. Cela a pour effet d'atténuer, voire d'annuler, toute attention portée à leur signification originale ; en faisant de Barthes, Derrida, Bakhtine, Foucault, etc., des prophètes de l'hypertexte à venir, on se débarrasse plus ou moins complètement du devoir de comprendre ce à quoi renvoyaient au départ, à l'origine et en contexte, leurs propos parfois sibyllins.

Prenons ces quelques exemples :

Derrida in fact here describes extant hypertext systems in which the active reader in the process of exploring a text, probing it, can call into play dictionaries with morphological analyzers that connect individual words to cognate, derivations, and opposites. Here again something that Derrida and other critical theorists describe as part of a seemingly extravagant claim about language turns out precisely to describe the new economy of reading and writing with electronic virtual, rather than physical, forms. (1992b : 8. NS)

[...]

However self-dramatizing and overheated Barthes's presentation of his methods might appear from the perspective of print, it *accurately describes* the way an attempt to move beyond print in the direction of hypertextuality disturbs the text and the reading experience as we know them. (*ibid.* : 53)

Landow va trouver un ancêtre à son argument de relecture destructrice, en invoquant le philosophe du virtuel Michael Heim : « *Text* derives originally from the Latin word for weaving and for interwoven material, and it has come to have a *extraordinary accuracy of meaning in the case of word processing.* » (1987 : 160-161. NS) Qu'entend-on par là ? Que signifie de dire que Derrida, dans un texte de 1972 consacré à Platon, parlait « en fait » de « systèmes hypertextuels » ? Ou que Barthes, en exposant dans *S/Z* sa méthode de cartographie et de découpage de *Sarrazine*, décrivait « exactement » autre chose ? Ou que le syntagme fort ancien de « texte » a acquis, avec l'apparition du traitement de texte, une

« extraordinaire exactitude de signification » ? Ces idées avaient-elle patienté jusque-là, métaphores vides, dans l'antichambre de la langue, en attendant qu'on veuille bien leur trouver un sens ? Si ces arguments sont discutables sur le plan rhétorique, ils dénotent surtout l'appartenance inévitable de l'« *embodiment* » à une certaine métaphysique. Donner corps, ici, c'est véritablement *incarner*. Nous l'avons dit, les propos de Derrida et Barthes, dans leur préciosité, leur difficulté, leur extravagance et leur indétermination ne sont plus accueillis chez Landow comme discours mais comme prophéties. Et qu'est-ce qu'une prophétie, sinon un signe en suspens, ne pouvant être véritablement compris qu'à l'arrivée d'un interprétant qui, au moment de son apparition, n'est pas encore présent à l'histoire et au langage ? Qu'importe ce qu'ont voulu dire Barthes et Derrida, qu'importe ce à quoi se rapportaient leurs propos et comment leur époque les a accueillis, si l'hypertexte représente l'avènement quasi-théologique de leur Parole, si l'hypertexte est le Texte fait chair ?

Non seulement l'hypertexte donne-t-il corps, tantôt à la notion de texte scriptible chez Barthes (1992b : 34), de décentrement chez Derrida (1992b : 34), d'intertextualité et de polyphonie chez Bakhtine (1992b : 10-11), mais il le fait de façon « littérale jusqu'à l'embarras » ; jamais Landow n'envisage que cette littéralité embarrassante ne vienne affaiblir l'argument plutôt que de le renforcer, qu'elle puisse représenter autre chose qu'un poids mélioratif. L'hypertexte donne littéralement corps aux théories poststructuralistes et, pour Landow et la doxa hypertextuelle, cela contribue à le rendre encore plus textuel que le texte. Au-delà de la destruction, par la littéralité, d'une métaphore qui aurait pu être féconde, voire fondatrice, l'argument de l'*embodiment* va dans le sens d'une double iconisation de l'hypertexte : parce que l'hypertexte ressemble au texte poststructuraliste, ses contenus seront, par la force des choses, plus *textuels* que ceux qui éliraient un autre support.

Cette idée d'une iconisation du texte, d'une imitation par la forme et l'expression de l'apparence du contenu n'est pas sans précédent dans la pensée poststructuraliste dans laquelle la doxa hypertextuelle détourne son origine. On la retrouve intégralement chez Derrida, dans « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », alors qu'il tente d'identifier une résistance souterraine à l'idée de structure larvée dans le structuralisme de Lévi-Strauss :

[Le discours sur le mythe] doit, pour ne pas manquer la forme et le mouvement du mythe, éviter cette violence qui consisterait à centrer un langage décrivant une structure a-centrique. Il faut donc renoncer ici au

discours scientifique ou philosophique, à l'*épistémè*, qui a pour exigence absolue, qui est l'exigence absolue de remonter à la source, au centre, au fondement, au principe, etc. Par opposition au discours *épistémique*, le discours structurel sur les mythes, le discours *mytho-logique* doit être lui-même *mytho-morphe*. Il doit avoir la forme de ce dont il parle. (1966 : 420)

Cela participe, on l'aura compris, d'une mise en suspicion du métalangage telle qu'on la retrouve chez Barthes. Chez Landow et la doxa hypertextuelle, ce mouvement d'iconisation de la forme textuelle suit une trajectoire ascendante : il passe des structures internes du texte pour englober ses structures externes, il implique une *imitation* du fonds par la forme, par la forme médiatique, matérielle, et non pas seulement sémiotique et discursive. Nous nous efforcerons dans les pages qui suivent de « déconstruire », au plein sens derridien du terme, cet argument fondateur de la doxa hypertextuelle, en examinant l'hypothèse inverse : en « donnant littéralement corps » au texte poststructuraliste, l'hypertexte façon doxa trouve, non pas sa pierre d'achoppement, mais un vice fondateur, qui le draine de sa force sémiotique au profit de sa forme médiatique et risque ainsi de le rendre à jamais illisible parce que déjà lu.

Le premier moment de la doxa hypertextuelle est l'assimilation entre interconnectivité et intertextualité. L'interconnexion est le principe même de l'hypertexte, son essence en quelque sorte, et elle apparaît chez les pionniers que sont Vannevar Bush¹⁴ et Ted Nelson. Ce dernier, philosophe et pionnier de l'utilisation des ordinateurs dans les sciences humaines, expliquait ainsi le concept d'hypertexte : « Let me introduce the word 'hypertext' to mean a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not conveniently be presented or represented on paper. » (1965 : 86)

Le projet d'interconnexion de Nelson ne fut jamais modeste. Depuis les années 60, Nelson a travaillé au projet Xanadu, visant la création d'un logiciel capable d'incarner une véritable bibliothèque bourgeoise (et d'en supporter le poids), où tous les textes écrits depuis

¹⁴ Bush fut le directeur de Bureau pour la recherche et le développement scientifique, sous l'administration Roosevelt. Dans un essai, publié dans le *Atlantic Monthly* (1945) et intitulé « As We May Think », il a imaginé une technologie nouvelle, une technologie à faire, le Memex. Bush le décrivait comme un dispositif basé sur microfilms « dans lequel un individu pourrait emmagasiner le contenu de tous ses livres, disques et communications, et les consulter plus rapidement et avec une grande flexibilité » et il prédisait l'apparition de « formes nouvelles d'encyclopédies, conçues avec une sélection préalable de chemins associatifs » (1945 : 105-106. NT). Le Memex représente donc l'ancêtre le plus célèbre, et le plus souvent cité, des bases de données hypertextuelles modernes.

l'incendie de la bibliothèque d'Alexandrie seraient numérisés et interreliés, et pourraient être automatiquement cités, commentés, découpés, etc. Le projet tourne depuis quarante ans au cauchemar¹⁵, mais le rêve lové en dessous a connu une belle prospérité et a en quelque sorte transpiré dans les reprises de la notion nelsonnienne d'hypertexte, en particulier dans l'hypertexte de Landow.

Le lien est facile à tisser avec la notion d'intertextualité telle qu'elle s'est développée dans le poststructuralisme, et la doxa hypertextuelle n'a pas manqué de le remarquer. Cela représente probablement, d'ailleurs, la pierre d'achoppement de l'analogie texte-hypertexte, comme Yellowlees Douglas l'a souligné : « Nor do you need to be fantastically well versed in the writings of Roland Barthes to recognize hypertexts in his description of "From Work to Text" of print text as a network of references to and reflections of other works. » (2000 : 18) En fait, il est impératif de ne pas avoir lu Barthes en profondeur pour replier sans détour Texte et hypertexte : une telle assimilation ne peut procéder que d'une lecture cursive. Plus fidèle au principe d'« embodiment » qu'à la lettre du discours poststructuraliste, la doxa hypertextuelle a conçu l'hypertexte comme une matérialisation de l'intertextualité. On peut poser que c'était là mal comprendre, à la fois l'intertextualité de *Tel Quel* et l'interconnexion chez Nelson, conception qui trouve une origine commune dans une violation de l'avertissement de Barthes : « le texte ne doit pas s'entendre comme d'un objet computable » ; on le voit bien, au sens barthésien, parler de *texte imprimé*, comme le fait Douglas, est un contresens.

L'intertextualité, telle qu'elle apparaît presque simultanément dans *Théorie d'ensemble* (Foucault et al., 1968), ouvrage collectif du groupe *Tel Quel*, et *Séméiôtikè* (1969) de Julia Kristeva, en plus de devoir énormément au concept de polyphonie chez Bakhtine (1929), est sans doute la notion la plus ancrée dans la tradition qui soit apparue dans l'avant-garde du groupe *Tel Quel* et elle demeure beaucoup plus vaste, et probablement plus vague, que ses reformulations théoriques subséquentes, chez Riffaterre (1980) et Genette (1982), notamment. En décrivant l'intertextualité comme le principe d'existence du littéraire, comme son inscription dans l'univers des discours, Kristeva n'opère à bien des égards qu'une reformulation du rapport séculaire entre texte et tradition dans l'herméneutique,

¹⁵ Le journaliste Gary Wolf (1995) a décrit, dans le magazine *Wired*, la route tortueuse qu'a suivi le projet Xanadu, faite de faux départs et de brusques interruptions, et qui est demeurée, jusqu'à aujourd'hui, un cul-de-sac.

reformulation qui porte même, en arrière-plan, la trace des conceptions anciennes du livre de tous les livres : la Bible. Le groupe *Tel Quel* vient donc essentiellement re-contextualiser le fait éternel que « nul texte ne peut s'écrire [ou se lire] indépendamment de ce qui a déjà été écrit et il porte de manière plus ou moins visible la trace et la mémoire d'un héritage et de la tradition. » (Feuillebois, 2003 : non paginé) C'est dans cette optique que « [t]out texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte. » (Kristeva, 1969 : 85) La notion s'exporte bien dans le cadre d'une théorie de la lecture, puisque le lecteur est l'opérateur conscient de l'intertextualité, ce qui rejoint Riffaterre : « l'intertextualité est la perception par le lecteur de rapports entre une œuvre et d'autres, qui l'ont précédée ou suivie » (1980 : 9). Tous les textes sont donc en état d'interrelation : structurellement parlant, en tant qu'occurrences d'une même combinatoire (Hjelmslev, Jakobson); en tant que produits d'un univers culturel (Kristeva) dans une optique poststructuraliste ; ou en tant qu'interprétants, du point de vue de la sémiotique et de la sémantique textuelle. Cette interrelation doit être conçue comme une potentialité infinie, fondatrice des gestes de l'écriture et de la lecture.

De l'autre côté du spectre, l'interconnexion chez Nelson est une opération purement technologique par laquelle des fragments se voient reliés entre eux par des renvois effectifs, afin de produire un ou des hypertexte(s). Ainsi Nelson définit-il les grands systèmes hypertextuels comme son Xanadu :

[These consist] of 'everything' written about the subject, or vaguely relevant to it, tied together by editors (and NOT by 'programmers', dammit), in which you may read in all the directions you wish to pursue. There can be alternate pathways for people who think different ways. (1974 : 45)

Ainsi décrite, l'interconnectivité apparaît plus comme un outil intertextuel que comme une *incarnation* de l'intertextualité. Elle est un moyen par lequel un « éditeur » peut faire partager les liens qu'il identifie entre différents textes, différents fragments (gardons en tête ici l'image d'une base de données). Elle est, en quelque sorte, un moyen de rendre l'intertextualité communicable¹⁶. Pour être opérante, cette technologie ne peut être qu'une

¹⁶ Landow lui-même remarque avec justesse qu'elle est un moyen particulièrement efficace de faire partager l'intertextualité d'un lecteur à un autre, une amélioration des possibilités de l'édition critique en quelque sorte (1992b : 176-177).

réduction des potentialités sémiotiques de l'intertextualité : en effet, un nœud¹⁷ peut renvoyer factuellement à cinq, dix, cent ou même mille autres nœuds, cela demeure une capacité de renvoi assez faible comparé à celui, pratiquement infini mais purement sémiotique, qui existe dans n'importe quel morceau de littérature imprimée ou en ligne. L'hypertextualité devient le lieu d'une intertextualité forte seulement si, pour une raison ou pour une autre, on valorise la mise en relation technique au-dessus d'une mise en relation sémiotique. On voit difficilement comment l'argument pourrait jouer au niveau des théories de la lecture : une lecture qui n'accepterait comme intertexte que les liens proposés par l'hypertexte serait forcément déficitaire ou tout à fait conditionnée.

L'erreur dénote un transfert arbitraire et forcé de l'opposition œuvre/texte vers une opposition texte/hypertexte, qui assimile entièrement les formes sémiotiques à leur médium et néglige le travail d'ouverture et de mise en relation qu'est la lecture. Le « texte imprimé », pour reprendre l'expression de Douglas, serait figé, immuable et clos, à l'image du livre qui l'abrite, alors que l'hypertexte de fiction, puisque interconnecté, serait dynamique, mouvant et ouvert.

If you have become accustomed to seemingly inexhaustible books that altered according to your curiosity and whims, how would you react once you returned to print fiction like *The Postman Always Rings Twice*, or even *Ulysses*, where the text just kept saying the same thing, no matter how many time you turned to it? (2000 : 15)

Que l'on considère les hypertextes comme des œuvres ou comme des textes, cette assertion est fautive. Sous l'angle de leur matérialité, de leur substrat médiatique, ni *Ulysses* de Joyce, ni un hypertexte de fiction comme *Victory Garden* (1991g) de Stuart Moulthrop ne peuvent s'altérer d'eux-mêmes. La page 164 de l'œuvre de James Joyce demeurera toujours pareille à elle-même dans la bibliothèque, tout comme les nœuds de l'hypertexte dans le disque dur. Le fait que ces nœuds puissent être rencontrés à différents moments du parcours lectural n'y change absolument rien : hors de son utilisation, qui relève de la lecture, le caractère potentiellement dynamique du média ne modifie en rien le caractère statique de l'œuvre. Le livre permet même d'avoir accès à tout moment, à n'importe laquelle de ses pages, ce que

¹⁷ Nous adoptons ici la terminologie la plus simple possible afin de décrire les systèmes hypertextuels, où les « nœuds » désignent les fenêtres d'information et les « liens » à la fois les mots-boutons et la programmation sous-jacente qui permettent à l'utilisateur de naviguer de nœuds en nœuds.

l'hypertexte ne permet pas nécessairement. Sous l'angle de leur textualité, de leur vie sémiotique, *Ulysses* et *Victory Garden* apparaîtront tout aussi différents d'une lecture à l'autre. Nul besoin d'une démonstration pour prouver que la position selon laquelle le texte de Joyce dirait « toujours la même chose » ou générerait toujours les mêmes interprétations est absolument intenable.

Bien entendu, l'a-séquentialité de l'hypertexte (le fait que les parcours spatiaux soient multiples et que les fragments puissent être rencontrés à des moments divers par des lecteurs différents), n'est pas sans conséquence, ni sur les effets de lecture superficiels, ni sur l'interprétation. Cependant, dans la mesure où le texte est toujours l'objet d'une interprétation ou d'une reconfiguration, au sens de Ricœur, il faut être conscient que la navigation, la déambulation du lecteur dans la structure rhizomique de l'hypertexte, et la lecture, la production par le lecteur d'une structure rhizomatique à partir de l'œuvre, entretiennent le même rapport de similarité que l'interconnectivité et l'intertextualité et sont séparées par le même fossé. L'une est opération technologique, l'autre sémiotique ; elles peuvent être complémentaires ou convergentes, parfois contradictoires, mais elles ne coïncident jamais.

On peut, à partir de ce constat, examiner le deuxième moment de la doxa hypertextuelle, le principe du lecteur-comme-auteur, qu'explique ici Michael Joyce :

It is not merely that the reader can choose the order of what she reads but that her choices in fact become what it is. (...) hypertext is reading and writing electronically in an order you choose; whether among choices represented for you by the writer, or by your discovery of the topographic (sensual) organization of the text. Your choices, not the author's representations or the initial topography, constitute the current state of the text. You become the reader-as-writer. (1991 : non paginé)

Cette idée, qui participe, à bien des égards, d'un « embodiment » de la notion de texte scriptible chez Barthes, peut être comprise en son ensemble à partir de l'une de ses manifestations particulières : l'emprunt que fait Landow à Barthes de la notion de *lexie*.

Barthes développait la notion dans *S/Z*, afin de qualifier des « unités de lectures » (1970 : 18), des blocs de signifiants qu'il isolait dans *Sarrazine* de Balzac. La notion coïncide parfaitement avec celle d'« unités non-prédéterminées découpées par l'analyse » chez Michel Charles (1995 : 51 *et passim*). Ainsi, l'analyse *découpe* dans le texte les segments

dont elle a besoin, en accord ou en désaccord avec les « unités pré-déterminées » qui articulent le texte. L'analyse peut ainsi accepter le chapitre 6 d'un roman comme unité signifiante (ratifiant ainsi, en quelque sorte, le découpage pré-déterminé du texte) ou bien construire son propre ensemble signifiant à partir d'extraits choisis des chapitres 6, 7 et 8. On peut affirmer que c'est ce que Barthes et Charles, l'un de façon plus imagée, l'autre de façon plus pragmatique, voulaient dire : l'analyse ratifie des segmentations inhérentes au texte ou en découpe de nouvelles. On pourrait aller plus loin en associant ces catégories d'unités à leurs régimes particuliers. L'œuvre, au sens barthésien, comporte des parties, chapitres et paragraphes ; le Texte produit des lexies. Charles désapprouverait probablement le côté ésotérique de la formulation, mais pas son sens.

Landow utilise le terme « lexia » afin de désigner les nœuds des hypertextes (ces fenêtres de contenu reliées par des liens), tentant ainsi d'inscrire dans le vocabulaire théorique l'appartenance autoproclamée des hypertextes aux théories poststructuralistes. On remarque vite le problème : la lexie devient ainsi une unité prédéterminée, pour reprendre le terme de Charles, et non plus un bloc signifiant isolé par le lecteur. D'emblée, en assimilant un segment de lecture à *un fragment de substance*, l'association apparaît fautive. Il faut l'analyser plus avant afin de comprendre comment elle s'effectue et de bien mesurer ses conséquences.

Si Landow peut relier « lexias » et lexies, c'est d'abord parce que les nœuds, tels que conçus par la doxa hypertextuelle, ne correspondent pas à ce que Charles appelle des unités prédéterminées telles qu'il en existe dans les livres (« [l]e vers, la strophe, la scène, l'acte, le paragraphe, le chapitre, la partie » [1995 : 51]), mais à une subdivision de celles-ci :

Since in the electronic version the contents of a single page can disperse into a dozen or more blocks (or what Roland Barthes would term « lexias »), backtracking the equivalent of a single page can therefore require that one traverses a dozen screens. (1992a : non paginé)

On le voit, les nœuds ne doivent pas être conçus ni reçus comme des unités sémantiques autonomes. Ils tombent donc dans une sorte d'entre-catégorie sise entre l'unité prédéterminée, dont ils ne partagent pas la relative autosuffisance sémantique (le lecteur ne pouvant ratifier le découpage hors d'une mise en relation) et l'unité non-prédéterminée, de laquelle ils diffèrent par leur matérialité, par ce découpage qui préexiste à tout regard porté

sur eux, qu'il soit analytique ou strictement lectural. En morcelant ainsi l'unité prédéterminée, la doxa hypertextuelle tente de créer une nouvelle sorte d'unité de lecture : un fragment de texte qui serait *nécessairement* lexie, dans la mesure où seul le lecteur pourrait, en cliquant sur un lien et l'associant à d'autres nœuds, lui attribuer une signification.

Prenons en exemple la lecture du nœud « Reassurance », dans l'hypertexte de fiction *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (où les italiques figurent les mots-boutons) :

"*Thing of the past*," Urquhart reassured Macarthur.

"Couldn't happen these days," Macarthur concurred, "not with your *New World Order*."

"Quite."

Both men were silent, watching the screens strobe, listening to the broadcast babble, thinking about *what might be passing through the air, the skies*.

"Still," Macarthur allowed, "I can see how you'd be upset. I'm sorry if I've upset you."

"Yes," Urquhart said a little absently, "Right, yes. Thanks." (1991g : non paginé)

Dans cet extrait, le lecteur peut choisir parmi trois hyperliens, en plus du lien par défaut qu'il obtiendra en tapant « Retour ». Il peut également, si ce nœud lui semble trop dévier de sa lecture, faire « Retour en arrière » (Back) et revenir au nœud précédent. Le lecteur peut ainsi arriver sur cette lexie avec une connaissance vague ou nulle de son contexte. Sait-il où se tient ce dialogue, c'est-à-dire à quel moment du récit et dans quel lieu de l'univers fictionnel il se tient ? Connaît-il les personnages d'Urquhart et de Macarthur, et la nature de leur relation ? Sait-il seulement à quoi ils font référence en évoquant *ces choses du passé, qui ne pourraient plus se reproduire aujourd'hui* ? Si la réponse est non à de trop nombreuses questions, il risque fort de revenir en arrière et d'abandonner immédiatement ce filon. S'il comprend suffisamment de quoi il retourne pour poursuivre sa route, plusieurs choix s'offrent à lui. Les quatre liens à l'intérieur de la fenêtre sont bidirectionnels, y compris le lien par défaut, c'est-à-dire qu'ils peuvent conduire à une lexie différente selon le moment où le lecteur les rencontre. Le nœud « Reassurance » possède huit suites possibles dans l'hypertexte, dont seulement deux (« Flight Deference » et « Apocalypso ») entretiennent avec lui une relation narrative ou discursive obéissant à une logique immédiatement observable. Les six autres chemins transportent le lecteur en des points spatialement ou thématiquement éloignés de l'hypertexte. Sur une succession de trois ou quatre nœuds, le

nombre de combinaisons possibles devient rapidement exponentiel. Par exemple, dans cet extrait, le lien par défaut peut conduire à un extrait de poème, lequel conduira par défaut à un nœud intitulé « Bed » où Urquhart et Macarthur n'apparaissent pas. En deux clics de souris, le lecteur peut donc se retrouver à des kilomètres, virtuellement parlant, de l'endroit où le récit semblait le mener.

Pour la doxa, il apparaît en quelque sorte plus respectueux de proposer au lecteur un parcours aléatoire qu'un découpage cohérent ; le lecteur se trouve ainsi complètement affranchi de la linéarité que lui impose le *texte imprimé*, mais quelle sorte de liberté est-ce là ? Il est maintenant entièrement responsable d'attribuer un sens à des unités du texte, plus aucune autorité ne pesant sur cette attribution, ni la linéarité de l'œuvre, ni la figure paternelle de l'Auteur. Mais le peut-il ?

D'une part, choisir entre deux (ou trois, ou quatre) embranchements dans un labyrinthe (si c'est bien ce qu'étaient les premiers hypertextes de fiction¹⁸) n'est pas un acte de liberté, ni de contrôle, mais une tentative, ludique ou désespérée, d'orientation. Dire que le lecteur est plus *libre* dans un hypertexte parce qu'il a à choisir entre plusieurs liens, alors qu'il ignore bien souvent la portée de ses choix, c'est se méprendre fondamentalement sur les mécanismes de la lecture et de l'orientation spatiale. Arriver sur une route à un carrefour donnant le choix entre « Montréal », « Laval » et « Vermont, É-U. » est un moment de relative liberté. Arriver au même carrefour, dépourvu de panneaux indicateurs, est un moment d'angoisse et de désorientation. Comme l'écrit Christian Vandendorpe à propos de l'ergonomie hypertextuelle : « Un labyrinthe imposé est une prison; il n'est de liberté que dans des choix motivés. » (2000 : 332)

D'autre part, si les nœuds des hypertextes ne peuvent guère être perçus comme des unités, il y a quand même un découpage, prédéterminé, de même qu'une mise en relation, programmatique, auxquels le lecteur ne participe en rien. Quelqu'un a décidé pour lui quelles seraient la taille, la teneur et les liaisons possibles de ces fragments. Pour le lecteur, ces lexies peuvent représenter des « morceaux de lecture », mais d'une lecture qui n'est pas la sienne. Le lecteur d'un hypertexte, réalisé selon la doxa, accomplit toujours une sorte de lecture de deuxième niveau, qui tente de remonter à la source d'une lecture autre, de reconstruire le texte en miettes non pas en assemblant librement ses unités, mais en tentant constamment de

¹⁸ L'argument est développé, entre autres, chez Snyder (1996) et Gervais (1998b).

comprendre l'interprétation première qui a justifié le découpage. Or, si comme l'affirme Michel Charles : « l'unité du texte n'est jamais que la projection de la cohérence de l'analyse », on serait en droit de penser que le lecteur est à même de la projeter sur n'importe quoi. Cependant, on projette toujours *sur* quelque chose et il ne faudrait pas mésestimer l'influence de la surface réfléchissante sur la clarté de la projection. Pour plusieurs raisons, la lumière interprétative que le lecteur projette sur l'hypertexte de fiction se perd dans l'air du soir ou s'éparpille sur les vagues d'une mer agitée.

Notons qu'il y a encore là une sorte de confusion technologique/sémiotique, qui est le préjugé fondateur de la doxa hypertextuelle : l'idée que le livre serait le vecteur de l'œuvre et l'hypertexte celui du Texte, que la lecture d'un livre serait absorption statique alors que la lecture dans l'hypertexte serait processus dynamique. Ouvrir la voie à l'association libre des nœuds, permettre des parcours inédits dans l'espace textuel et placer les lexies dans une situation d'indétermination telle que le lecteur puisse lui assigner des interprétations loin de la sollicitation du « texte » ; tel est, en gros, l'objectif du principe de lecteur-comme-auteur. On le remarque, le programme est double : il comporte un volet spatial et un volet interprétatif.

D'une part, si la spatialisation du donné textuel est bel et bien un aspect inédit des systèmes hypertextuels, son impact principal sur la lecture n'est pas celui d'un plus grand contrôle. Parler de lecteur-comme-auteur pour décrire le pèlerin qui tente de se frayer un chemin dans l'hypertexte équivaut plus ou moins à parler de promeneur-comme-architecte ; c'est un contresens. Et si l'indétermination sémantique des lexies pouvait, en effet, faire plus de place à l'interprétation, cela correspondrait plus à une notion déjà « classique », l'œuvre ouverte, plutôt qu'à un bouleversement inédit des rôles du lecteur et de l'auteur :

L'œuvre en mouvement rend possible une multiplicité d'interventions personnelles, mais non pas de façon amorphe et vers n'importe quelle intervention. Elle est une invitation, non pas nécessitante, ni univoque mais orientée, à une insertion relativement libre dans un monde qui reste celui voulu par l'auteur. (Eco, 1965 : 34)

Reste toujours à savoir si cet effort interprétatif supplémentaire est réellement de l'ordre de l'émancipation, de la survalorisation du rôle du lecteur, ce que l'on ne peut faire sans examiner le troisième moment de la doxa hypertextuelle : le refus de la clôture.

Comme les deux autres moments, le refus de clôture puise ses assises théoriques à même la pensée poststructuraliste, tout spécialement dans les notions d'intertextualité et de texte scriptible chez Barthes :

Dans ce texte idéal, les réseaux sont multiples et jouent entre eux, sans qu'aucun puisse coiffer les autres ; ce texte est une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés ; il n'y a pas de commencement ; il est réversible ; on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut être à coup sûr déclarée principale ; les codes qu'il mobilise se profilent à *perte de vue*, ils sont indécidables [...]. De ce texte absolument pluriel, les systèmes de sens peuvent s'emparer, mais leur nombre n'est jamais clos, ayant pour mesure l'infini du langage. (1970 : 12)

Au fond, on peut rattacher le refus de la clôture aux théories générales de l'école *Tel Quel* : que Barthes parle du texte comme *tissu*, que Kristeva en parle comme d'une *productivité* ou que Derrida le rêve *décomposé* et *décentré*¹⁹, tous, en quelque sorte, travaillent à fixer le « post » devant « structuralisme » et à faire éclater le présupposé structuraliste qu'était l'autonomie du texte. En ce sens, les tenants de la doxa hypertextuelle reprennent l'hypertexte exactement là où les poststructuralistes avaient laissé le Texte, dans le même état (ouvert, décentré, non linéaire), avec toujours un même projet : entamer une rénovation théorique sur les ruines d'une technologie, celle du livre, annoncée depuis différents horizons depuis McLuhan et même avant²⁰.

En suivant cette logique d'iconisation que nous avons vue à l'œuvre depuis Derrida jusqu'à Landow, le concept de « closure » est associé ici à l'imprimé et projeté sur son contenu. L'iconisme est, encore une fois, bidirectionnel, et il demeure difficile de déterminer qui ressemble à qui²¹. Le livre possède une unité nette, une frontière, un contour, lesquels peuvent à la fois se répercuter sur ses contenus ou découler d'eux. Pour Derrida, le livre

¹⁹ C'est-à-dire pris dans une esthétique du fragment et privé d'un centre organisateur qui en ferait un ensemble autonome et homogène. Sophie Marcotte (2000) l'a remarqué, cela correspond également à la vision du texte mise de l'avant par Michel Foucault dans *L'Archéologie du savoir* : « C'est que les marges d'un livre ne sont jamais nettes ni rigoureusement tranchées : par-delà le titre, les premières lignes et le point final, par-delà sa configuration interne et la forme qui l'autonomise, il est pris dans un système de renvois à d'autres livres, d'autres textes, d'autres phrases : nœud dans un réseau. » (1969 : 34)

²⁰ Nous nous attarderons à ces imaginaires de la fin du livre dans le deuxième chapitre.

²¹ Il faut peut-être y voir, plutôt qu'une lacune, un respect de la logique fondamentale de l'iconisme, qui constituerait d'abord, dans sa manifestation première, la ressemblance mutuelle de deux signes en deçà de toute hiérarchie éventuelle. Il y a rapport iconique dans la perception même de la ressemblance, avant qu'on ait décidé qui ressemble à quoi.

représentait à bien des égards la demeure d'une écriture assujettie à la parole, des discours centrés et des récits finis, ou, pour le dire de façon moins simpliste, « la projection encyclopédique de la théologie et du logocentrisme contre la disruption de l'écriture, contre son énergie aphoristique » (1967a : 31). Pour la doxa hypertextuelle, l'hypertexte vient libérer le lecteur de cette « contrainte » en présentant un espace ouvert sur lui-même, aux frontières floues, dépourvu de début et de fin. Le lecteur d'un hypertexte décide lui-même du moment ou du lieu où le texte débute ou se termine, décide quand il en a assez, plutôt que d'avoir à épuiser docilement la totalité d'un livre en passant de la première à la dernière page.

Le refus de la clôture dans la doxa hypertextuelle accouche à la fois d'une heuristique de la lecture et d'une poétique du récit. Comme l'a écrit Michael Joyce : « Quand l'histoire cesse de progresser, quand elle tourne en rond ou quand ses cheminements vous fatiguent, c'est la fin de votre expérience de lecture », car, ajoute-t-il, « dans toute fiction, la closure est une qualité suspecte » (cité dans Clément, 1995 : 70). Plusieurs critiques ont pourtant remarqué, depuis plusieurs horizons, que les débuts et les fins sont peut-être précisément la nourriture que les lecteurs viennent chercher dans la fiction, et non une prison interprétative. Ainsi, Frank Kermode a montré éloquemment comment notre désir de voir les choses en termes de débuts et de fins s'insère jusque dans nos choix langagiers, avec l'exemple du tic-tac de l'horloge :

[...] *tick* is our word for physical beginning, *tock* our word for an end. [...] The clock's tick-tock I take to be a model of what we call a plot, an organization that humanizes time by giving it form ; and the interval between tock and tick represents purely successive, disorganized time of the sort that we need to humanize. (1967 : 45)

Kermode a affirmé ailleurs que, pour le meilleur et pour le pire, c'est le *sens du point final* que les êtres humains recherchent dans les récits :

[...] our interest in endings — ending of fictional plots, of epochs — may derive from a common desire to defeat chronicity, the intolerable idea that we live within an order of events between which there is no relation, pattern, mutuality, or intelligible progression. (1995 : 250)

Bien entendu, il y a un bon moment que les récits ne débute plus systématiquement par « Il était une fois » avant de se terminer sur l'état de contentement relatif ou absolu atteint par ses protagonistes et des statistiques plus ou moins exactes sur le nombre de rejetons engendrés

par leur union. La fiction peut éviter d'offrir au lecteur le baume eschatologique qu'il vient, peut-être, y chercher. Elle peut choisir de mettre en scène la *chronicité*, plutôt que de la contourner, en accueillant en ses pages le hasard, l'indéterminé, l'insignifiant, l'insatisfaction. Ce que souligne Umberto Eco :

[...] l'art de tous les temps peut être une provocation d'expériences volontairement incomplètes, le montage d'expériences interrompues à l'improviste afin d'éveiller, par une *attente frustrée*, notre tendance naturelle à l'achèvement. (1965 : 99)

Cela explique en partie que la déséquentialisation du récit, bien avant l'apparition des hypertextes, ait été une préoccupation majeure des avant-gardes littéraires du 20^e siècle. On affirme ainsi la chronicité, l'incomplet, l'absurde, l'indéterminé, tout en les plaçant au sein d'un programme sémiotique global — où ils deviennent le début de l'interprétation et non de l'incompréhension. On développe, en quelque sorte, une esthétique de l'insatisfaction. Malheureusement, on ne peut guère fonder une telle esthétique sans reconnaître qu'insatisfaction il y a ; en ce sens, voir dans la non-clôture des hypertextes une libération, c'est profondément méconnaître (ou sciemment ignorer) les enjeux. Comme l'a dit Michel Charles, « l'interprète (argument historique et factuel) a toujours plus à faire avec le fragmenté, le discontinu, voire le lacunaire » (1995 : 137) ; ainsi la clôture problématique du récit, même frustrante, décevante et apparemment insuffisante, même si elle ne coïncide pas avec la fin de l'histoire, aura une importance capitale pour le lecteur : non pas de chaperonner sa compréhension, de lui dire tout ce qu'il y a à savoir, mais bien, tout au contraire, de lui signifier qu'*il n'en apprendra pas plus*. S'il demeure pour lui des zones d'ombre, il devra les éclairer seul. Interpréter.

Ainsi, pour faire suite à la réflexion sur les lexies de Barthes et les « unités non-prédéterminées » chez Charles, les gestes de ratifier un découpage et d'en proposer un nouveau seraient les deux faces d'une même opération visant à apposer une *clôture* au texte. Charles affirmait d'ailleurs que « l'unité du texte n'est jamais que la projection de la cohérence de l'analyse » (*ibid.* : 58). Que l'immanence de cette clôture soit un existant ou un vœu pieux ne pose chez lui aucun problème théorique ou philologique, en ce que la lecture est le geste par lequel une clôture est attribuée au texte, et par là entendons qu'une clôture est à la fois *reconnue et construite*. Car si « le rapport entre [les] parties [d'un texte] est, du point

de vue de la lecture, ni plus ni moins pertinent, a priori, que le rapport de telle ou telle de ses propres parties à telle ou telle partie d'un autre texte » (*ib.* : 49), il n'est pas, pour Charles, « concevable d'analyser un texte (il n'est pas concevable, *a fortiori*, de lire un texte) sans lui présupposer un ordre, une cohérence » (*ibid.* : 137). Que cet ordre soit considéré comme inhérent, dans un cadre herméneutique, ou comme une construction, dans un cadre poststructuraliste, ne change rien à l'affaire : la lecture vient délimiter les contours d'une *structure* (centrée, décentrée ou a-centrique ; cela non plus n'a pas, pour l'argument présent, une grande importance). La lecture trace des frontières (fermeture) à partir desquelles peuvent s'initier des contacts, des échanges (ouverture). Aussi, on peut espérer, comme Barthes, la fondation d'un grand continuum culturel indifférencié, le Texte, ou, comme Nelson et Landow, sa matérialisation dans l'hypertexte, mais il nous faut admettre, en suivant l'initiative de Michel Charles, que la lecture, en tant que pratique courante ou savante, est ce par quoi, chaque jour, adviennent les textes.

Remarquons ici que Charles diffère significativement des poststructuralistes sur ses conclusions. Là où Barthes voyait la clôture comme une catégorie traditionnelle associée à l'œuvre, dont le Texte était en quelque sorte affranchi, là où Derrida la percevait comme une sorte d'effet secondaire de l'inféodation de l'écriture à la parole dans le livre, Charles remarque que la lecture ne procède jamais autrement qu'en attribuant une clôture au texte, clôture qui est ici associée à une vision positive de la « frontière » : ce qui relie et permet les échanges plutôt que ce qui sépare et isole.

Ainsi le théoricien de la lecture, tout en identifiant l'unité du texte comme une construction, peut constater l'importance de la clôture dans le processus d'interprétation²². Il faut en quelque sorte revaloriser la clôture, ce qui signifie ne plus la concevoir uniquement comme ce qui *ferme* la lecture, mais comme ce qui l'ouvre à l'interprétation et à la culture. Considérer ainsi la clôture comme une construction ou une ratification lecturale déleste le concept du trop grand poids philosophique que l'on voudrait lui faire porter. Il ne s'agit plus, à travers l'idée de clôture, d'attribuer au texte ou de reconduire sur lui une interprétation unique, canonique (qui relèverait probablement, pour Derrida, d'un « signifié transcendantal » [1966 : 411 *et passim*]), mais d'aménager, en lui et au-dessus de lui, des

²² Cela a été posé par Michel Charles (1995), mais aussi, dans l'étude des hypertextes de fiction, par Gervais (1998b).

espaces, transitoires, de réflexion et d'échange. Pour anticiper un peu sur les considérations de notre quatrième chapitre, disons que le jeu d'« engendrement du signifiant perpétuel », le jeu « de décrochements, de chevauchements, de variations » (Barthes, 1971 : 72) que les poststructuralistes veulent faire du texte (donc, également, de sa lecture), ne peut que s'appuyer et s'articuler, comme tout jeu, afin de n'être pas seulement une activité triviale et amorphe, sur des phases, des manches, des périodes, autant de divisions impliquant pauses et interruptions. Aussi, la notion de clôture peut-elle et doit-elle être repensée, recontextualisée et recomprise, mais son abandon radical ne saurait relever que de la rhétorique, et d'une rhétorique plutôt creuse. Mieux, nous dirons que la notion classique de clôture ne peut être critiquée, déconstruite, qu'à partir d'une nouvelle notion de clôture, non immanente, pragmatique plutôt que métaphysique, pour ainsi dire.

Cette *nouvelle clôture*, on la trouverait, à bien la chercher, dans la doxa hypertextuelle, ou dans son objet privilégié. L'hypertexte nous force à comprendre que la notion gagne à être autant spatiale que temporelle, en respect de sa signification première. L'hypertexte nous force aussi à considérer une clôture qui relèverait moins de la structure du texte ou du récit, que de son processus d'appropriation et de son substrat matériel. Les histoires ont un début et une fin, les routes aussi. D'un point de vue médiatique, les hypertextes de fiction sont clos, au même titre que le sont les livres : ils occupent une portion d'espace sur le disque dur, ou sur un serveur, presque de la même façon que les livres occupent une place sur l'étagère de la bibliothèque. Ils n'offrent cependant pas la possibilité d'appréhender leur totalité d'un seul regard, sinon via la modélisation que représente une carte. La quête de clôture opérée par le lecteur demeure plus difficile, fondamentalement différente, que celle qu'il opérerait sur une œuvre en format papier, où coïncident à la dernière page sa traversée du dispositif médiatique et sa lecture du récit. Elle ne doit pas pour autant être découragée.

La clôture peut donc être considérée comme une construction entamée sur un présupposé de cohérence. Sachant qu'il existe une totalité, le lecteur la cherchera. Dans un hypertexte, sachant qu'il lui reste peut-être des nœuds à visiter, il laissera son interprétation en suspens. Et peut-être de façon définitive. Bien sûr, pas plus devant un livre qu'à l'intérieur d'un hypertexte, le lecteur ne s'approprie la totalité du texte. On sait aussi bien en théorie de la lecture qu'en science cognitive que la lecture n'est pas un acte figé et normatif, mais un

processus dynamique, constitué d'omissions, d'oublis, d'illusions, etc²³. Cependant, le fantasme d'une appropriation totale demeure et l'interprétation, sauf si elle cède au plus furieux relativisme, repose sur l'examen répété et scrupuleux des sources ; autrement dit, l'interprétation s'appuie sur la clôture.

S'il est vrai, comme le dit Eco, qu'un texte prévoit son lecteur-modèle (1979) l'hypertexte façon doxa, lui, en prévoit plusieurs : grâce à l'indétermination des lexies et à l'ouverture radicale de l'espace textuel, le lecteur devrait pouvoir arracher sa propre signification à l'hypertexte, signification individuelle jusque dans son déploiement dans le média. Par exemple, *afternoon, a story* de Michael Joyce, le doyen des hypertextes de fiction, a comme lien d'entrée principal un nœud débutant par la phrase : « I want to say I may have seen my son die this morning » (1990 : non paginé) ; en effet, Peter, le narrateur de récit, croise en se rendant au travail la scène d'un accident de la route ayant impliqué une voiture semblable à celle de son ex-femme. Il voit, sur le bas-côté, deux corps, l'un d'adulte et l'autre d'enfant. Il passe trop vite devant la scène pour s'en assurer, mais il demeure hanté par l'impression que c'étaient peut-être là les dépouilles de son ex-femme et de son fils.

Dans « Looking for the Close of *afternoon*: Four Readings » (2000 : 97 *et passim*), J. Yellowlees Douglas affirme que plusieurs lectures proposent autant de réponses différentes à la question soulevée par cette phrase énigmatique et la signification floue du « I may ». Dans un parcours lectural, la question de l'accident semble une préoccupation plutôt vague, reléguée au second plan, dans tel autre, tout indique que l'enfant et sa mère sont bel et bien morts dans l'accident, et dans un autre, difficilement accessible, il semble possible que Peter soit celui qui a causé l'accident et qu'il soit victime d'une sorte d'amnésie post-traumatique. Ainsi *afternoon, a story* multiplie-t-il ses lecteurs « modélisés », qui, au contraire du lecteur-

²³ La psychologie de la forme (gestalt), développée par Wertheimer, Köhler et Koffka, puis introduite au monde francophone par Paul Guillaume et Maurice Merleau-Ponty, nous apprend par ailleurs que la perception fonctionne en appréhendant le tout avant la partie et compte au nombre de ses principes fondamentaux la loi de la clôture, qui stipule que l'esprit *remplira* spontanément une forme incomplète afin de constituer une figure. Ainsi on percevra spontanément une ligne sphérique interrompue en plusieurs endroits comme un cercle et non comme une série de lignes courbes indépendantes (cf. Guillaume, 1937). C'est une avenue que nous n'explorons pas plus avant ici, mais que pourrait sans doute emprunter le théoricien de la lecture qui tiendrait mordicus à poser la notion de clôture sur des assises empiriques. La psychologie de la forme aide à tout le moins à comprendre en quelque sorte pourquoi il nous faut pouvoir clore le texte pour passer à des niveaux d'interaction sémiotique plus élevés : l'interprétation part du désir de dépasser l'incomplétude dans la compréhension, laquelle part elle-même du désir de clore en un tout les énoncés apparemment hétéroclites qui constituent le texte. Le texte, obéissant ainsi à la loi de la clôture, doit au moins un instant se clore afin de faire figure.

modèle d'Eco, ne sont pas là pour épuiser toutes les interprétations, mais pour en effectuer une seule. Ces lecteurs modélisés troquent en quelque sorte leur encyclopédie illimitée pour une infinie naïveté et une foi totale envers les ambiguïtés et illusions cognitives produites par chacune de leurs immersions dans l'hypertexte. Bien entendu, ces lecteurs modélisés n'existent pas vraiment, chacun des parcours de Douglas étant une espèce de simulation qui vient masquer ou subdiviser une seule et même lecture : celle qui traquera les réponses jusque dans les moindres recoins de l'hypertexte et qui, ne les trouvant pas, se mettra à réfléchir sur la nature de cet univers fictionnel en trompe-l'œil.

L'une des erreurs fondamentales de la doxa hypertextuelle est d'avoir voulu reprendre intégralement le projet sous-tendu par la pensée poststructuraliste sans tenir compte des développements ultérieurs de la théorie, surtout en matière de lecture. Il ne s'agit pas de dire que les travaux du premier Michel Charles (*Rhétorique de la lecture*, 1977) et de Wolfgang Iser (*L'Acte de lecture*, 1978), pour ne citer qu'eux, invalidaient radicalement les propositions du groupe *Tel Quel*, mais plutôt que s'il y a bien eu glissement paradigmatique depuis un objet appelé « œuvre » vers un autre appelé « Texte » (glissement à mettre en parallèle avec le passage de la physique newtonienne à la physique einsteinienne), les premiers théoriciens de l'hypertexte ont choisi d'en revenir à la promesse initiale proposée par cette *découverte*, sans un regard pour les tentatives subséquentes d'intégrer à la recherche littéraire cette « relativité des repères » qui devait distinguer l'œuvre du texte. L'acte de lecture, à peine nommé chez Barthes tant il était associé à la réception passive qui était le régime de l'œuvre, ne faisait pas réellement partie de l'horizon théorique des premiers penseurs de l'hypertexte. Ils disposaient à cette fin d'un argument commode : dans la mesure où les propositions de Kristeva, Barthes et Derrida appelaient un changement radical des pratiques culturelles, tout effort d'intégration de celles-ci à une méthodologie plus classique, métalangagière, aussi pertinente soit-elle, équivalait à leur faire violence.

L'hypertexte, tel que conçu par la doxa hypertextuelle, était décentré comme l'univers derridien et, à bien des égards, dépourvu d'organisation autre que celle que devait lui assigner le lecteur. Cette absence de direction a souvent été perçue comme une lacune par des programmeurs informatiques et des théoriciens de l'information. À la fin des années 80, Boyle et Snell écrivaient : « A core problem with hypertext, which has been inadequately

addressed, is that of navigation. » (1990 : 28) Le problème est depuis devenu une priorité chez les développeurs et le terme « navigation » a connu la prospérité que l'on connaît. Les fureteurs, moteurs de recherche et la conception contemporaine des sites ont réussi à faire des labyrinthes qu'étaient le cyberspace et les hypertextes des supervilles, de véritables mondes numériques relativement bien balisés dans lesquels le lecteur-voyageur a des chances chaque jour meilleures de parvenir à destination ou de faire une promenade agréable.

Notons que les sites Internet et les bases de données se construisent de façon entièrement contraire à l'esthétique de la doxa hypertextuelle : autonomie des nœuds, accessibilité facilitée aux contenus, tabularité claire et ergonomique, visualisation optimale de la globalité du site, etc. Il est spectaculaire de voir comment la doxa hypertextuelle a refusé ces développements en blocs : Landow, Joyce et même le précurseur Ted Nelson se sont publiquement opposés à l'Internet. Au moment où s'imposait à la surface du globe une technologie médiatique fondée sur l'hypertextualité, la doxa hypertextuelle levait le nez sur elle et continuait à rêver de labyrinthes inextricables, à la suite de Landow qui considérait, dans son édition mise à jour de *Hypertext*, la désorientation comme un fait positif et essentiel (1997 : 115 *et passim*). Pour la doxa hypertextuelle, l'Internet est un dispositif trop contraignant, qui court-circuite la révolution hypertextuelle annoncée. La recherche d'un centre hypothétique dans l'hypertexte était certes un travail harassant, presque impossible, mais il attribuait au lecteur un rôle plus actif et — le lecteur s'en serait aperçu tôt ou tard — *meilleur* pour lui que l'abrutissante et presque fascisante linéarité du texte imprimé. Il est tout de même remarquable que les théoriciens de l'hypertexte, tout en s'inspirant d'un courant de pensée voué à l'émancipation du texte et du lecteur vis-à-vis des catégories contraignantes de l'œuvre et de l'auteur, aient pu en venir à formuler des idées aussi condescendantes envers le lecteur et indifférentes à ses réactions empiriques.

Il faut avouer que ce « mépris » du geste lectural courant, la critique hypertextuelle ne l'a pas inventé et qu'il existait, *tel quel*, dans le poststructuralisme. Cependant, là où cette mise à distance procédait dans le poststructuralisme d'un réflexe accidentel — c'est en voulant revitaliser la pratique de la lecture que le poststructuralisme en est venu à délaisser la

lecture en tant que syntagme²⁴ —, dans la critique hypertextuelle, elle avait quelque chose de plus assumé, et par là même, de plus problématique. La doxa hypertextuelle a voulu consacrer l'avènement technologique du texte scriptible en favorisant l'émergence de productions textuelles qui ne sauraient jamais être perçues comme *lisibles* (terme devenu péjoratif depuis le *S/Z* de Barthes).

C'est par la faille qu'était la ségrégation artificiellement posée de l'œuvre et du texte dans le poststructuralisme que la doxa hypertextuelle a pu se construire en occultant un élément important de la textualité, la lecture, pas seulement comme activité interprétative, mais comme interaction avec un *objet*, médiatique et langagier. En un sens, nous le constatons, hypostasier le rôle du lecteur dans la production du texte peut équivaloir, dans certains cas, à l'aliéner de ses propres réflexes et stratégies. L'hypertexte de fiction, objet problématique, nous force en quelque sorte à replier le Texte sur l'œuvre, à reconsidérer l'importance de l'interaction entre le « fragment de substance » et « le champ méthodologique » dans la production des textes, ce qui ne veut pas dire autre chose que de reconsidérer la place de la manipulation dans l'activité de lecture.

Il apparaît clair aux fins de notre examen de la doxa hypertextuelle que l'hypertexte n'est pas un concept, mais une technologie. En tant que technologie, l'hypertexte permet une forme de lecture inédite des œuvres et une nouvelle forme de production des textes, mais rien de tout cela ne permet de comprendre pourquoi il faudrait placer l'hypertexte au-dessus ou en-dehors du Texte, conceptuellement parlant, si ce n'est la stricte association de l'écrit avec la technologie hypertextuelle, laquelle serait, vu le caractère interdisciplinaire et translinguistique qu'a pris la notion de texte au 20^e siècle, forcément réductrice et antinomique : l'hypertexte serait ainsi, en quelque sorte, moins qu'un texte.

Il peut donc sembler qu'en essayant de tenir la promesse poststructuraliste la doxa hypertextuelle ait elle-même manqué à sa parole, et que la convergence de la théorie et de la technologie souhaitée par Landow n'ait représenté finalement qu'un rêve fugitif, un accident de parcours. Une telle conclusion, un peu exagérée, ne devrait pas nous faire oublier l'aspect précurseur de la doxa hypertextuelle, dont les penseurs auront été de véritables pionniers dans l'appropriation des médias numériques pour la littérature. En fait, si la doxa hypertextuelle ne

²⁴ Le terme « lecture » ne fait pas partie des termes que Philippe Sollers, au nom du groupe *Tel Quel*, reconnaît comme siens dans son introduction à *Théorie d'ensemble* : « écriture, texte, inconscient, histoire, travail, trace, production, scène » (Foucault et al., 1968 : 9).

devait conserver qu'un seul mérite, ce serait celui, essentiel et énorme, d'avoir reposé à la pensée contemporaine la question du texte et celle, subsidiaire, mais appelée à devenir capitale, de sa matérialité.

1.2 Le texte : entre technique et sémiotique

S'il fallait résumer en une seule proposition notre examen de la relation entre le texte et l'hypertexte, nous dirions que le vice fondateur de la doxa hypertextuelle reposait sur une assimilation des formes sémiotiques et technologiques.

Chacun des principaux postulats de la doxa hypertextuelle opérait une association figée entre une caractéristique informatique de l'hypertextualité et une caractéristique conceptuelle de la textualité. On confondait l'interrelation de blocs de textes rassemblés par des liens informatiques avec celle qui unit tous les textes au sein d'un même continuum culturel chez Kristeva (1969) : c'est ce que nous avons appelé l'« assimilation interconnectivité/intertextualité ». On confondait aussi les nœuds interreliés de l'hypertexte avec des lexies et le caractère fragmenté de l'hypertexte avec cette qualité de certains textes que Barthes disait *scriptibles* (1970). Autrement dit, on affirmait que l'hypertexte, en plaçant le lecteur devant des fenêtres de texte non autonomes et devant l'obligation de circuler de l'une à l'autre en activant des liens, faisait du lecteur l'opérateur conscient, le scripteur, voire le co-auteur du texte : c'est ce que nous avons appelé le « principe du lecteur-comme-auteur ». Finalement, on confondait l'aspect physiquement mouvant de l'hypertexte avec la pluralité de l'interprétation, la multiplicité des parcours de lecture et « l'infini du langage » (Barthes, 1970 : 12) : c'est ce que nous avons appelé le « refus de la clôture ».

De l'examen de ce malentendu théorique, nous héritons de deux problématiques qui demeureront au centre de notre réflexion. La première est une vaste interrogation : « qu'est-ce qu'un texte ? » ; ou, pour ramener la question à une dimension plus modeste, que pouvons-nous dériver du concept qui puisse nous aider à cerner les profondes mutations qui secouent

la médiasphère²⁵, depuis l'avènement des technologies numériques dans le dernier quart du 20^e siècle et leur développement exponentiel dans les quinze dernières années ? De l'étude sommaire de l'histoire longue du concept de texte, qui court de l'exégèse biblique jusqu'au poststructuralisme, en passant par la philologie et l'herméneutique, nous pouvons déjà retenir que le caractère paradoxal et pluriel du texte apparaît plus intéressant, au départ, que la possibilité d'en formuler une définition synthétique.

La seconde est qu'il existe un rapport, indépassable en quelque sorte, entre formes techniques et sémiotiques, entre l'œuvre et le texte, et que ce rapport ne saurait être réduit à une traductivité simple. Cela signifie qu'il nous faudra dépasser la relation d'iconisme contenant-contenu posée tour à tour par le poststructuralisme et la doxa hypertextuelle²⁶, mais aussi, nous le verrons dans le deuxième chapitre, par la théorie des médias. Cela signifie également que le texte n'est pas plus ou moins *textuel* selon les oripeaux qu'il choisit et qu'un contenu sémiotique et son support médiatique n'ont pas l'objectif, ni le devoir, de se singer l'un l'autre. Le rapport entre forme technologique et sémiotique doit être pensé, étudié et éventuellement compris, mais leur différence fondamentale ne doit pas, ou ne peut plus, être éludée.

Nous tenterons donc, d'abord, de construire le texte sur une somme d'oppositions, en tant qu'équilibre tensionnel, et c'est cette créature aporétique, ce monstre à plusieurs têtes, que nous promènerons dans les officines et couloirs de la révolution numérique.

1.2.1 Le texte : tensions et critères

La première tension remarquable à l'examen des conceptions successives du texte existe entre ses définitions statiques et dynamiques. Cette tension découle de la séparation entre formes techniques et sémiotiques, et est assimilable, sans être entièrement réductible, à la distinction opérée par Barthes entre œuvre et texte.

²⁵ Régis Debray utilise ce terme pour décrire « un milieu de transmission et de transport des messages et des hommes, avec les méthodes d'élaboration et de diffusion intellectuelles qui lui correspondent » (1991 : 229).

²⁶ Nous examinerons plus tard les antécédents de cet iconisme technologique dans le marxisme et la théorie des médias.

Par définition statique, entendons une définition du texte plus proche de ce que Barthes qualifiait d'œuvre, une description de l'objet qui évacue, ou intègre jusqu'à l'atténuer, le mouvement, l'activité qui le constitue. C'est le cas d'une définition encyclopédique standard, du genre « Ensemble des termes, des phrases constituant un écrit, une œuvre » (*Petit Larousse illustré*, 1991 : 959). C'est le cas aussi de la définition hjelmslévienne du texte en tant qu'occurrence syntagmatique : « Une langue peut être définie comme une paradigmaticque dont les paradigmes se manifestent par tous les sens, et un texte peut être défini de manière semblable comme une syntagmaticque dont les chaînes sont manifestées par tous les sens. » (1943/1968 : 137-138) Ces définitions partagent le même défaut : elles décrivent le texte dans un état où il n'« existe » pas, où il ne vit pas. Toute définition du texte comme syntagmatique d'une paradigmaticque, faisant de lui le procès d'un système, une combinaison issue d'une combinatoire, qu'elle soit simple ou complexe, rencontre vite cette résistance : une fois la réduction syntagmatique complétée, le texte cesse en quelque sorte d'exister. Figé sémantiquement en une suite fixe d'énoncés, détaché de toute écriture et de toute lecture, où est le texte ? Quel est son mode d'existence ? Imprègne-t-il la page d'encre, illumine-t-il l'écran d'un ordinateur de pixels ?

François Rastier a tenté de dépasser ainsi l'aporie :

Dans la tradition philologique, le texte s'oppose au discours comme l'écrit à l'oral. À l'heure de la dématérialisation numérique, il faut songer à un remaniement, et l'opposition entre écrit et oral doit être dépassée par la notion de support. Résumons en une définition : *un texte est une suite linguistique empirique attestée, produite dans une pratique sociale déterminée, et fixée sur un support quelconque.* (2001 : 21. NS)

Cette définition est auto-inclusive en ce qu'elle pose comme élément premier cette syntagmatique d'une paradigmaticque, cette « suite linguistique empirique attestée », que d'aucuns qualifieraient déjà de texte. Ce premier élément, remarquons-le, relie exclusivement le texte au domaine linguistique, à la langue. En dépassant l'opposition philologique écrit-oral par l'idée d'une mise en support, Rastier permet de laisser le texte s'échapper du livre : sa définition peut tout aussi bien englober les littératures orales que les littératures électroniques. Elle n'englobe cependant aucune manifestation d'un vecteur sémiotique autre. On ne peut pas, suivant cette définition, qualifier un film, une toile, ou une représentation théâtrale de *textes*. Soit. Le caractère « empirique et attesté » de la suite linguistique apparaît

plus problématique ; il est à relier à la notion d' « autorité » du texte chez Michel Charles (1995). Le texte est attesté, il est un objet d'autorité, d'accord, mais cette autorité, cette attestation, qui la lui donne ? C'est une question à laquelle cette définition ne répond pas directement. La suite linguistique est attestée, fixée et « produite dans une pratique sociale déterminée ». Là encore, quelle pratique ? En un sens, la définition de Rastier est triple mais pas dynamique. N'y voyons pas un reproche, « dynamique » n'étant pas nécessairement à prendre ici comme une valeur ajoutée. Cette définition pourrait être vue comme une sorte de déclinaison descriptive de la définition de Hjelmslev, comme une définition statique complexe. Après tout, « une suite linguistique empirique attestée, produite dans une pratique sociale déterminée, et fixée sur un support quelconque » est une façon de dire qu'un individu évoluant à l'intérieur d'un certain milieu et de certains courants de pensée produit un message verbal qu'il fera publier, lira dans une soirée de poésie, affichera sur une page web ou fragmentera en hypertexte. À moins que l'on accepte de considérer ici, de façon très poststructuraliste, que « production » puisse désigner à la fois l'écriture et la lecture et qu'une « pratique sociale déterminée » puisse désigner autant le milieu d'émergence du texte que son milieu de réception.

C'est ce que fait en quelque sorte Bertrand Gervais en reprenant la définition de Rastier du point de vue des théories de la lecture :

On peut proposer, de façon générale, qu'un texte correspond à un ensemble organisé d'éléments signifiants pour une communauté donnée. Une telle définition vient relativiser le statut du texte, le liant à des ajustements préalables opérés par une communauté interprétative, c'est-à-dire par le regroupement de ceux et celles qui partagent les mêmes stratégies pour lire de même que pour écrire des textes, pour établir leurs propriétés et leur attribuer des intentions (Fish, 1980). Sur la base de ce premier intitulé, on dira de façon plus précise qu'un texte est un être de langage fixé sur un support et mis en situation. (2002 : 55)

En référant ainsi à la notion de communauté interprétative chez Stanley Fish et en décrivant le texte comme « mis en situation », Gervais fournit une définition dynamique du texte. Le texte est « mis en situation », c'est-à-dire qu'il est écrit et lu, et existe précisément par cela. En échangeant « suite linguistique » par « être de langage » (notion qu'il emprunte à Michel Charles et qui a connu ses premiers usages chez le groupe *Tel Quel* [cf. Houdebine, 1968 :

258 *et passim*]), Gervais élargit également le champ des textes possibles, d'un point de vue sémiotique. Comme l'a fait également Robert Scholes :

Text A set of signals transmitted through some medium from a sender to a receiver in a particular code or set of codes. The receiver of such a set of signals, perceiving them as a text, proceeds to interpret them according to the code or codes that are available and appropriate. (1982 : 149)

Dans une optique très proche des théories de la réception et de la linguistique de Jakobson, Scholes inclut l'idée d'une transmission de destinataire à destinataire à l'intérieur de sa définition du texte. Une importation aussi directe de l'idée d'une « réception » dans le champ de la textualité serait problématique si Scholes n'ajoutait pas que ces « signaux reçus », une fois *identifiés*, étaient *interprétés* par le destinataire. Le fait demeure, privée d'un rapport au social, ou aux communautés interprétatives, la définition tombe peut-être dans un relativisme trop grand : on ne sait pas trop, aux termes de la lecture de ces deux énoncés, si la textualité est une propriété inhérente à l'ensemble des signaux transmis au destinataire ou si elle n'est qu'une qualité projetée sur eux par lui. Dans tous les cas de figure, la définition identifie une sorte de tension indépassable : elle décrit un acte de communication tributaire d'un acte interprétatif. Ou, plus exactement, elle décrit un objet empirique, déterminé, aux contours apparemment nets, qui n'acquiert cependant son identité qu'à travers un processus sémiotique.

Nous nous retrouvons donc avec une sorte de problème insoluble : une définition statique du texte décrit forcément un objet latent et inerte, ce que le texte n'est pas, et les définitions dynamiques décrivent un objet langagier, son mode d'existence et le type de relations que l'on entretient avec lui : *un être de langage fixé sur un support et mis en situation*. Cela est sûrement plus juste du point de vue descriptif, mais laisse entier le problème de la collaboration entre ces éléments et celui de savoir où exactement, à l'intérieur de cette interrelation, advient le texte. Le but de « la mise en situation » est-il d'examiner ou d'escamoter l'impact de la médiation ? L'objet langagier est-il ontologiquement, potentiellement ou virtuellement *textuel* ? La textualité est-elle une pure projection/construction de la mise en relation ?

Ces questions sont peut-être indépassables et indécidables, mais nous tenterons ici d'éclairer les définitions dynamiques, en nous appuyant sur Peirce, de façon à proposer une

définition du texte en tant que signe complexe. Le recours aux notions de sémiose et de signe chez Peirce s'articule ici, d'abord, sur une hypothèse intuitive, visant à l'oblitération d'une coïncidence, posant qu'il n'y a rien de fortuit à ce que les définitions du texte et les définitions du signe peircien partagent un caractère auto-inclusif, voire tautologique.

Les définitions les plus anciennes du signe chez Peirce se situent dans la poursuite de la pensée médiévale et du *aliquid stat pro aliquo* augustinien : « A sign, or representamen, is something which stands to somebody for something in some respect or capacity » (CP 2.228²⁷). De là, mais toujours en respectant cette logique originelle, Peirce va parvenir à ses définitions canoniques (et très nombreuses) du signe. Pour notre propos, retenons ces deux-là, que Peirce formule à la même période, en 1903 :

A Sign, or Representamen, is a First which stands in such a genuine triadic relation to a Second, called its Object, as to be capable of determining a Third, called its Interpretant, to assume the same triadic relation to its Object in which it stands itself to the same Object. (EP 2. 272-3)

A REPRESENTAMEN is a subject of a triadic relation TO a second, called its OBJECT, FOR a third, called its INTERPRETANT, this triadic relation being such that the REPRESENTAMEN determines its interpretant to stand in the same triadic relation to the same object for some interpretant. (CP 1.540-542)

Dans ces définitions remarquons que le signe, comme le texte, semble indicible et indescriptible en dehors de la dynamique qui le constitue ; c'est l'une des grandes constantes aux définitions successives que Peirce a proposées du signe. À chaque fois qu'il se fixe comme objectif de définir le signe, Peirce finit par décrire la sémiose, cette relation triadique unissant un signe, son objet et son interprétant, relation qui ne saurait être réduite ou redécoupée en actions entre paires (cf. EP 2.411) : le signe ou representamen n'est défini que par la place qu'il occupe à l'intérieur de cette relation. Transféré sur le texte, un tel constat reviendrait en quelque sorte à reformuler le « il n'y a pas de texte, mais toujours une interaction du texte et du commentaire », de Michel Charles (1995 : 47), à affirmer donc qu'il n'y a de texte-signe, d'œuvre, ou d'« être de langage » qu'à l'intérieur d'une sémiose, d'un texte, d'une lecture. Cela équivaldrait surtout à décliner sur plusieurs tons, et à enfouir sous

²⁷ Dans les références des citations de Peirce, les initiales CP et EP renvoient, respectivement, aux *Collected Papers* (1931-1958) et à *The Essential Peirce* (1992, 1998) ; le nombre avant le point indique le volume et le nombre après le point, le paragraphe.

plusieurs couches de métalangage, une banalité. Admettons quand même cette banalité, que le texte comme le signe sont constitués moins par des traits spécifiques que par une mise en relation, parce qu'elle présente un risque que nous examinerons tout de suite et une possibilité à laquelle il nous faudra bien vite revenir.

Le risque principal d'une assimilation de texte à signe a été décrit ainsi par Rastier :

Le texte fait problème pour la sémiotique, dans la mesure où elle est l'héritière de philosophies logiques de la signification, qui s'attachent avant tout à la définition et à la typologie des signes, plutôt que des théories du sens issues de la pratique herméneutique [...] La manière la plus simple d'éluder la question consiste à considérer le texte comme un signe. C'est la solution que choisissent Peirce²⁸, comme Greimas ou Eco [...]. Cette esquive fait évidemment peu de cas de la différence de niveau de complexité entre le signe et le texte, mais surtout empêche de penser l'incidence du global sur le local, en l'occurrence du texte sur chacun des signes qui le composent. (1997 : 148)

Ce risque a, en quelque sorte, deux visages. D'une part, comme le souligne Rastier, on peut ainsi passer sous silence la complexité du texte. Bien entendu, on trouverait bien vite, à s'y pencher sérieusement, dans la sémiotique peircienne les outils permettant de rendre compte de cette complexité. Cependant, affirmer sans précaution, péremptoirement, que le texte est un signe au sens de Peirce, renvoyant à son objet pour un interprétant, risquerait de découler en une conception normative du texte et de l'interprétation, qui, en plus de négliger la complexité et le pluriel du texte, reconduirait de fâcheuse façon l'idée théologique d'un sens transcendantal, unique et vrai.

D'autre part, si l'on peut affirmer, argument historique, que la pensée de Peirce, dans sa volonté phanéroscopique²⁹, est une phénoménologie au plein sens du terme et qu'elle est en cela comparable, sans pour autant être complémentaire ni ressemblante, à celle que développait alors, outre-Atlantique, son contemporain Husserl, en assimilant le texte au signe et à la sémiose, on referait planer sur lui la menace inhérente à un trop vaste élargissement

²⁸ Pour être tout à fait exact, il faudrait préciser que Peirce n'a jamais spécifiquement réfléchi à la notion de texte et que ce sont ses disciples, plutôt que Peirce lui-même, qui ont opéré ce genre d'assimilation.

²⁹ La notion typiquement peircienne de phanéron entretient avec celle, plus universelle, de phénomène, une grande proximité, comme on peut le constater à la lecture de ces deux extraits : « by the *phaneron* I mean the collective total of all that is in any way or in any sense present to the mind, quite regardless of whether it corresponds to any real thing or not. » (CP 1.284) ; « meaning by the phenomenon, whatever is present at any time to the mind in any way. » (CP 1.186)

conceptuel : en voyant du texte partout, on court toujours le risque de ne plus l'étudier nulle part. Si le texte est signe, et si, comme l'affirme Peirce les signes sont, « the only things with which a human being can, without derogation, consent to have any transaction » (CP 6.344), alors nous tendons, en voulant donner au texte une portée jusque-là inédite, à affaiblir considérablement sa portée opératoire ; l'avancée conceptuelle consistant à comprendre la notion de texte par celle de signe est condamnée à porter en elle, comme une tare héréditaire, un recul méthodologique. En tant que phénoménologue, Peirce ne propose ni programme ni méthode, mais une description, laquelle, outre de permettre sa propre duplication et de nous fournir ainsi moult outils descriptifs, outre de nous rendre plus compréhensibles nos propres réflexes *sémiosiques*, ne nous donne guère de direction interprétative. En d'autres mots, savoir que tout signe complexe est un texte³⁰ ne nous avance pratiquement à rien dans nos rapports triviaux ou savants avec les textes, quels qu'ils soient.

Ainsi, afin de ne porter préjudice à l'idée à peine posée de texte-sémiose, il nous faut introduire d'un même geste une discrimination et y repérer une ouverture. Il faudrait distinguer, d'une part, des signes textuels de signes non textuels. Historiquement, cela a consisté le plus souvent à introduire une discrimination sur la forme du signe lui-même, la plus ancienne et la plus persistante ayant consisté à assimiler le texte au domaine de l'écrit et du linguistique, à faire du texte une « suite linguistique empirique attestée » (Rastier, 2001 : 21), par exemple. On ne modifie pas radicalement cette perspective en y introduisant des critères plus vastes : décider comme on l'a fait à partir des années 60, d'intégrer progressivement d'autres objets, l'œuvre d'art, le spectacle théâtral ou la performance musicale, par exemple, à l'intérieur du paradigme textuel procède d'un réflexe à la fois œcuménique et centralisateur, où l'on n'explique pas nécessairement, sur le plan conceptuel, pourquoi tel ou tel objet culturel devrait tout à coup être considéré comme un texte. La notion de texte-sémiose permet de respecter cette ouverture tout en y induisant des limites moins arbitraires. Identifier un texte comme tel, ce n'est pas l'introduire, au gré de nos humeurs théoriques, au sein d'un inventaire ou d'un catalogue, mais tenter de comprendre quel type de relation, quelle sémiose, soumise à quelles pressions et à quelle logique, fait en sorte que des signes sont perçus, reçus et interprétés en tant que texte. Posons ainsi un respect de

³⁰ Connaissance en elle-même problématique, puisque Peirce n'envisage pas vraiment le signe comme une unité décomposable et que, de là, la détermination du niveau de complexité à partir duquel un signe deviendrait texte ne peut relever que de l'arbitraire assumé.

l'ouverture radicale du paradigme textuel dans la modernité : sous ces auspices tout peut devenir texte. Ajoutons-y sur l'heure une limite non arbitraire : sous ces auspices, effectivement, tout peut devenir texte, mais pas *n'importe comment*.

Remarquons-le, cette idée, qui s'appuie ici sur des assises peirciennes, serait également à sa place dans une réflexion d'herméneutique philosophique et n'est pas étrangère à ce que proposait le Gadamer de *Vérité et Méthode*, par exemple. En fait, il y a sans doute ici un projet à peine esquissé, qui ose à peine se nommer tant il dépasse les cadres de la présente réflexion et les compétences de son instigateur, projet de rapprochement de la sémiotique et de l'herméneutique, pas complètement étranger à celui qui se déploie chez François Rastier. Contrairement à la sémantique textuelle, cependant, ce projet ne tenterait pas d'en revenir, par-delà Schleiermacher et Dilthey, à une herméneutique à base linguistique telle que se déployait chez Von Humboldt (cf. Rastier, 2001 : 27), mais de rapprocher les écoles que l'on a pu qualifier d'herméneutique philosophique et de sémiotique, à partir de leur origine commune dans la métaphysique et, surtout, dans la critique de celle-ci. Un tel rapprochement passerait outre les désaccords profonds entre l'herméneutique et la sémiotique au chapitre des fondements ontologiques (dérivés d'une part de la phénoménologie, et de la philosophie analytique, de l'autre) pour se concentrer sur les parentés, et les complémentarités, de méthode.

Tentons donc ici une définition plus radicale : le texte est un objet tensionnel. Le texte est un objet construit conceptuellement sur des tensions et, couramment, dans la pratique, sur l'observation de celles-ci. Une telle définition, aussi radicale qu'elle puisse paraître au premier abord, s'articule à bien des égards sur des conceptions très anciennes. Faire du texte un objet tensionnel est la plus vieille constante dans l'histoire longue du concept de texte. À l'origine, le texte, objet de la philologie et de l'herméneutique, s'articule sur des tensions : tension entre la parole vivante et son inscription mécanisée, par exemple, ou entre la construction d'un tout du texte et l'interprétation de ses parties, dans l'idée de cercle herméneutique. Cette définition implique donc d'introduire, à l'intérieur de notre démarche se voulant d'abord et avant tout une sémiotique textuelle, certaines conceptions et méthodes de l'herméneutique. Le lecteur l'aura remarqué, voir le texte comme objet tensionnel n'est pas très loin d'une déclinaison de l'idée même de cercle herméneutique, ni complètement étranger aux premières formulations de la « déconstruction » chez Derrida, où celle-ci était

posée comme travail du texte et non comme un travail sur le texte, s'inscrivant ainsi dans une perspective essentialiste qui fut critiquée par Richard Rorty (cf. 1995 : 166 *et passim*) et plus ou moins expulsée des définitions subséquentes.

Poser une telle définition équivaut à renoncer à un dépassement dialectique des oppositions que nous avons identifiées à travers notre examen des incarnations successives du concept de texte, d'abdiquer le droit à la synthèse que notre réflexion semblait peut-être se réserver. C'est en quelque sorte considérer qu'il est plus important pour nous de conceptualiser le texte plutôt que d'ajouter notre propre définition à la longue liste des définitions déjà existantes, et de le conceptualiser autour d'une série d'oppositions fondatrices, dans une démarche visant à rendre compte de la complexité du texte et non à l'aplanir. Il ne s'agira donc pas d'extraire à même les différents points de vue sur le texte une définition unique et épurée, mais de considérer le texte en tant qu'objet complexe, hétérogène, constitué par la somme des réflexions posées sur lui, ou au carrefour de celles-ci. En fait, poser le texte en tant qu'objet tensionnel, c'est transformer les oppositions remarquables à l'intérieur des définitions successives du concept en critères de la textualité. À partir de maintenant, nous renonçons à trier et à écarter les tensions présentes à l'intérieur du vaste concept de texte, non seulement parce que nous reconnaissons leur caractère indépassable, mais parce que nous considérons désormais leur mouvement antagonique comme la logique et le fondement mêmes du texte.

Afin d'illustrer notre propos, identifions déjà trois critères tensionnels de la textualité, en une liste qui ne se veut nullement exhaustive, mais voudrait plutôt servir de déclencheur pour la suite de notre réflexion.

1- Le texte se décode/le texte se produit

Voilà une opposition insurmontable et qui gagne probablement à le rester.

Le texte qui se décode, se déchiffre, est un héritage de l'herméneutique classique et de la philologie. Si le texte se décode, alors c'est qu'il est codé ; dans ce cas, pour reprendre une expression de l'informatique, qui peut se vanter d'avoir cassé le code ? Il faut se rappeler que, dans l'herméneutique classique, la compréhension est un objectif transcendant, l'improbable et idéal achèvement de l'interprétation d'un texte. L'herméneutique moderne a modifié considérablement cette perspective, à partir d'Heidegger et, en leurs propres termes,

les théories de la lecture l'ont carrément renversée. Chez Bertrand Gervais, entre autres, la compréhension décrit notre rapport courant, non problématique, avec le texte et l'interprétation le geste conscient et volontaire par lequel le lecteur tente de résoudre une crise dans la compréhension (cf. 1993 et 1998a).

L'idée du texte produit, héritée du poststructuralisme et d'abord adaptée par lui des conceptions de l'interprétation « ouverte » développées chez Nietzsche puis Heidegger, a donné naissance, dans sa forme radicale, aux « plus irresponsables déconstructionnistes ». Ces personnages méphitiques, qui préoccupent beaucoup Umberto Eco depuis qu'il s'est assigné la tâche d'astreindre des limites de l'interprétation, chercheraient selon lui, entre autres méfaits, à lire dans le *Finnegans Wake* de Joyce « une démonstration du théorème de Fermat ou une bibliographie complète de Woody Allen » (1996 : non paginé. [Nous traduisons] NT). Blague à part et exception faite de ces déconstructionnistes de cauchemar (qui sont d'abord et avant tout des personnages conceptuels, comme l'a démontré De Graef [2001]), l'idée d'un texte produit a surtout été récupérée par la sémantique textuelle et les théories de la lecture, et réintroduite dans un cadre pragmatique. L'idée de texte produit participe d'une transformation de la notion de sens et de son articulation à celle de signification opérée depuis différentes disciplines au cours des trente dernières années, résumée ici :

Du point de vue sémiotique, le sens, objet vivant, donné à un procès, s'oppose à la *signification*, statique, immanente, et contenue dans le système : le texte a un sens, mais les mots, dans le dictionnaire, n'ont qu'une signification. Ici deux conceptions s'opposent : on peut considérer que l'usage de la langue ne permet que d'additionner des significations, et considérer le sens comme une construction donnée en plus, dans un contexte donné [...] ou considérer que le sens est donné en premier, qu'il est le véritable objet de la sémiotique, celui qui peut s'apprendre, se comprendre et se transmettre, et donner à la signification un rôle second, explicatif et analytique, celui de description et d'inventaire de ce qui est commun aux différents sens que peut prendre un mot donné dans différents contextes. Cette seconde conception est naturellement adoptée par ceux qui considèrent que le texte est l'objet premier de la linguistique (Rastier) - ou, ici, de la sémiotique. (Vaillant, 1999 : 278-279)

En ce sens, travailler le texte, c'est toujours travailler sur son sens, travailler sur sa propre lecture. Ce postulat, tout à fait opérationnel et défendable, ne permet cependant qu'à moitié de rendre compte de l'intuition herméneutique pour laquelle la subjectivité du lecteur

« est autant l'œuvre de la lecture et le don du texte qu'elle est le porteur des attentes avec lesquelles ce lecteur aborde et reçoit le texte » et pour qui « se comprendre, c'est se comprendre *devant le texte* et recevoir de lui les conditions d'un soi autre que le moi qui vient de la lecture » (Ricœur, 1986 : 36). Nous savons en effet, nous sentons plutôt, que le lecteur devant le texte est à la recherche de quelque chose qui n'est pas lui-même et il nous faut pouvoir décrire cette altérité radicale du texte, même si nous savons qu'au fond, cette altérité, c'est le lecteur qui la construit. Peut-être parce que les concepts de texte et de signe nous viennent de la métaphysique, on sent toujours une certaine insuffisance, une lacune, dans une conception relativiste du sens. Comme l'a écrit Derrida : « *il n'y a aucun sens* à se passer des concepts de la métaphysique pour ébranler la métaphysique ; nous ne disposons d'aucun langage — d'aucune syntaxe et d'aucun lexique — qui soit étranger à [son] histoire. » (1966 : 412)

Une illustration exemplaire de ce principe contradictoire se trouve encore une fois chez Peirce, dont toute la pensée est prise au carrefour de l'héritage métaphysique kantien et de la fondation de la pragmatique. Si nous en revenons aux deux définitions du signe proposées plus tôt, nous remarquerons que, dans un cas, le signe et sa relation à l'objet *déterminent* l'interprétant (EP 2.272-3), alors que, dans l'autre, le signe est en relation avec son objet *pour* un interprétant (CP 1.540-542). Voyons-là un écartèlement entre une tentation métaphysique et une tentation pragmatique : à une extrémité, le travail du signe, à l'autre le travail sur le signe, entre lesquels Peirce se refuse à choisir³¹. Cela est encore plus frappant dans les deux principaux types d'interprétants distingués par Peirce : l'interprétant immédiat et l'interprétant dynamique. Le premier représente une « abstraction » suivant laquelle « chaque signe doit posséder une *interprétabilité* particulière avant même d'obtenir un interprète » (EP 1.110), alors que le second représente « toute interprétation d'un signe réellement effectuée par un esprit » (CP 8.315). Il y a là deux concepts appartenant à des discours tout à fait différents, dont la coexistence dénote la volonté de fonder une pragmatique en intégrant les acquis de la métaphysique. Du point de vue d'un pragmatisme moderne, ou de la philosophie analytique en général, l'idée d'interprétant immédiat et la catégorie peircienne de

³¹ Rappelons-le, ces définitions sont formulées à la même époque ; on ne pourrait donc en préférer une en observant le développement historique de la pensée peircienne. Il n'y a pas de moment où l'un aurait la priorité sur l'autre, mais un va-et-vient constant et assumé de ces deux pôles à l'intérieur de la pensée peircienne.

« premièreté³² », postulant l'existence d'une signifiante dormante, *virtuelle*, sont irrecevables³³. Pourtant, en posant l'interprétant immédiat comme seuil, Peirce nous permet de comprendre à partir de quel horizon se déploie l'interprétant dynamique : l'interprétant dynamique, seul interprétant existant, travail sur le signe, se perçoit lui-même, le plus souvent, comme un travail du signe. Dans la pratique de l'interprétation, hors de toute métaphysique, l'interprétant immédiat est reconduit en tant que présupposé et, en ce sens, le texte est toujours pris dans une tension entre décodage et production : toute production actualisée de sens, sauf si elle cède au plus radical déconstructionnisme, se constitue sur l'idée d'un décodage, d'une altérité à recevoir du texte et à constituer à partir de lui. Michel Charles a résumé ainsi la situation :

[D]ans l'opération de lecture, le texte se présente non comme un objet immobile que l'on pourrait contempler d'un seul regard, mais comme un défilé d'énoncés aux frontières floues, le passage en continu, et selon certaines variables, avec des pauses parfois aléatoires, d'une suite d'objets qui se recoupent incessamment les uns les autres. Il y a là une dynamique, qui est celle de la lecture. On peut supposer que les constructions de sens que fait le lecteur ne sont pas totalement aléatoires, il est éminemment souhaitable qu'elles ne le soient pas ; *il reste qu'il est bien présomptueux de prétendre décider ce qui, dans cette opération, dépend d'une organisation opérée par le lecteur et ce qui dépend d'une organisation proposée par le texte.* (Charles, 1995 : 138. NS)

Pour résumer nous-mêmes en un critère, et pour réarticuler la tension à partir d'un vocable qui appartient aujourd'hui autant à l'herméneutique qu'aux théories de la lecture, est texte tout objet produit par l'interprétation, acte subjectif et individuel s'appuyant sur l'idée, voire l'idéal, d'une compréhension objective et universelle. Encore faut-il préciser qu'une telle tension se décline sur différents degrés : il y a un monde de différence entre l'interprétation herméneutique *classique*, entièrement consacrée à l'effacement et au dépassement de sa propre subjectivité, et celle qui se pratique aujourd'hui en lecture littéraire, assumant et revendiquant son individualité. Ni l'une ni l'autre, cependant, ne s'effectue complètement à

³² « Firstness is the mode of being which consists in its subject's being positively such as it is regardless of aught else. That can only be a possibility » (CP 1.25).

³³ C'est en butant cet aspect métaphysique que Richard Rorty a rejeté la pragmatique peircienne, lui préférant celle de John Dewey, qui n'était pas lui-même, souvent, moins métaphysique que Peirce, mais conservait le mérite, pour Rorty, de n'être jamais à la fois métaphysique ET pragmatique, permettant une meilleure segmentation de ses travaux (cf. Rorty, 1979 et 1982).

l'extérieur de cette tension inscrite à même le texte et aucune ne se déploie complètement en dehors de l'horizon de l'autre. Nous savons, ou nous croyons, aujourd'hui que la compréhension du texte, au sens transcendantal, n'existe pas ; il nous faut aussi affirmer que l'interprétation *pure* du texte, complètement affranchie de l'idée d'une compréhension³⁴, est elle aussi une chimère : bien entendu, il n'existe, pratiquement, que l'interprétation, mais il n'est pas d'interprétation qui ne soit hantée par le spectre de la compréhension, ne serait-ce que sous la forme d'une croyance en l'altérité du texte, sans laquelle nous ne serions probablement pas à même d'*aller* vers les textes.

2- Le texte est clos/le texte est ouvert

C'est ici, nous l'avons vu, que s'opposent radicalement les définitions statiques du texte issues de la linguistique structuraliste (celle de Hjelmslev notamment), qui examinent le texte de façon synchronique en posant le présupposé de son autonomie, et les définitions dynamiques issues du poststructuralisme et des théories de la lecture (chez Barthes et Charles), qui examinent le texte à l'intérieur d'une dynamique, d'un processus, et posent le présupposé de son ouverture : « le Texte ne doit pas s'entendre comme d'un objet computable » (Barthes, 1971 : 70).

De prime abord, la tension pourrait se résoudre, voire se dissoudre à l'intérieur d'une dialectique : le texte est un objet dont la clôture permet l'ouverture.

Il ne s'agit donc pas seulement de dire que la lecture réalise l'ouverture du texte ; la proposition, ici, est plus radicale et consiste à dire que c'est *à partir de la clôture du texte que la lecture procède à son ouverture* ; la fermeture du texte est la condition sine qua non de son ouverture. Ce qui se résout, conceptuellement, dans une dialectique, demeure mouvement, dynamique, dans la lecture des textes. Lire un texte, c'est toujours lui apposer, tour à tour et simultanément, ouvertures et fermetures.

Nous ne nous contentons pas ici de reprendre notre conclusion sur le refus de la clôture dans la doxa hypertextuelle, mais essayons d'en retenir les leçons, lesquelles ne conduisaient pas seulement à poser la clôture comme caractéristique essentielle du texte, mais à revisiter cette notion et à comprendre deux choses. Premièrement, que la clôture doit être comprise

³⁴ À prendre ici dans une acception large, qui devrait recouvrir toute croyance, même vague, en la possibilité de recevoir intégralement quelque chose du texte, de reconstruire ou de reconnaître quelque chose en lui.

comme peut-être plus spatiale que temporelle, plus médiatique que narrative : l'unité du texte en tant que discours ou en tant que récit peut être remise en question, malmenée, déconstruite, mais seulement à partir de son unité matérielle. Deuxièmement, que là où la clôture n'est pas donnée, là où elle est refusée ou rejetée, elle doit être construite. On peut observer cela à l'intérieur même d'une lecture radicale comme celle que fait Barthes de *Sarrazine* de Balzac dans *S/Z* : la lecture, toute rhizomique et constellée qu'elle se veuille, ne réussit à briser l'homogénéité du donné textuel qu'en opérant sur lui des micro-lectures, en découpant des lexies, ce qui revient à lui attribuer autant de micro-clôtures. L'esthétique du fragment, avec laquelle on tente de briser, dans l'écriture et la lecture, l'unité du texte, présuppose l'idée d'un tout : pour qu'une chose soit fragment, il faut qu'elle ait fait partie d'un ensemble, et pour qu'elle demeure fragment, il faut que cette appartenance demeure inscrite en elle, ne serait-ce que dans la trace perceptible d'un arrachement, d'une amputation. Un fragment dont on ne reconnaîtrait plus cette appartenance à un ensemble deviendrait lui-même un tout. Sous des modalités peut-être plus complexes, une esthétique du fragment dépend autant d'un principe de clôture qu'une esthétique continuiste et linéaire, comme celle du roman réaliste.

Le texte morcelé, éclaté, hypertextualisé, peut demeurer texte seulement si le lecteur peut toujours reconduire sur ses fragments épars le présupposé, identifié par Michel Charles, d'un ordre, d'une cohérence. Nous tenterons donc de voir, dans nos analyses de *Patchwork Girl* et de *GTA: San Andreas* comment, lorsque la clôture cesse d'être un acquis comme dans n'importe quel livre, celle-ci devient un véritable objectif, plutôt qu'un simple moyen, de la lecture.

3- *Le texte est une suite linguistique/le texte est un être de langage.*

Nous avons déjà abordé cette tension, directement. Reprenons tout de même : par « texte », faut-il entendre exclusivement une organisation de signes verbaux ou également des œuvres provenant d'autres codes, mais également, des êtres de *langages* : des êtres pansémiotiques et, dirait-on aujourd'hui, multimédiatiques ? Conceptuellement, un moyen facile de dépasser l'aporie serait d'inclure la première définition dans la seconde. Si on accepte de considérer comme « texte » n'importe quelle organisation signifiante, le texte verbal fera nécessairement partie de l'ensemble. Un tel regard synchronique équivaut cependant à

négliger la préséance historique du texte verbal, ce qui, au-delà du manque d'égard, risquerait de nous faire négliger certaines spécificités à partir desquelles le texte a pu s'étendre à diverses formes sémiotiques.

Cette problématique dominante est celle du texte, par laquelle, en effet, est réintroduite une notion positive et, si je puis dire, productive de la distanciation [...]; le texte est, pour moi, beaucoup plus qu'un cas particulier de communication interhumaine, il est le paradigme de la distanciation dans la communication; à ce titre, il relève un caractère fondamental de l'historicité même de l'expérience humaine, à savoir qu'elle est une communication dans et par la distance. (Ricoeur, 1986 : 114)

L'hypothèse, qui sera examinée plus avant dans le prochain chapitre, est que cette distanciation, inhérente au texte verbal, fonde notre rapport au texte pansémiotique; il s'agit donc d'affirmer, non seulement que le texte verbal est premier et fondamental, mais que c'est en extrapolant à partir des interactions effectuées avec le texte imprimé que nous avons pu développer le rapport au texte prôné dans notre modernité critique et que nous avons été en mesure d'élargir considérablement la portée du paradigme textuel. Encore ici, on pourrait objecter que, une fois la chose faite, ce regard diachronique n'est plus nécessaire : nous avons appris à identifier la textualité dans des objets nouveaux et à la projeter sur des objets qui ne la possédaient pas d'emblée. Partir de ce principe synchronique d'indifférenciation, plutôt que des origines sémiotiques et médiatiques du texte, nous mènerait à négliger considérablement une grande opportunité : celle de comprendre la textualité en tant que phénomène pansémiotique, en analysant, plutôt qu'en négligeant, les spécificités sémiotiques et médiatiques du texte verbal et, à plus forte raison, du texte verbal imprimé.

Rastier décrit ainsi l'avantage d'une telle démarche :

Loin d'être dépassé par de nouveaux médias, le texte connaît un nouvel âge d'or, comparable à la révolution philologique et éditoriale de la Renaissance. Il s'enrichit par le multimédia; mieux, c'est la complexité du texte qui peut permettre de comprendre les sémiotiques plurielles. (2001 : 2)

En tentant de comprendre cette promesse, nous pouvons, d'un même geste, tenter de poser cette tension comme critère, ce qui sera dans ce cas-ci un peu plus difficile. On ne peut pas transformer directement ici l'opposition conceptuelle en dynamique interne, comme on l'a fait pour les tensions décodage/production et ouverture/fermeture. Affirmer que tout texte est en lui-même à la fois une suite linguistique et un être de langage représenterait un contresens.

Toute suite linguistique est nécessairement un être de langage, parce que « être de langage » est plus vaste ; les mettre côte à côte équivaldrait à en faire des synonymes, ce qui comporterait deux inconvénients, celui d'être terminologiquement indéfendable et celui de dissoudre entre eux toute tension.

S'il y a critère tensionnel à constater ici, il faut le chercher ailleurs. En deçà de l'opposition linguistique/langagier, il y aurait déjà une tension à remarquer entre la linéarité et la séquentialité supposée par le terme « suite » et l'absence de tels déterminants sous-tendue par le vocable alternatif d' « être ». Nous nous réserverons cette tension pour les chapitres suivants.

Une autre tension est repérable entre l'uniformité sémiotique que suppose « suite linguistique » et l'hétérogénéité sémiotique que sous-tend, ou permet, « être de langage(s) ». Aussi, à la suite de Barthes qui soutenait : « [e]st écrivain celui pour qui le langage fait problème » (1966 : 48), nous pourrions affirmer qu'est texte un objet où le code, quel qu'il soit, est en guerre avec lui-même. En tant qu'écrit, le texte porte en lui le projet tensionnel inhérent à toute écriture, celui de donner un support fixe, matériel, à la parole en tant que manifestation « vivante », dynamique et historiquement privilégiée de la langue. Or, les travaux de Derrida (cf. « La différance », 1966 ; *De la grammatologie*, 1967a) l'ont bien montré : l'écriture ne peut donner forme à la parole qu'en la déformant : l'écriture trahit et sert la parole simultanément, et à travers cette servitude elle se trahit elle-même.

Il y a une tension parole/écriture aux sources de l'objet textuel, tension qui ne fait peut-être que se superposer à celle, encore plus fondamentale, qui existe dans le texte en tant que « suite linguistique », entre le choix d'un véhicule sémiotique particulier et la multiplicité des contenus sémantiques dégagés à sa rencontre. Sous cette optique, nous obtenons une tension très générale, constitutive du texte sans lui être en rien exclusive, parce qu'il la partagerait avec tout discours, toute manifestation linguistique et tout signe, tension entre fond et forme, entre signifié et signifiant. On peut toujours poser qu'est texte tout objet sémiotique où cette tension est en quelque sorte indépassable, où, plus exactement, tout objet produit dans une pratique sémiotique qui ne cherche ni à la résoudre, ni à la dissoudre.

En ce sens, pour tenir la promesse de Rastier, pour comprendre à partir de « la complexité du texte » les « sémiotiques plurielles », il faut opérer une inversion. Tenter aujourd'hui de reconduire la textualité sur des œuvres multimédiatiques implique de

renverser la hiérarchie entre l'unique et le multiple : il ne s'agit plus de se demander comment, à partir d'un seul code sémiotique, on peut décrire une grande variété d'objets et d'expériences phénoménales et sémiotiques, mais de se demander comment constituer un texte, une certaine unité signifiante, à partir d'un ensemble hétérogène réunissant plusieurs codes sémiotiques et régimes médiatiques.

1.2.2 Le vouloir-dire et la technicité du texte

Une autre tension qu'il serait intéressant d'introduire tout de suite se joue entre la virtualité et la matérialité du texte. Il faut cependant manipuler une telle idée avec précaution, d'abord en spécifiant que nous utilisons ici le sens philosophique du mot « virtuel » où sa signification est plus proche de « potentiel » que de « numérique » (dans l'usage qu'on en fait en informatique), ensuite en précisant qu'il y a moins là une tension qu'une dynamique propre à chacune — dans l'absolu, « virtualité » et « matérialité » s'impliquent l'une l'autre. Pour qu'il puisse y avoir une virtualité du texte, pour que puisse exister l'idée d'un *sens potentiel*, existant en dehors ou en deçà de son actualisation par un interprète ou un lecteur, il faut qu'existe l'idée d'une matérialité du signe et du texte : la virtualité est une potentialité nécessairement attachée à quelque chose, inscrite dans un objet à partir duquel elle pourra être actualisée.

La théorie poststructuraliste, on l'a vu, a procédé à une certaine spiritualisation du texte : le Texte barthésien, « champ méthodologique » était, plus que toute autre chose, un objet de pensée et, en ce sens, très proche d'un objet au sens de Peirce. À la fois peu attentive à l'aspect protomédiologique des réflexions derridiennes sur le gramme et la trace (portant sur la matérialité même de l'écriture, cf. 1967a) et attachée à sa remise en question de la métaphysique, la pensée poststructuraliste a accouché d'une vision du texte comme virtualité s'actualisant *a contrario* de son véhicule matériel, du texte comme étant plus ou moins *en guerre* avec l'œuvre. Là où la pensée peircienne concevait le signe comme un être à la fois déterminant et déterminé, le signe poststructuraliste et au-dessus de lui le texte étaient des êtres strictement déterminés, radicalement produits.

En reprenant intégralement cette vision du texte à l'intérieur d'un projet d'incarnation et de matérialisation, la doxa hypertextuelle en a opéré, bien involontairement, la critique. Il y avait, au cœur même de ce projet, une assimilation entre la virtualité de l'hypertexte en tant que dispositif informatique et sa virtualité sémiotique en tant que texte. Cette contradiction, une fois résolue, dissoute, nous laisse devant une seule et même question : celle de la matérialité, du texte comme de l'hypertexte. C'est en face de la désorientation du lecteur devant l'hypertexte de fiction, et de l'inaptitude de la doxa hypertextuelle à résoudre celle-ci, que nous sommes contraint en quelque sorte de replier le Texte sur l'œuvre, de reconsidérer l'importance de l'interaction entre le « fragment de substance » et « le champ méthodologique » dans la génération des textes, ce qui ne veut pas dire autre chose, encore une fois, que de reconsidérer la place de la matérialité des supports et de leur manipulation au sein de l'activité lecturale.

Nous pouvons comprendre cette dynamique à partir de la notion de « vouloir-dire » chez Husserl, dégagée par Derrida. Husserl la développe à partir des concepts de *Sinn* et de *Bedeutung*, qui ont connu une prospérité vaste et diversifiée, moins à partir d'Husserl lui-même que de Frege, qui distinguait à travers eux « sens » et « dénotation » (1892). Dans la sémantique actuelle, on a tendance à établir à l'aide des deux termes une distinction entre un sens vivant, dynamique, et un sens fixe :

Dans l'herméneutique allemande des Lumières (de Ernesti à Schleiermacher), une distinction en partie comparable s'établit entre *Sinn* (signification) et *Bedeutung* (sens). Dans tous les cas, la signification est définie comme une forme stable, indépendante ou peu dépendante des contextes, alors que le sens varie selon les contextes, et il n'est pas défini relativement à un signe isolé. (Rastier, 1999 : non paginé)

Un tel découpage sémantique relève plus de l'adaptation d'une terminologie aux usages que d'une véritable traduction : l'herméneutique cherchait moins à distinguer entre une forme stable et un sens variable qu'entre un sens transcendantal (*Sinn*) et sa reconstruction par l'interprétation (*Bedeutung*).

Chez Husserl, nous sommes beaucoup plus près d'une distinction entre intention et expression, le *Sinn* étant le sens en tant qu'objet de pensée, contenu abstrait *déposé* dans le signe, et la *Bedeutung* comme sens contenu dans le signe en tant qu'objet langagier ; en un sens, la distinction préfigure celle qu'opérera plus tard Jakobson entre destinataire et

destinataire. Le *Sinn* est le sens que cherche à faire porter le destinataire au signe et la *Bedeutung* le sens exprimé dans le signe, recueilli, reçu par le destinataire. L'idéal d'une telle transmission étant que la *Bedeutung* ressemble le plus possible au *Sinn*.

Pour se limiter à porter au dehors un sens constitué, pour le faire du même coup accéder, sans l'altérer, à la généralité conceptuelle, pour exprimer ce qui est déjà pensé — il faudrait presque dire écrit —, pour le redoubler fidèlement, l'expression doit se laisser imprimer par le sens en même temps qu'elle l'exprime. Le *Sinn* doit s'inscrire dans la *Bedeutung*. (Derrida, 1972b : 196)

Bien sûr, une telle transparence dans la communication ne s'atteint pas aisément, si tant est qu'elle soit possible, et c'est là qu'Husserl introduit, entre *Sinn* et *Bedeutung*, un troisième terme, en transformant le verbe *bedeuten* en substantif, terme pour lequel Derrida a proposé la traduction littérale « vouloir-dire » (1967b : 18). Le vouloir-dire, c'est en quelque sorte le potentiel signifiant inscrit à même la forme du signe, à la rencontre duquel la *Bedeutung* se produit en tant que contenu (dans cette optique Derrida traduit d'ailleurs *Bedeutung*, non par signification ou référence, mais par « contenu du vouloir-dire » [idem]). On peut comprendre le travail du *bedeuten* à partir de cet exemple :

La théorie est donc le nom de ce qui ne peut ni se dispenser de l'objectivation dans le médium ni tolérer d'y subir alors la moindre déformation. Il n'y a pas de sens (*Sinn*) scientifique sans vouloir-dire (*bedeuten*), mais il appartient à l'essence de la science d'exiger l'univocité sans ombre, la transparence absolue du discours. La science aurait besoin que ce dont elle a besoin (le discours en tant que pur vouloir-dire) ne serve à rien : seulement à garder et à regarder le sens qu'elle lui confie. Nulle part le discours ne peut être à la fois plus productif et plus improductif que comme élément de la théorie. (Derrida, 1972b : 199)

Le vouloir-dire, c'est donc cette qualité expressive qui fait en sorte que le langage que l'on désirerait *éther* est toujours au moins filtre et parfois miroir déformant. Le vouloir-dire est le lieu où s'affrontent deux productivités, une productivité en tant que *médium*, en tant que moyen de transmettre le *Sinn*, et une productivité en tant que forme, porteuse de ses propres sens et significations, qui font en sorte qu'on ne peut lui confier le *Sinn* sans l'y voir dissous, transformé et, sans doute, multiplié en *Bedeutung* (cette seconde productivité ressemblant beaucoup plus à celle que les poststructuralistes prêtaient au texte).

Ce que nous voudrions proposer ici, c'est l'idée d'un vouloir-dire du texte qui nous permettrait en fait de poser un *en-deçà* du sens, une sorte de présupposé endosémiotique, qui serait attaché particulièrement au support du texte, sans pour autant être une sorte de signification spectrale, exhalée par l'encre ou par les pixels imprégnant la page ou l'écran. Le vouloir-dire du texte pourrait d'abord être considéré comme la reconnaissance du lecteur, avant même d'entamer toute lecture, de se trouver en face du support comme devant une organisation signifiante, englobant les horizons d'attente déployés en face dudit support qui équivaut pour lui, très souvent, au texte³⁵. Le vouloir-dire, au contraire du sens, est une bougie d'allumage plutôt qu'un objectif, un présupposé plutôt qu'un résultat ; le présupposé d'une altérité à recevoir du texte, sans lequel aucun sens ne pourrait être à sa rencontre négocié ou produit. Ce présupposé s'inscrit obligatoirement dans un processus : il doit être constamment reconduit, le sens d'un texte ne peut se construire, progressivement, que s'il s'appuie sur le vouloir-dire. Le vouloir-dire du texte, c'est le sentiment vécu par le lecteur que le texte lui parle, qu'il cherche à lui dire quelque chose, impression confirmée, parfois au prix d'un grand investissement interprétatif, dans le pas à pas de la lecture.

En tant que seuil, en tant qu'en deçà du sens, le vouloir-dire nous semble plus manifestement enchâssé dans la matérialité du texte que le sens, qui participe, en tant que processus et résultat, d'un niveau plus purement sémiotique. De prime abord, on pourrait nous accuser ici d'étendre à l'excès le concept afin de lui faire recouvrir les deux pans de notre opposition inaugurale entre technique et sémiotique. Il est exact que nous cherchons à décrire à travers lui, d'une part, l'impact de la choséité même du signe et du médium qu'emprunte le texte dans la production de sens, et, d'autre part, l'influence sur cette production de notre croyance en l'existence du texte, en son éventuelle signifiante. Est-ce là un trop vaste projet ? Peut-être. Rappelons toutefois qu'Husserl a développé le concept alors qu'il analysait la couche expressive du langage en tant que *médium* (cf. Derrida, 1972b : 199 *et passim*). Il est tentant pour nous, en prenant cela va de soi une certaine licence, de ramener le vouloir-dire à ce que l'on appelle aujourd'hui les *médias*, en faisant volontairement déborder l'aspect strictement langagier et formel qu'avait le vouloir-dire chez Husserl jusqu'à

³⁵ Dans l'usage courant, une manifestation exemplaire de ce principe se trouve dans l'assimilation du livre au texte ; aussi les gens lisent-ils bien souvent le livre, et non le roman, de Flaubert ou de Stephen King. Au sujet de cet usage, et de l'irritation qu'il suscite parfois chez le corps enseignant, Daniel Pennac a pondu quelques belles pages (cf. 1992 : 24 *et passim*).

la matérialité même du signe, jusqu'au support du texte. Le pari que nous prenons ici est de cet ordre : dire que tout texte possède un vouloir-dire, c'est une façon, vaguement anthropomorphisante, d'affirmer que tout lecteur va à la rencontre d'un texte en reconnaissant le présupposé de son altérité et que cette altérité a deux visages, l'un technique, l'autre sémiotique.

Ainsi compris, à cheval entre technique et sémiotique, le vouloir-dire permet d'éviter l'écueil double d'une trop grande spiritualisation des opérations sémiotiques et d'une radicale relativisation de l'acte interprétatif. Sous sa face technique, le vouloir-dire permet de critiquer une représentation purement mentaliste du signe, telle que sous-tendue, parfois, dans la pensée de Saussure. L'idée du signifiant en tant qu' « image acoustique », en particulier, relèvera toujours d'une curieuse abstraction tant qu'on fera à travers lui l'impasse sur la matérialité du signe. C'est d'ailleurs le principal reproche qu'adressait Derrida à la sémiologie saussurienne, en s'appuyant en partie, pour cela, sur la sémiotique de Peirce (cf. 1967a). Nous avons vu qu'il existait chez Peirce des « interprétants immédiats », impliquant l'idée nécessairement métaphysique, d'une « interprétabilité » première, virtuelle, inscrite à même le signe. Il existe aussi chez Peirce une sensibilité à la *choséité* même du signe, qui a fait dire à Derrida, de façon peut-être exagérée que, chez Peirce « [l]a chose même est un signe³⁶ » (1967a : 72). C'est partant de là que l'on peut sans doute le mieux constituer le volet technique du vouloir-dire. Chemin faisant, on travaille *a contrario* de la sémiologie saussurienne, certes, mais aussi de la pensée poststructuraliste, qui souhaitait le texte « galaxie de signifiants » : il n'y a pas pour nous à parler de « signifiant » si par là on entend une *forme pure* du signé et si par forme pure il faut entendre une forme *immatérielle* et *amédiatique*³⁷.

³⁶ Notons qu'il y a bel et bien, chez Peirce, une volonté de placer le *representamen* sous le règne de l'actuel, du déjà-là et, sans trop exagérer, de la matérialité : « A representation is that character of a thing by virtue of which, for the production of a certain mental effect, it may stand in place of another thing. The thing having this character I term a *representamen*, the mental effect, or thought, its *interpretant*, the thing for which it stands, its *object*. » (CP 1.564. NS) ; « [...] I confine the word *representation* to the operation of a sign or its *relation* to the object for the interpreter of the representation. The **concrete subject** that represents I call a *sign* or a *representamen*. » (CP 1.540-542. NS)

³⁷ Derrida annonçait d'ailleurs la rupture à venir avec le groupe *Tel Quel* lorsqu'il affirmait : « Si l'on efface la différence radicale entre signifiant et signifié, c'est le mot de signifiant lui-même qu'il faudrait abandonner comme concept métaphysique. » (1966 : 412)

De même, sous sa face sémiotique, le vouloir-dire, en tant qu'altérité reconnue et souhaitée par le lecteur devant le texte, fournirait des munitions à Umberto Eco dans sa lutte contre une trop grande relativisation du statut interprétatif du texte. Le vouloir-dire explique en grande partie pourquoi, en dépit de la désontologisation du signe et du texte entreprise par Heidegger et poursuivie ensuite par Barthes, Foucault et Derrida, nous ne faisons pas, dans la pratique, ce que nous voulons avec le texte et pourquoi l'interprétation s'astreint toujours, de son propre fait, certaines limites. Le vouloir-dire sémiotique représente donc la croyance en l'existence du texte et il reconduit l'idée de Michel Charles selon laquelle « il n'est pas concevable [...] de lire un texte, sans lui présupposer un ordre, une cohérence » (1995 : 137), autant dire une altérité et un sens, et cela fait de lui le moteur de la lisibilité comme de l'illisibilité. La production de sens procède du vouloir-dire, mais celui-ci fait parfois en sorte qu'un lecteur, devant un texte dont la difficulté ou le propos dépasse ses compétences, s'obstinera à tourner les pages du livre et à déchiffrer un à un les mots qui l'impriment : il croit sincèrement, à tort ou à raison, que *cela veut dire quelque chose*.

Sous cet angle, on le voit, le travail du vouloir-dire est plus perceptible devant l'illisible. On peut aussi mieux le comprendre à partir de la notion, déjà abordée ici, de clôture. Avant qu'une clôture ne soit rencontrée dans la lecture, construite par la lecture, le texte ne possède qu'un vouloir-dire. Après, le vouloir-dire coïncide pour ainsi dire avec le sens et devient invisible, à peine une ombre. C'est probablement pourquoi on le retrouve très peu, dans la réflexion sur le texte *at large*, entre la pensée phénoménologique de Husserl et son réexamen chez Derrida : le vouloir-dire n'a rien pour intéresser une herméneutique classique, un formalisme linguistique ou une sémantique textuelle. Il ne relève ni du processus, ni du résultat, mais de l'embrayage, du déclencheur. Tant que nous nous trouvons, en tant que théoriciens, devant des usages du texte plus ou moins réglés et des pratiques de lecture non problématiques, le vouloir-dire demeure simple arrière-plan, voire bruit de fond. Il devient plus évident, plus présent, lorsqu'il subit déplacement ou transformation, comme ce fut souvent le cas dans la modernité littéraire.

Illustrons par un exemple, qui préfigure à bien des égards les hypertextes de fiction, le *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau. Ce « recueil combinatoire » est composé de dix feuillets, divisés en quatorze bandes horizontales portant chacune sur son recto un vers, dispositif qui permet au lecteur de composer, littéralement, cent mille milliards

de poèmes. Comme Queneau aimait à le rappeler, le recueil est « une sorte de machine à fabriquer des poèmes (des sonnets, s'il vous plaît !), mais en nombre limité ; il est vrai que ce nombre, quoique limité, fournit de la lecture pour près de deux cents millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre) » (1961 : non paginé).

On le constate, le texte privé de vouloir-dire, si tant est qu'il demeure texte, devient, tour à tour ou à la fois, radicalement illisible et curieusement transparent. En tant que recueil, *Cent mille milliards de poèmes* est rendu illisible, en quelque sorte, par son caractère illimité à l'échelle du lecteur, et ses sonnets, qui ne sont dépourvus ni de verve ni d'effets de sens, sont tous privés de vouloir-dire parce que le lecteur les sait le produit du hasard, d'un hasard peut-être pas complètement fortuit, mais pas non plus volontaire. Ils sont lisibles, certes, ils peuvent générer des constructions de sens, mais si un chercheur proposait un article analysant une sélection de ces sonnets, les détaillant dans leur spécificité et leur autonomie, sans référence aucune à leur contexte d'émission, le comité de lecture lui reprocherait selon toute vraisemblance de taire un important point de détail. S'il y a un texte à analyser ici, il ne se trouve ni dans l'un ou l'autre des cent mille milliards de poèmes qui composent le recueil, ni dans la somme improbable de leurs lectures, mais dans ce dispositif lui-même, dispositif technique et linguistique qui fonde une mécanique combinatoire. Le texte n'est plus le texte, entendons par là que son vouloir-dire déborde d'amont en aval, depuis sa qualité d'« être de langage » jusqu'au support qui le fixe et à sa mise en œuvre. Il y a un déplacement du vouloir-dire depuis les structures internes, sémiotiques, du texte, de fonds et de forme, jusqu'à ses structures externes, médiatiques et, pour ainsi dire, *mécaniques*.

Le risque d'un tel déplacement du vouloir-dire est un certain aplanissement du sens. À propos du *Composition no. 1, roman*, de Marc Saporta, ouvrage non relié dont les 148 feuillets doivent être battus comme un jeu de cartes avant chaque lecture, Umberto Eco a émis cette critique, trop sévère sans doute, mais judicieuse :

A brief look at the book was enough to tell me what its mechanism was, and what vision of life (and obviously, what vision of literature) it proposed, after which I did not feel the slightest desire to read even one of its loose pages, despite its promise to yield a different story every time it was shuffled. To me, the book had exhausted all its possible readings in the very enunciation of its constructive idea. (1989 : 170-171)

Un tel reproche, on l'a vu, pourrait être adressé aux hypertextes de fiction. Dès lors que le principe structurant, la technicité du texte ou, dirait-on aujourd'hui, l'interface prennent une place prépondérante, il y a toujours un risque que le contenu textuel véhiculé par le dispositif en soit réduit à n'être qu'une plate littéralisation de son contenant. La question qui se pose ici est la suivante : en se déplaçant vers ses structures externes, médiatiques, le vouloir-dire du texte déserte-t-il obligatoirement ses structures internes ? À la création littéraire, les médias numériques posent donc le défi de la matérialité des supports, le défi d'intégrer celle-ci, traditionnellement insignifiante, à la langue que parle le texte, le défi de faire interagir la manipulation de l'œuvre et l'interprétation du texte.

À ce défi posé à la création par les nouvelles formes textuelles correspond un défi posé à la lecture et à sa théorie. À partir du moment où le support du texte n'est plus un simple véhicule mais un objet matériel possédant, à côté (et non plus en deçà) de ses structures sémantiques et formelles, une identité médiatique propre, à partir du moment où cette identité exige du lecteur le déploiement de certaines stratégies et où la spécificité de celles-ci s'inscrit à même l'horizon d'interprétation dégagé par le texte, le besoin s'impose de constituer une théorie de la lecture capable de rendre compte de la technicité du texte et de sa manipulation. C'est sous ces auspices que nous poursuivrons la présente réflexion.

image/écriture

Le texte : entre médium et message

La définition du territoire médiologique par un domaine d'objets semble à première vue une impasse pour la simple raison que le médium n'existe pas. Il ressemble fort à une abstraction réifiée coiffant un fourre-tout empirique. On peut y faire entrer des institutions (l'école), des objets techniques (un poste de radio, un écran de cinéma, un tube cathodique), des supports matériels (le papier, la toile, le ruban magnétique, la brique), des codes sociaux (grammaire, syntaxe), des organes du corps (le larynx, les cordes vocales), des modes généraux de communication (oral, écrit, imprimé, audiovisuel, informatique). L'addition de tous ces éléments permet-elle l'induction d'une notion cohérente de médium ? Apparemment non. Autant dire que tout est message ici-bas, et n'importe quoi vecteur de communication (un parfum me communique de l'information sur une femme, un coup de klaxon sur mon environnement, etc.).

- Régis Debray, **Cours de médiologie générale** (1991 : 18)

L'objectif des deux prochains chapitres est de situer le texte à l'intérieur d'une économie des supports médiatiques, de tracer une généalogie matérielle du texte. On ne trouvera pas ici, cependant, une nouvelle théorie ou une taxonomie revue et corrigée des médias. Ce serait en exiger beaucoup du lecteur, sans doute, de lui demander de nous accompagner à nouveau dans l'examen d'un concept flou et ce serait beaucoup exiger des qualités du commentateur que de se livrer à une périlleuse synthèse, qui tenterait de respecter la polysémie radicale d'un tel concept de « médium », tout en lui astreignant certaines balises, certaines orientations. À vouloir se plonger obstinément dans la question du médium, on risquerait de se retrouver à jongler avec un autre concept indécidable, qui n'aurait cependant ni la même richesse ni la même pérennité que celui de « texte ». Comme l'a souligné Debray, ci-dessus, mais aussi dans son *Introduction à la médiologie*, on désigne sous le vocable « médias » plusieurs strates différentes¹. Nous accueillerons et recueillerons

¹ « Un médium peut désigner : 1 / un *procédé général de symbolisation* (parole articulée, signe graphique, image analogique) ; 2 / un *code social de communication* (la langue utilisée par le locuteur ou l'écrivain) ; 3 / un *support physique* d'inscription et stockage (pierre, papyrus, support magnétique, microfilms, CD-ROM), et 4 / un *dispositif de diffusion* avec le mode de circulation correspondant (manuscrit, imprimerie, numérique). » (2000 : 35)

cette polysémie, tenterons d'en comprendre la mécanique, mais nous préférons souvent à l'énigmatique « médium » le plus neutre et descriptif « support », surtout lorsqu'il s'agira de traduire notre opposition inaugurale entre technique et sémiotique, de désigner la chose même du texte, quel qu'il soit. Reconnaissons qu'il s'agit, là encore d'une curieuse abstraction, parce qu'il y a bien peu de choses que l'on puisse dire de cette matérialité indépendamment des signes qu'on cherche à lui faire transmettre, ce qui la rend aussi facile à oublier que le fait qu'aucun signe n'existe indépendamment de cette matérialité qui le porte. En un sens, « médium » doit être gardé en tant que terme mitoyen, en ce qu'il peut désigner, de façon peut-être un peu vaste mais fort commode, à la fois le sémiotique, en tant qu'il est incarné sur un support et modulé par lui, et le support lui-même, en tant qu'il est nécessairement conditionné par des impératifs communicationnels et sémiotiques.

Pour suivre les conclusions du premier chapitre, il s'agira ici de tracer une autre histoire du texte, celle-là moins conceptuelle que technique. Avant de se demander comment il a pu s'adapter à l'ère de l'audiovisuel et à un nouveau support, l'écran, avant de spéculer sur ce qui l'attend à l'ère du numérique et de l'écran relié (cf. Gervais, 2004), il convient de se demander ce que le concept de texte doit à ses vecteurs séculaires, la parole, l'écriture et le codex.

2.1 Les médias, l'idée du livre et les supports du texte

Adoptons d'emblée la définition la plus simple possible du « médium » et examinons-le en tant qu'**élément** et **moyen** (Derrida, 1972b : 199). Étudier la dimension médiatique des textes consiste donc pour nous à dégager comment la matérialité du support (élément) peut devenir vecteur de communication et de transmission (moyen), à travers ses relations avec un usager.

Le choix d'une telle définition, toute simple, nous force à adopter une certaine posture critique face aux théories des médias en général, en ce qu'elle réintroduit dans l'étude des médias l'opérateur sémiotique, en ce qu'elle resitue, dans son individualité et sa subjectivité, l'usager en tant que sujet de l'économie médiatique. On le sait, les médias, conceptuellement, ont d'abord été des médias de masse et leur étude a été le plus souvent celle de leurs effets

sur les masses. L'étude des médias est d'abord sociologie et science politique, et de cela on trouve des traces partout, autant chez Harold Innis (cf. 1951) et Marshall McLuhan (cf. 1962, 1964) que chez les fondateurs de la médiologie, Régis Debray et Daniel Bougnoux².

Le premier et le plus influent penseur de la matérialité des cultures fut bien sûr Marx.

Les rapports sociaux sont intimement liés aux forces productives. En acquérant de nouvelles forces productives, les hommes changent leur mode de production, et en changeant le mode de production, la manière de gagner leur vie, ils changent tous leurs rapports sociaux. *Le moulin à bras vous donnera la société avec le suzerain; le moulin à vapeur, la société avec le capitalisme industriel.*

Les mêmes hommes qui établissent les rapports sociaux conformément à leur productivité matérielle, produisent aussi les principes, les idées, les catégories, conformément à leurs rapports sociaux.

Ainsi ces idées, ces catégories sont aussi peu éternelles que les relations qu'elles expriment. Elles sont *des produits historiques et transitoires*. (1847 : non paginé)

C'est chez Marx que se termine un très long aveuglement philosophique envers les forces de la technique et qu'apparaît l'idée, majeure, que la culture est produite ou conditionnée par la technique et non l'inverse. C'est cependant chez Marx qu'un certain déterminisme technologique succède à un déterminisme culturel et qu'est semé le germe d'une certaine réification de la technique³, qui tend à faire d'elle une sorte de demiurge recréant les usagers à son image. Que la technique soit autonome, comme l'ont remarqué tour à tour Ellul (cf. 1954), Simondon (cf. 1958) et Leroi-Gourhan (1965 : 206), c'est un point de vue intéressant ; qu'elle ait une influence et un impact sur les comportements de ses utilisateurs, c'est un fait que l'on n'oserait même pas discuter ; ce qui peut être fort agaçant cependant, c'est son anthropomorphisation :

Even a cursory glance at Elizabeth Eisenstein's two volumes, *The Printing Press as an Agent of Change* (1979), makes abundantly evident how diversified and vast the particular effects of print have been. Eisenstein spells

² La médiologie, telle que Debray en a initialement tracé les contours (cf. « Le domaine médiologique » dans 1991 : 37-62), nous semble relever tantôt d'une sémiotique des cultures, tantôt d'une sociologie des médias. N'y voyons pas un reproche : elle trouve, dans cette oscillation particulière, son identité propre. Ce qu'elle est rarement, surtout dans ses premières formulations, c'est une théorie de la réception en tant qu'acte subjectif et individuel.

³ Bien sûr, Marx est lui-même très critique de la *réification* courante de la technique, mais il demeure possible, à sa suite, de procéder à une certaine anthropomorphisation de celle-ci, en ce qu'elle est chez lui à la fois totalement déterminée, par les classes possédantes, et totalement déterminante, pour le prolétariat.

out in detail how print made the Italian Renaissance a permanent European Renaissance, how it implemented the Protestant Reformation and reoriented Catholic religious practice, how it affected the development of modern capitalism, implemented western European exploration of the globe, changed family life and politics, diffused knowledge as never before, made possible the rise of modern sciences, and otherwise altered social and intellectual life. (Ong, 1982 : 115-116)

Que la technique soit décrite comme un agent anthropomorphique faisant ou défaisant certains courants historiques, comme ici chez Eisenstein par voie de Walter Ong, c'est, dans le moindre cas, une figure de style, une sorte d'allégorie nous permettant d'illustrer au plus court certaines interactions fort complexes entre les cultures et ses supports matériels. Dans le pire des cas, cependant, ce raccourci, souvent emprunté, mène à une tendance iconique, semblable à celle que l'on a remarquée chez Landow⁴ : soit une technologie, soit des effets sémiotiques et culturels qui lui ressemblent. C'est ainsi que, bien avant la doxa hypertextuelle, on est passé d'une pensée machine à vapeur à un *homme typographique*, et à l'une des grandes formules *réificatrices* du 20^e siècle : *the medium is the message*.

L'argument de McLuhan était que le véritable impact des médias, ces « extensions de l'homme », sur le corps biologique et social, se joue dans la relation qui les lie à nos sens, en deçà de tout rapport sémiotique. Suivant un tel objectif, l'analyse des contenus n'est pas nécessaire, ni même souhaitable : on doit considérer les médias d'abord comme une relation entre le technologique et le sensoriel. Bien entendu, dans la mesure où la relation que l'on entretient avec les médias est invariablement intéressée aux contenus, où celle-ci conditionne en retour les médias parce qu'elle est la raison même qui nous fait aller vers eux, il est très difficile de s'en tenir rigoureusement à un tel regard endosémiotique, ce à quoi, justement, McLuhan lui-même ne parvient pas.

Prenons par exemple la distinction introduite dans *Understanding Media* entre médias *hot* et médias *cool*. Pour McLuhan, un médium *hot* se présente en *haute définition*, c'est-à-dire bien rempli ou même saturé d'informations, alors qu'un médium *cool*, se présente en *faible définition*, avec plus d'espaces blancs et de bruits de fond, ce qui implique une plus grande participation de la part de l'utilisateur, qui doit ajouter ou compléter lui-même les informations manquantes. McLuhan a tendance à étudier les médias en paire ; s'ils sont *hot*

⁴ Notons-le, la critique de la notion d'« embodiment » effectuée au premier chapitre aurait pu être effectuée de façon encore plus énergique d'un point de vue marxiste.

ou *cool*, c'est surtout les uns par rapport aux autres. Ainsi, la photo est *hot*, là où la caricature est *cool* ; l'environnement immersif et l'image photographique pleine font du cinéma un médium *hot*, là où l'environnement domestique et l'image pixélisée de la télévision en font un médium *cool*. La conversation *de visu* est un médium *cool* qui exige de ses participants qu'ils soient attentifs aux paroles prononcées, ainsi qu'à une multitude d'éléments langagiers non verbaux ; l'imprimé, au contraire, fournit un message beaucoup plus clair à son utilisateur : aucune expression faciale ou acte de langage non verbal ne vient forcer un décodage ou exiger une réponse, et l'utilisateur a en tout temps la possibilité de revoir, de relire. L'imprimé est donc un médium *hot*. Conformément à une autre idée mcluhanienne, selon laquelle les médias *hot* ont tendance à s'adresser à un seul sens et les médias *cool* à en impliquer plusieurs, on peut ajouter que l'imprimé s'adresse à l'œil uniquement, alors que la conversation implique pratiquement tous les sens.

On peut se demander si cette association n'est pas en elle-même contradictoire. En un sens, le fait d'impliquer les cinq sens et de produire plusieurs types de messages sature la conversation d'informations et la rend *hot*, alors que de ne s'adresser qu'à la vue et tenter, à partir d'un code unique (la langue), de reproduire plusieurs types de messages, rend l'information véhiculée fragmentaire et le livre *cool*. Y aurait-il, d'ailleurs, une quelconque chance de réconcilier ce livre *hot* à une théorie de la coopération interprétative chez Eco (1979) ou aux conceptions de phénoménologues tels que Roman Ingarden (1973) et Wolfgang Iser (1978), pour lesquels le texte est une entité incomplète qui ne devient objet esthétique qu'à travers la lecture ?

Rappelons que Marshall McLuhan utilisait *hot* et *cool* pour qualifier les médias et leurs messages, pas leur contenu, et que cette catégorisation se déploie, comme on l'a dit, en deçà du sémiotique. Le « message » tel que le décrit McLuhan n'est pas l'information transmise ou échangée par voie médiatique, mais la forme de cette information, et ce qui rend ce message *hot* ou *cool* est l'effort requis par les sens pour reconnaître le message et non l'effort imposé à l'esprit afin d'en déchiffrer le sens. Ainsi l'imprimé est *hot* parce que son message est la typographie, laquelle *réchauffe* à la fois la parole et l'écriture manuscrite, en les débarrassant de toute interférence non verbale ou visuelle. Remarquons-le, cela équivaut à penser l'imprimé sans penser ni le texte ni la lecture.

Le problème est que, si cette distinction entre perception sensorielle et perception sémiotique a son utilité, elle ne tient la route qu'au niveau linguistique : on ne peut guère distinguer aussi radicalement forme et substance, expression et contenu, qu'en face de manifestations linguistiques, orales ou écrites⁵. À cet égard, non seulement la théorie mcluhanienne n'est pas aussi radicalement endosémiotique qu'elle le voudrait, mais elle s'inscrit presque directement dans un modèle linguistique. Eco l'a remarqué, l'entité floue qu'est le « message » mcluhanien correspond, dans le schéma de la communication de Jakobson, « tantôt au canal, tantôt au code, et parfois à la forme du message » (1987 : 138. NT), donc aux fonctions phatique, métalinguistique et, dans une moindre mesure, poétique, en excluant entièrement le contexte et la fonction référentielle. Cette mise à l'écart de la fonction référentielle n'est plus valable devant les messages visuels, iconiques ou indiciels⁶. On ne peut traiter indépendamment la définition du message qu'en face de symboles, au sens peircien ; en face d'icônes et d'indices, la définition du message est entièrement tributaire de la fonction référentielle. On ne peut prêter une haute définition à une photo nette et une faible définition à une photo floue sans présupposer qu'elles représentent toutes deux quelque chose, qu'elles renvoient à un référent extérieur à elles-mêmes. Hors de la fonction référentielle, une photo floue pourrait tout aussi bien être un message en haute définition : la représentation dense et fidèle d'une perception manquant de netteté.

Nul doute que la télévision, par exemple, en tant que médium, a des impacts sur ses spectateurs, indépendamment du fait que ceux-ci soient en train de regarder une émission de télé réalité ou une diffusion du *Septième sceau* d'Ingmar Bergman. Ce qui est discutable cependant, c'est que cette relation entre médias et organes sensoriels échappe radicalement au domaine sémiotique. Ce qui est plus que discutable, voire carrément douteux, au moins de notre point de vue, c'est cette masse indifférenciée de récepteurs robotisés que McLuhan est forcé d'imaginer afin d'étudier une relation purement a-sémiotique entretenue avec des médias sans contenus. C'est pour cette raison, surtout, que l'étude des médias dans leur

⁵ C'est la double articulation active dans la langue, théorisée par André Martinet (1960), qui permet, en s'en remettant aux unités fonctionnelles de seconde articulation (phonèmes et graphèmes), d'expulser ainsi du binôme média/message toute dimension sémantique.

⁶ On distinguera par ces deux termes une image produite (la peinture, l'image numérique) et une image saisie (la photographie, l'image cinématographique). Une telle catégorisation a été proposée par Manovich (2001 : 295) et critiquée par Lefebvre et Furstenau (2002). Nous la conserverons ici, un instant, par commodité.

stricte élémentarité, telle qu'elle s'est développée — ou, pour être plus exact, fantasmée — à partir de l'intuition mcluhanienne, représente pour nous un cul-de-sac. Il n'y a pour le théoricien de la lecture aucun avantage à étudier dans l'en-soi le médium dont l'existence même, du moins au niveau de ses récepteurs, est vouée, en respect fidèle de son étymologie, à sa fonction de moyen.

Il est possible de resituer le *medium is the message* dans sa dimension méthodologique, comme l'ont fait bien des descendants de McLuhan⁷. Cela n'équivaut jamais qu'à enfoncer un clou de plus dans le cercueil du logocentrisme et à affirmer à la suite du poststructuralisme que, non seulement aucune idée n'existe indépendamment du langage qui la porte, mais qu'aucun langage ne se déploie à l'extérieur ou à l'abri des médias et des techniques qui le supportent. Le « pur logos » ne peut représenter sous cet angle qu'une fiction conceptuelle. Le langage n'existe pas autrement que comme pratique et cette pratique ne se déploie jamais qu'à travers un support. Il n'y a pas de sémiotique sans technique ; le passage du logos à travers le médium ne constitue pas une nécessaire dégradation, mais la *conditio sine qua non* de son existence. Il n'y a pas plus de pensée pure que de langage pur, si par pur on entend amédiatique : toute pensée est influencée par les techniques qui modulent et modèlent l'expérience, toute pensée est hantée par la parole et l'image, l'écrit et l'écran, etc. L'esprit est peut-être un fantôme dans une machine, pour reprendre la formule de Gilbert Ryle (cf. 1949), mais les machines elles-mêmes hantent comme des fantômes les mécanismes de la pensée et du langage.

Le tout est de penser cette relation pensée/langage/média comme une interaction plutôt qu'un asservissement ou une aliénation. Debray, entre autres, affirme qu'on ne peut « séparer une opération de pensée, à quelque époque que ce soit, des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage qui la rendent possible » (1991 : 229). Une telle formulation autorise à étudier cette relation comme une interdépendance et non une symbiose

⁷ Debray le premier, en posant que la médiologie est l'étude non pas de la signification, mais des messages eux-mêmes, des modes de transmission et de leur impact sur une société. L'étude de « l'ensemble, techniquement et socialement déterminé, des moyens de transmission et de circulation symboliques. » (1991 : 15) Tout en débarrassant la médiologie de l'aspect spectaculaire et catastrophé de la pensée mcluhannienne, remarquons que Debray hérite d'une notion de « message sans signification » très mcluhannienne. Debray examine d'ailleurs lui-même le rapport ambivalent de la médiologie à la théorie mcluhannienne des médias (cf. « The Medium is the Message », dans Debray, 2000 : 33 *et passim*).

iconique qui avait créé d'après McLuhan des *hommes typographiques*, et devrait mener à l'avènement prochain d'*hommes symbiotiques* (cf. de Rosnay, 1995).

Préférer la médiation aux médias, voilà un plan de travail tout à fait viable, mais qui, toujours, s'intéresse plus à la production qu'à la réception des idées à travers les médias. S'intéresser à la façon dont les idées sont véhiculées et transmises, ce n'est pas encore se demander comment elles sont reçues, lues, comprises, interprétées, etc. Ce que nous voudrions faire ici, c'est revisiter l'histoire des médias et de leur étude en gardant à l'esprit un arrière-plan textuel et lectural, et nous demander, non pas comment les différents moyens d'inscription et de transmission ont influencé et façonné à différents moments et à différents degrés la pensée occidentale, mais comment ils modulent et conditionnent sa réception.

Pour cela, posons une affirmation inaugurale énorme, mais nécessaire : le texte, en tant qu'objet conceptuel, s'est développé à partir d'un support médiatique, le livre. Le texte a été d'abord, et demeure pour beaucoup, cette chose que l'on vient trouver entre les couvertures d'un livre. Partant de là, il faut bien admettre que l'étude du concept de texte exige qu'à un moment ou à un autre l'on s'intéresse au médium livresque. Paradoxalement, on l'a vu, il a existé dans notre culture, et ce bien avant l'avènement des hypertextes, l'idée que le livre était un support bien inadéquat pour le texte, que le texte ne se développait qu'*a contrario* des contraintes du livre et que ce support devrait être abandonné comme une peau de mue avant que le texte n'adopte enfin sa véritable forme. Derrida a exprimé cette tendance de façon exemplaire, dans *De la grammatologie* :

L'idée du livre, qui renvoie toujours à une totalité naturelle, est profondément étrangère au sens de l'écriture. Elle est la projection encyclopédique de la théologie et du logocentrisme contre la disruption de l'écriture, contre son énergie aphoristique et, nous le préciserons plus loin, contre la différence en général. Si nous distinguons le texte du livre, nous dirons que la destruction du livre, telle qu'elle s'annonce aujourd'hui dans tous les domaines, dénuée la surface du texte. (1967a : 31)

Ce qui est fort révélateur dans cet extrait, c'est l'expression choisie par Derrida : non pas la technologie, non pas le médium, non pas le support, mais « l'idée du livre ». Dans son essai, que Debray identifie lui-même comme un précurseur de la médiologie (1991 : 32), Derrida nous permet de constater comment, dans l'étude des médias, un certain imaginaire du livre s'est toujours surimposé à l'examen du livre en tant que médium et comment, à partir de cet

imaginaire, s'en est développé très vite un autre, préoccupé par sa fin. Pour faire un pas de plus, on pourrait affirmer que l'idée du livre est radicalement solidaire, et totalement insécable, de l'imaginaire d'une fin du livre.

L'affirmation peut sembler exagérée, mais il semble bien que l'histoire du livre soit traversée de part en part par l'eschatologie. Le livre sous sa forme moderne existe au confluent de trois technologies qui en ont détrôné ou absorbé une autre : l'écriture alphabétique, qui s'impose progressivement en Occident au-devant de toute autre forme d'écriture (pictogrammatique, syllabique, etc.) et transforme profondément la pratique de l'oralité (cf. Havelock 1963, 1986 et Ong, 1958, 1967, 1982) ; le codex qui remplace le volumen en tant que support textuel à partir du 2^e siècle de l'Empire romain (et dans la production duquel le papier remplace le parchemin à partir du 13^e siècle) ; le développement de la presse à imprimer de Gutenberg (vers 1440) et l'innovation connexe de la typographie standardisée qui rendent le manuscrit désuet. On pourrait ajouter plusieurs dates à cette liste ou souligner le côté eurocentriste du tableau ainsi brossé, rappeler l'existence de la xylographie en Chine dès 6^e siècle de notre ère, laquelle dépendait d'une technique différente que les caractères mobiles de Gutenberg et supposait un rapport différent à l'écrit. On pourrait également débattre du statut hiérarchique à accorder à ces composantes : attribuer le statut particulier de grand chambardeur de la pensée occidentale à l'écriture alphabétique, comme le font de façon divergente Jacques Derrida (cf. 1967a) et Walter Ong (cf. 1982) ; affirmer, comme le fait Roger Chartier, que le codex représente une révolution plus importante, au niveau des « structures fondamentales », que la presse à imprimer (1997 : 7) ; ou constater que, peu importe les mutations potentielles de l'écriture et de la lecture suscitées par ces deux techniques, celles-ci n'éclosent et ne se répercutent à l'échelle sociétale qu'avec la démocratisation amenée par la presse à imprimer (Debray, 2000 : 44). Ce qui ne peut être discuté cependant, c'est que le livre existe au confluent de plusieurs technologies et pratiques, dont on pourrait dresser un vaste catalogue, surtout si l'on décidait également d'inventorier leurs influences et effets. En d'autres mots, c'est en partant de la technicité du livre en tant que réalité complexe qu'il convient de réexaminer l'idée simple, voire simpliste, du livre en tant que « totalité naturelle », vouée à la linéarité et induisant la passivité et l'homogénéisation de ses utilisateurs (cf. McLuhan, 1962 : 125). Cette idée du livre, selon laquelle toute remise en cause de ce principe d'uniformité, de totalité et de linéarité doit

nécessairement mener à la destruction du livre, on ne la retrouve presque jamais indépendamment de celle de sa fin. Encore ici, Derrida résume bien cette posture :

La fin de l'écriture linéaire est bel et bien la fin du livre, même si aujourd'hui encore, c'est dans la forme du livre que se laissent tant bien que mal engâner de nouvelles écritures, qu'elles soient littéraires ou théoriques. Il s'agit d'ailleurs moins de confier à l'enveloppe du livre des écritures inédites que de lire enfin ce qui, dans les volumes, s'écrivait déjà entre les lignes. (1967a : 129-130)

Ce qui est rarement clair dans ce genre d'énoncé, c'est si l'on cherche à faire comprendre que l'imprimé est déterminé par ses contenus ou si, depuis une mystérieuse essence, il déterminerait ceux-ci. Chez Derrida, on a plutôt l'impression d'avoir affaire au premier cas. Pour résumer à grands traits, « l'idée du livre » que décrit Derrida, dans *De la grammatologie*, est celle d'un support matériel utilisé de façon prépondérante afin de véhiculer une écriture assujettie à sa fonction de reproduction et de conservation de la parole. Il n'y a pas véritablement d'argument ontologique, nulle part Derrida ne pose que le livre est un médium essentiellement linéaire, mais plutôt que le livre, en tant qu'idée, est si profondément marqué par sa vocation instituée de vecteur de l'écriture linéaire qu'il ne pourrait, en tant qu'objet technique, lui survivre.

C'est moins clair chez beaucoup de chantres de la révolution hypertextuelle, dont certains ont bien prisé cette citation (on la retrouve entre autres chez Landow, 1992b : 29), pour qui la révolution du texte, de *l'écriture*, peut bien prendre racine dans l'imprimé, mais ne peut s'accomplir que dans son dépassement. Cette idée, aperçue chez Landow mais aussi J. Yellowlees Douglas (2000 : 112) et Bolter (1992 : 3), suivant laquelle les mutations esthétiques survenues dans le haut modernisme et le postmodernisme littéraire trouvent un vecteur *naturel* dans l'hypertexte, a d'abord été exprimée avec fracas par Robert Coover, dans son article « The End of Books », publié dans le *New York Times' Book Review* :

Much of the novel's alleged power is embedded in the line, that compulsory author-directed movement from the beginning of a sentence to its period, from the top of the page to the bottom, from the first page to the last. Of course, through print's long history, there have been countless strategies to counter the line's power, from marginalia and footnotes to the creative innovations of novelists like Laurence Sterne, James Joyce, Raymond Queneau, Julio Cortazar, Italo Calvino and Milorad Pavic, not to exclude the form's father, Cervantes himself. But true freedom from the tyranny of the line is perceived as only really possible now at last with the advent of

hypertext, written and read on the computer, where the line in fact does not exist unless one invents and implants it in the text. (1992 : 706)

On peut se demander ici si l'idée du livre n'est pas assimilée à la technologie du livre et si sa linéarité construite n'est pas considérée en quelque sorte comme son essence. En fait, tout l'argument de Coover est écartelé entre l'ontologie et la médiologie, entre une hypothétique essence du média et les usages qu'on lui impose. La « ligne » serait d'abord un mouvement dirigé, imposé par l'auteur. Il y aurait là une construction : la linéarité du livre ne lui serait pas intrinsèque. Coover souligne avec justesse que la linéarité est une caractéristique essentielle du roman, donc d'une forme discursive, et non du livre en tant que technologie. L'argument est retourné, cependant, lorsque Coover ajoute que les notes infrapaginales ou marginales ont été, parmi d'autres, « des stratégies visant à contrer le pouvoir de la ligne » et que seul l'hypertexte peut véritablement nous libérer de cette « tyrannie ». Dans les deux cas, Coover en revient à considérer la linéarité comme une caractéristique inhérente, non pas du roman, mais de l'imprimé. Or, si la ligne est une construction imposée par l'auteur, la forme médiatique devrait en être, *de facto*, affranchie : il suffirait pour s'en libérer de ne pas l'employer. Autant la linéarité que la résistance à la linéarité sont de beaucoup antérieures à l'imprimé : la linéarité est « inventée », non pas par la typographie ou l'imprimerie, mais par l'écriture alphabétique et cela, au sens derridien, dans une logique d'inféodation, afin de reproduire les structures et rythmes de la langue parlée ; et si les notes infrapaginales sont bel et bien une innovation liée à l'âge de l'imprimé, les *marginalia* et les différentes structurations visuelles de la page existaient bien avant, et étaient même beaucoup plus vivantes à l'époque des manuscrits enluminés, par exemple. Finalement, lorsque Coover annonce la libération par l'hypertexte, « où la ligne n'existe pas à moins que quelqu'un l'invente et l'implante dans le texte », on peut se demander à quoi, ici, précisément, il oppose l'hypertexte ? Vraisemblablement à l'imprimé, qui reproduit le plus souvent un modèle d'organisation linéaire du texte (mais peut également afficher des images ou des calligrammes) ; sûrement pas au codex, qui permet à tout moment au lecteur de se détacher du fil linéaire du texte et d'accéder quasi-instantanément à n'importe laquelle de ses pages ; sûrement pas à la page, au papier, qui, en tant que degré zéro du support livresque, ne favorise aucune forme d'organisation particulière, pas plus que le canevas ou l'écran d'ordinateur, par exemple.

L'histoire de la résistance à la linéarité que trace Coover depuis Cervantès jusqu'à Milorad Pavić est peut-être moins une forme de rébellion aux diktats du médium qu'une exploration de certaines possibilités du médium en vue de subvertir la linéarité imposée par certains genres narratifs, le roman dans ce cas-ci. Il est extrêmement difficile de tracer une ligne dans le sable qui distinguerait l'influence des contenus sur le médium et l'influence du médium sur ces contenus, probablement parce que celles-ci s'effectuent, toujours à parts variables, à travers un seul spectre, tantôt celui de leur production, tantôt celui de leur réception.

Aussi, que nous puissions, à partir d'un examen du médium livresque, en arriver à des conclusions presque diamétralement opposées à celles où arrive Coover aux fins d'un semblable examen, que nous puissions faire dire au livre une chose et son contraire, ne devrait pas apparaître comme le simple résultat d'un antagonisme rhétorique. La contradiction vient de ce que le livre est en quelque sorte lui-même *contradictoire* : il constitue un composite complexe de différentes technologies. À travers le filtre de « l'idée du livre », ces technologies peuvent sembler travailler de conserve, à l'unisson, vers la réalisation d'un objectif unique. Une fois que l'on a décidé de recueillir cette complexité plutôt que de l'évacuer, il semble clair que le livre permet le déploiement d'un ensemble de pratiques culturelles et sémiotiques, parfois antagoniques, parfois contradictoires. Nous l'avons dit, le livre est constitué principalement de trois technologies (l'écriture, le codex et la presse à imprimer), dont l'une a bien souvent été négligée dans l'étude des médias : le codex.

De Derrida à Ong, on a beaucoup réfléchi sur l'écriture et, à partir de McLuhan, sur l'impact culturel et social de la presse à imprimer et de la typographie. Cette fixation théorique sur l'écriture et la typographie provient sans doute de l'intérêt projeté, dans les études médiatiques, plus sur la production des messages que sur leur réception. De ce point de vue, il est vrai, le codex n'a pas du tout l'importance de ces deux technologies conjointes. Simple support de l'écriture, il ne modifie pas comme elle l'inscription des messages verbaux et, par là même, l'expression même de la pensée et de la culture, comme l'a fait l'alphabet pour les civilisations qui l'ont adopté. Objet d'abord rare et précieux, dépendant du travail acharné de scribes et de copistes, il n'exerce son plein impact sur les sociétés et les cultures qu'en devenant objet reproductible avec la presse à imprimer, laquelle adopte la forme

extérieure du codex et modifie profondément l'exercice de l'écriture, à travers la démocratisation graduelle de la culture lettrée et le développement progressif d'une graphie standardisée. De l'angle de la production, le codex fait donc figure de quantité négligeable. Ce n'est sans doute pas un hasard, d'ailleurs, si la reconnaissance de l'importance du codex en tant que support textuel apparaît, non pas chez les théoriciens des médias, mais chez des historiens des pratiques de lecture comme Roger Chartier (cf. 1995, 1997). De l'angle de la lecture, l'impact du codex n'a rien de négligeable, comme l'a remarqué Colette Sirat :

Il faudra vingt siècles pour qu'on se rende compte que l'importance primordiale du codex pour notre civilisation a été de permettre la lecture sélective et non pas continue, contribuant ainsi à l'élaboration de structures mentales où le texte est dissocié de la parole et de son rythme. (citée dans Vandendorpe, 1999 : 53)

L'analyse du codex et de son importance sur la lecture, on le remarque, va profondément à l'encontre de l'idée du livre en tant que totalité linéaire, le plus souvent développée en partant de l'étude des supports d'écriture. Pour avancer avec emportement une idée qui ne saurait sans doute être introduite autrement, on pourrait dire que c'est précisément de cette tension entre ce que le livre encourage et permet, en tant que support de l'écriture et en tant que support de lecture, qu'est né le texte en tant qu'objet tensionnel. Cette qualité du langage devenu donné visuel à travers l'écrit, et du discours spatialisé à travers son incarnation sur un support comme le codex, a été baptisée, tour à tour par Kristeva (1969b), le groupe μ (1977) et Christian Vandendorpe (1999), « tabularité ». Sans trop anticiper, disons à leur suite que, peut-être, aucun critère tensionnel de la textualité n'a été, traditionnellement, plus fondamental que celui-là, permis d'abord, mais pas exclusivement, par le médium livresque : le texte est un rapport tabulaire entretenu avec un contenu linéaire. C'est l'inscription du discours dans l'écriture et l'« incarnation » de l'écriture sur un support facilitant le survol, la relecture, la lecture sélective et la consultation qui ont permis de transformer celui-ci, depuis ses origines orales d'événement produit dans le temps⁸, en un objet déployé dans l'espace.

Si un tel constat doit nous mener, à terme, à des considérations sur l'importance de la matérialité des supports dans la production lectorale des textes, il implique d'abord de

⁸ Nous faisons référence ici aux conceptions de l'oralité des peuples sans écriture telle qu'elle a été développée d'abord par Havelock (1963) et à sa suite par Walter Ong (1967, 1982).

revisiter l'histoire, et d'interroger l'avenir, des supports d'écriture en ce qu'ils ont toujours été, à parts égales, des supports de lecture.

2.2 L'oralité primaire et la primauté de la trace : la parole, l'écriture et l'*image du texte*

Si par livres vous entendez parler de nos innombrables cahiers de papier imprimé, ployé, cousu, broché sous une couverture annonçant le titre de l'ouvrage, je vous avouerai franchement que je ne crois point, — et que les progrès de l'électricité et de la mécanique moderne m'interdisent de croire, — que l'invention de Gutenberg puisse ne pas tomber plus ou moins prochainement en désuétude comme interprète de nos productions intellectuelles. (Uzanne, 1894 : non paginé).

Presque cent ans avant que Robert Coover n'écrive son article « The End of Books » (1992) pour le *New York Times*, Octave Uzanne publiait dans le *Scribner's Magazine* d'août 1894 un conte spéculatif coiffé exactement du même titre, accompagné d'illustrations du futuriste Albert Robida.



Fig. 2.1 : Une lectrice du 20^e siècle, imaginée par Robida, faisant l'écoute des « 12 poètes assortis » au milieu d'une *ville du futur*.

Dans ce récit d'anticipation avant la lettre, une assemblée composée de notables, d'ingénieurs visionnaires et d'artistes, envisageait durant un repas le remplacement imminent du livre, non pas par l'hypertexte, bien sûr, mais par le gramophone⁹. Uzanne imaginait les bibliothèques remplacées par des « phonographothèques », les illustrations des livres remplacées par le kinétographe de Thomas Edison, ancêtre du cinéma, qui, dit Uzanne, « enregistrera le mouvement de l'homme et le reproduira exactement comme le phonographe enregistre et reproduit sa voix. » (*Idem*) Il imaginait des fontaines de littérature oralisée sortant de haut-parleurs installés dans les rues et des écrivains devenus *narrateurs*, dont les enregistrements susciteraient chez leur « lectorat » des réactions inédites :

Les dames ne diront plus, parlant d'un auteur à succès : « J'aime tant sa façon d'écrire ! » Elles soupireront toutes frémissantes : « Oh ! ce diseur a une voix qui pénètre, qui charme, qui émeut; ses *notes* graves sont adorables, ses cris d'amours déchirants ; il vous laisse toute brisée d'émotion après l'audition de son œuvre : c'est un ravisseur d'oreille incomparable. » (Uzanne, 1894 : non paginé)

Il serait possible de voir en Uzanne un visionnaire oublié, pas très loin d'avoir prédit l'avènement de la radio, du cinéma et de la télévision. Il serait également facile de rire de cette *Fin des livres*, facile surtout d'y voir l'expression surannée d'une sensibilité victorienne, une rêverie technophile contemporaine de Jules Verne et de H.G. Wells, à l'ère de la pensée fin de siècle et des grandes expositions universelles. Remarquons tout de même que, loin de la fiction, une très semblable fin du livre a été envisagée par le paléontologue et philosophe français André Leroi-Gourhan, dans *Le geste et la parole* :

La conservation de la pensée peut maintenant être conçue autrement que dans les livres qui ne gardent encore que pour très peu de temps l'avantage de leur maniabilité rapide. Une vaste « magnétothèque » à sélection électronique livrera dans un futur proche l'information présélectionnée et restituée instantanément. (1965 : 261)

⁹ Notre attention a été attirée sur ce texte par un article de Priscilla Coit Murphy (2003), qui réalisait avec beaucoup d'humour une sorte d'archéologie des angoisses et espoirs liés à un imaginaire de la fin du livre, dans ses incarnations pré-mcluhaniennes. La version anglaise du conte est disponible dans les archives des périodiques américains de l'université Cornell (<http://cdl.library.cornell.edu/cgi-bin/moa/moa-cgi?notisid=AFR7379-0016-26>) ; une reproduction numérique de l'original français, publié dans le recueil *Contes pour bibliophiles* (1894), est consultable à l'adresse suivante : <http://www.hidden-knowledge.com/titles/contesbib/lafin/lafindeslivres.html>.

C'est d'ailleurs précisément à cette idée de Leroi-Gourhan que Derrida faisait référence en posant, à la joie rétroactive des chantres de la révolution numérique, que « [l]a fin de l'écriture linéaire est bel et bien la fin du livre » (1967a : 129). Bien avant l'imaginaire de la fin du livre de la révolution numérique, il y a eu l'imaginaire de la fin du livre de McLuhan, du passage de la galaxie Gutenberg à la galaxie Marconi, et ce fut, de tout temps, un imaginaire beaucoup plus radical : il n'envisageait pas simplement la migration du texte d'un support à un autre, mais la dissolution progressive de l'écrit à l'intérieur d'un régime médiatique autre, l'audiovisuel.

Bien entendu, toutes ces morts annoncées à cor et à cri ont, à la longue, quelque chose d'agaçant. Un peu comme la voracité en contenu de la radio, de la télévision et du cinéma a favorisé bien plus qu'elle n'a détruit l'édition et la presse écrite, Internet, ne serait-ce qu'au niveau commercial, avec des sites comme Amazon et Internet Book Exchange, fait plus chaque jour pour la prolifération du livre que pour sa disparition. Au-delà de la figure de style, cependant, la « fin du livre » demeure une façon, théâtrale et catastrophée certes, mais efficace, d'annoncer un changement de paradigme qui s'est véritablement produit. Bien sûr, le livre ne semble pas près de disparaître, mais nul ne contestera que l'imprimé a perdu au 20^e siècle son statut d'« interprète de nos productions culturelles » (Uzanne, 1894 : non paginé) dominant au profit du cinéma, et que nous soyons passés, dans le vocabulaire des médiologues, de la graphosphère¹⁰ à la vidéosphère¹¹.

L'ère de l'audiovisuel a toujours été perçue comme une menace pour la culture lettrée, cela bien avant l'apparition du cinéma, de la radio et de la télévision, y compris par ses enthousiastes, McLuhan en tête, pour qui les médias audiovisuels allaient entraîner une « retribalisation » (1964 : 24) du monde, à travers la refondation d'une communauté orale : le village global.

¹⁰ « Période de l'esprit humain ouverte par l'imprimerie et déséquilibrée par l'audiovisuel (¼ 1470-1970). Fait passer du rationnel au scientifique, de la vérité au vérifiable. Médiasphère propice aux mythologies du progrès et aux messianismes séculiers. Début de l'accélération du temps historique et première contraction industrielle de l'espace, sous l'effet de la vapeur et ensuite de l'électricité. » [Définition fournie par Régis Debray, dans l'abécédaire du site de la médiologie : http://www.mediologie.org/presentation/abecedaire_index.html]

¹¹ « Succède à la graphosphère. Période de l'esprit humain ouverte par l'électron, relayé et amplifié par le bit. Culture de flux (électronique) ou du fragment (numérique), le support axial glisse de la page à l'écran. Retour en force de la ligne Chair. Intégration des ethnies dans un ensemble techno-planétaire (l'ubiquité – instantanéité), avec désintégration récessive des totalités héritées de la graphosphère (effet-jogging) – empires territoriaux, États-nations, classes, Partis, Églises, etc. » (*idem*)

The interiorization of the technology of phonetic alphabet translates man from the magical world of the ear to the neutral visual world. [...] Civilization gives the barbarian or tribal man an eye for an ear and is now at odds with the electronic world. (1962: 18, 26)

L'utilisation de métaphores un peu pesantes chez McLuhan, l'emploi de vocables comme « tribal », « barbare », « magique », a au moins un mérite, celui de révéler ce qui reste souvent caché chez les prophètes de la fin du livre. Derrière le phonographotèque d'Uzanne et la magnétothèque de Leroi-Gourhan, derrière l'enthousiasme souvent débridé de McLuhan pour les médias électroniques de son époque, se terre une profonde nostalgie de l'oralité. Le regard des prophètes de la fin du livre a beau être résolument tourné vers l'avenir, leur voix, bien souvent, laisse entendre une plainte millénaire : celle d'une parole ayant toujours vécu son inscription dans l'écriture comme un exil.

Cette nostalgie de la parole est aussi vieille que l'écriture et s'accompagne, en toute logique, d'un mépris de l'écriture. Derrida, entre autres, a bien vu que le village global de McLuhan était tout sauf une idée neuve et que la restauration de communauté orale débarrassée de techniques d'écriture était un mythe remontant, au moins, à Platon (1983 : 42).

La lecture des deux réflexions majeures sur les rapports entre l'oralité et la *littéracie*¹² peut nous aider à comprendre comment l'écriture accouche elle-même, le plus souvent, de son propre mépris et du rêve d'une restauration de l'oralité. Nous parlons ici de *Orality and Literacy* de Walter Ong et *De la grammatologie* de Jacques Derrida. Rarement deux pensées n'ont été à la fois plus semblables et irréconciliables que ces deux-là, plus proches sur leurs objets et plus éloignées dans leurs réflexions. Placées dos à dos, cependant, elles permettent de s'éclairer et de se critiquer l'une l'autre et finissent par se rapprocher considérablement sur leur conclusion.

Le travail de Walter Ong (1958, 1967, 1982) s'est articulé sur deux axes : l'un tentant de comprendre les effets de l'écriture alphabétique et de ses différents supports sur les civilisations qui l'ont adoptée, l'autre consistant à recréer le rapport au langage et à la mémoire tel qu'il existe dans les cultures sans écriture, ce que Ong nomme « oralité

¹² Nous utiliserons ponctuellement cet néologisme, dont l'usage est de plus en plus courant en français, afin d'évoquer le « literacy » anglais, qui n'est pas entièrement traduisible par l'expression « culture lettrée ».

primaire ». Les deux axes ne se déploient pas indépendamment chez Ong, bien entendu, en ce qu'une grande partie de sa réflexion s'attache à comprendre comment c'est précisément l'écriture et son impact sur les schémas de pensée qui ont provoqué un aveuglement, historique et théorique, aux formes primaires de l'oralité de même qu'à la survivance d'une oralité résiduelle à l'intérieur de la littérature.

En s'appuyant sur les travaux d'Eric Havelock (1963), premier historien à avoir divisé l'histoire de la pensée hellénique, toujours considérée jusque-là comme un seul grand mouvement uniforme, en deux temps, avant et après l'adoption de l'écriture alphabétique par les Grecs, Ong a montré comment le mythe d'une oralité pleine apparaît chez Platon à un moment transitoire de la civilisation grecque : celui de l'adoption de l'écriture¹³. En cela, le fait que « le *Phèdre* [...] condamnait l'écriture comme jeu — *paidia* — et opposait cet enfantillage à la gravité sérieuse et adulte (*spoudè*) de la parole » (Derrida, 1967a : 73) relève chez Platon d'une angoisse propre à une culture orale percevant sa propre mutation. Cependant, la pensée de Platon, depuis sa valorisation des philosophes au détriment des poètes dans sa République (qui est en fait une valorisation de la pensée analytique et abstraite induite par l'écrit au détriment de la pensée agglomérante et situationnelle propre à l'oralité primaire [Ong, 1982 : 24, 38, 49]), jusqu'à sa métaphysique (dont les idéales seraient impensables sans la distance objective introduite par l'écrit¹⁴) est marquée par l'écrit et exprimée à travers lui ; elle est le chant du cygne d'une oralité primaire en déclin, entonné avec une commisération sincère par un *homme chirographique*¹⁵. Ong nous aide à comprendre comment l'utopie de la parole pleine a toujours été, même à l'origine, une nostalgie.

¹³ L'alphabet grec avait été introduit trois siècles auparavant, mais c'est à l'époque de Platon que son emploi se démocratise suffisamment pour imprégner la conscience grecque (Havelock, cité dans Ong, 1982 : 93).

¹⁴ Pour le dire le plus simplement du monde, le citoyen d'une oralité primaire peut employer le mot « bison » afin de désigner un animal qu'il s'apprête à tuer, évoquer la mémoire d'un animal qu'il a jadis tué, ou imaginer celui qu'il tuera lors d'une chasse prochaine. Le bison, le mot « bison », est toujours pour lui de l'ordre d'un présent et d'une présence. C'est seulement avec l'écriture, avec l'inscription, l'objectivation et la distanciation du mot « bison » que peut apparaître l'idée du bison, et plus encore le regard métaphysique voyant dans ces grandes bêtes frustes qui foulent la plaine la réalisation éphémère et dégradée d'un idéal de *bissonitude*.

¹⁵ Ong utilise le terme « chirographique » afin de désigner toute culture possédant des techniques d'écriture (cf. 1982).

Ong a montré en quoi l'oralité pratiquée dans une culture lettrée était profondément différente d'une oralité primaire. En se voyant dégagée du rôle de transmission de la culture, l'oralité est affranchie des structures mnémoniques rigides nécessaires à la conservation des savoirs et vidée progressivement de sa fonction performative et antagonique. En littérature, c'est la parole qui devient jeu, il y a un renversement des valeurs identifiées chez Platon. La mise à distance du message et l'absence d'interlocuteur direct, qui rendaient pour lui l'écriture frivole face aux pratiques plus socialement valorisées de l'oraison publique ou du dialogue, deviennent les paradigmes dominants de la communication. À partir de là, c'est la parole qui devient spontanée, badine, inconséquente. « Les paroles passent, les écrits restent », « parler pour ne rien dire », « parler pour parler », autant de lieux communs ne pouvant provenir que d'une culture lettrée : « chirographic cultures regard speech as more specifically informational than do oral cultures, where speech is more performance-oriented, more a way of doing something to someone. » (1982 : 173-174)

En oralité primaire, on fait en sorte que les paroles restent et on ne parle pas au hasard, sans attention ou intention. Pour Ong, tous les modèles de communication de type « destinataire-message-destinataire » ou « encodeur-code-décodeur », où le message semble parfois déposé devant le récepteur comme un colis au pas de la porte, relèvent d'un « conditionnement chirographique », qui néglige la spécificité de l'écrit et du texte en tentant de l'universaliser. « [L]e texte » écrit Paul Ricœur, « est, pour moi, beaucoup plus qu'un cas particulier de communication interhumaine, il est le paradigme de la distanciation dans la communication. » (1986 : 114) Cette distance n'existe pas dans l'oralité primaire, où, si l'expression n'est pas trop forte, le message se reçoit comme un coup de poing ; en la généralisant, on se restreint à une méconnaissance qui est autant celle de l'oralité que de la littérature¹⁶.

¹⁶ Dans cette optique, le modèle de communication le plus satisfaisant, i.e. celui qui prendrait le plus sérieusement en charge la primauté de l'oralité dans la communication, serait sans doute la théorie des actes de langage développée à la suite d'Austin (1962). En rejetant, surtout, la distinction entre énoncés constatifs et performatifs, et en révélant la dimension performative de toute énonciation, Austin se rapproche beaucoup d'une véritable prise en compte de la primauté orale du langage. L'énoncé est étudié chez lui non seulement en tant qu'objet discursif (énoncé locutoire) mais en tant qu'événement (illocutoire) et action (perlocutoire). Le travail fondateur d'Austin est particulièrement juste en ce qu'il refuse d'emprunter la voie abstractive qui consisterait à considérer l'acte locutoire, le fait de produire un énoncé signifiant, comme le degré zéro de l'énonciation : il n'y a pas plus d'énoncés purement locutoires chez Austin que d'énoncés purement constatifs, deux abstractions qui

Sur ce point en tout cas, Derrida est très proche de Ong, surtout dans sa déconstruction du modèle sémiologique saussurien. *De la grammatologie* permet de comprendre comment Saussure, pour qui « [l]angage et écriture sont deux systèmes de signes distincts » et dont « l'unique raison d'être du second est de représenter le premier » (cité dans Derrida, 1967a : 46), doit à l'écriture l'existence même d'une unité analysable. Derrida le rappelle fort à propos : « [il] n'y a pas de signe linguistique avant l'écriture » (*ibid.* : 26). La pensée saussurienne trouve également dans la distance et dans l'objectivation que l'écriture autorise la possibilité de formaliser la linguistique. Si vraiment la linguistique saussurienne avait voulu être science de la signification par la parole, elle aurait dû logiquement être déportée vers la psychologie. L'étude d'une communication strictement verbale n'est imaginable qu'à partir de ce dérivé qu'est l'écriture : la parole, elle, comporte toujours force éléments non verbaux.

Ong et Derrida envisagent en quelque sorte un même combat, celui entre oralité et littéracie, entre parole et écriture, depuis des horizons fort différents, en ne s'entendant surtout pas sur l'instigateur du conflit et sur la force des belligérants : Ong considère l'écriture comme une transformatrice de culture et de conscience, qui modifie à jamais la pratique de l'oralité et nous rend plus ou moins aveugles à ses propres effets ; Derrida étudie comment l'idée d'une parole pleine, devant être conservée (et non transformée) dans l'écriture, a régenté cette dernière et, surtout, restreint les forces de son économie propre.

Si Ong reproche à Saussure de ne pas reconnaître la force transformatrice de l'écriture alphabétique, il respecte d'assez près le primat accordée à la parole dans sa linguistique :

'Reading' a text means converting it to sound, aloud or in the imagination, syllable-by-syllable in slow reading or sketchily in the rapid reading common to high-technology cultures. Writing can never dispense with orality. Adapting a term used for slightly different purpose by Jurij Lotman [...], we can style writing a 'second modeling system', dependent on a prior primary system, spoken language. Oral expression can exist and mostly has existed without any writing at all, writing never without orality. (1982 : 8)

Aussi, le différend entre Ong et Derrida puise son origine dans une mésentente fondamentale sur le sens du mot « écriture ». Ong fait le choix de considérer celle-ci comme *système*

auraient été faciles à poser dans le cadre d'une réflexion concentrée exclusivement sur l'énoncé écrit, dont la neutralité est ce qui saute aux yeux, littéralement, et encourage souvent le commentateur à négliger l'intersubjectivité de la communication.

second se déployant, historiquement et conceptuellement, au-dessus de l'oralité primaire : l'écriture « vraie » consiste en un système de reproduction graphique conventionnelle de la langue parlée (1982 : 83). Pour Ong comme pour Saussure, « il n'y a pas d'écriture tant que le graphisme garde un rapport de figuration naturelle et de ressemblance quelconque à ce qui est alors non pas signifié mais représenté, dessiné, etc. » (Derrida, 1967a : 49) Le travail de Derrida, traduit dans le vocabulaire de Walter Ong, a consisté à creuser sous cette littérature toujours seconde afin de tracer les contours d'une *scripturalité primaire*¹⁷.

Aux termes de « La différence » et de *De la grammatologie*, il n'y a pas à parler, pour Derrida, d'une parole pleine et première. Cette déconstruction s'effectue chez Derrida à partir de deux concepts qui n'en forment qu'un seul : la différence et la trace.

La trace (pure) est la différence. Elle ne dépend d'aucune plénitude sensible, audible ou visible, phonique ou graphique. Elle en est au contraire la condition. Bien qu'elle n'existe pas, bien qu'elle ne soit jamais un *état-présent* hors de toute plénitude, sa possibilité est antérieure en droit à tout ce que l'on appelle signe [...] La différence est donc la formation de la forme. (1967a : 92)

Les concepts que Derrida arrache au vocabulaire courant, afin d'isoler sa pensée de l'histoire de la métaphysique, se comprennent mieux ramenés en terrain médiologique. La différence est, d'abord et avant tout, ce supplément sémiotique présent dans l'écriture qui la rend à jamais irréductible, même devenue alphabétique, à une simple notation dérivée de la parole. La trace peut-être pensée, quant à elle, comme la plasticité même de toute inscription, *plasticité première*, antérieure en droit à toute inscription et toute expression. Chez Derrida, l'origine de tout signe est à trouver, non dans une idéalité à exprimer, mais dans les conditions mêmes, matérielles, médiatiques, d'expression de tout signe. En cela, la trace est non-origine : elle fonde le signe en n'étant ni sémiotique, ni même endosémiotique, mais radicalement asémiotique. « *La trace* », écrit-il « *est en effet l'origine absolue du sens en général. Ce qui revient à dire, encore une fois, qu'il n'y a pas d'origine absolue du sens en général. La trace est la différence qui ouvre l'apparaître et la signification.* » (ibid. : 95)

Derrida en arrive ainsi à qualifier l'écriture alphabétique, la lettre, de « trace instituée » (ib. : 68), et à considérer la trace pure comme une « *archi-écriture* », « première possibilité de

¹⁷ Le terme a été proposé avant nous par Baudouin Jurdant, dans : « La science : une écriture parlante » (1998), où les rapports entre parole et écriture étaient examinés depuis l'angle de l'écriture scientifique.

la parole, puis de la 'graphie'¹⁸, au sens étroit» (*ib.* : 103). Il y a donc, dans *De la grammatologie*, un récit dessiné en arrière-plan, celui d'une plénitude de l'écriture refoulée par une domestication de la trace, et c'est un récit directement opposé à celui que fait Walter Ong, où une oralité primaire est formée, déformée et transformée par l'écriture alphabétique en tant que fait second.

Ong, qui écrit après Derrida, se refuse d'emblée à considérer cette idée d'une *scripturalité primaire*, d'une écriture avant la lettre.

It is possible of course to count as 'writing' any semiotic mark, that is, any visible or sensible mark which an individual makes and assigns a meaning to. Thus a simple scratch on a rock or a notch on a stick interpretable only by the one who makes it would be 'writing'. If this is what is meant by writing, the antiquity of writing is perhaps comparable to the antiquity of speech. However, investigations of writing which take 'writing' to mean any visible or sensible mark with an assigned meaning merge writing with purely biological behavior. When does a footprint or a deposit of feces or urine (used by many species of animals for communication [...]) become 'writing'? Using the term 'writing' in this extended sense to include any semiotic marking trivializes its meaning. The critical and unique breakthrough into new world of knowledge was achieved within human consciousness not when a simple semiotic marking was devised but when a coded system of visible marks was invented whereby a writer could determine the exact words that the reader would generate from the text. (1982 : 83)

De prime abord, en se plaçant du côté de Derrida, on serait tenté de reprocher à Ong de refuser à l'écriture le dynamisme et l'économie propre qu'il accuse tout le monde de ne pas reconnaître à l'oralité. L'idée de la parole comme trace permet de comprendre en partie la dynamique singulière des cultures orales. Nous savons qu'il a existé et qu'il existe encore des écritures non alphabétiques, des exemples de notations iconiques, *at large*, et nous savons que celles-là sont concomitantes, historiquement, avec l'oralité pure. Il peut y avoir des cultures sans écriture, mais il n'existe pas de culture sans techniques et sans l'idée, née à leur contact, d'une matérialisation de la mémoire ; il y a des cultures sans écriture au sens strict, mais pas de cultures sans techniques d'inscription, sans monuments, sans traces. Aussi est-il tout à fait possible de voir dans cet appétit monumental le fondement scriptural de la parole, et de considérer les différents *ars memoria*, les rhétoriques antiques, le dialogue socratique,

¹⁸ « Graphie » étant le nom que Derrida donne à la trace instituée, donc à l'écriture conventionnelle.

les formules narratives homériques, par exemple, comme autant de tentatives d'inscrire une parole en soi ou sur l'autre. Nous savons donc que la parole cohabite, sinon avec l'écriture, avec la trace, et que « [s]i la langue n'était pas déjà, en ce sens, une écriture, aucune 'notation' dérivée ne serait possible ; et le problème classique des rapports entre parole et écriture ne saurait surgir. » (Derrida, 1967a : 92)

Ong lui-même, on s'en souviendra, affirmait que la parole, en oralité primaire, constituait une performance, un moyen de « faire quelque chose à quelqu'un » (1982 : 174). L'image la plus forte qu'ait fourni la culture occidentale, à ce chapitre, image qui a échappé autant à Derrida qu'à Ong, mais pas à Debray¹⁹, apparaît dans les évangiles (Jean 8, 1-11). Quand le Christ, prophète oral par excellence, vole au secours de la femme adultère en lançant son « Que celui qui n'a jamais péché lui lance la première pierre », il se penche afin de « tracer du doigt des traits sur le sol » ; la parole s'exprime là en métaphorisant ses effets, en disposant visuellement sur le sol les marques qu'elle est en train de déposer sur les esprits de la foule lapidaire. Point de parole sans archi-écriture, sans désir de laisser une empreinte mnémonique, désir qui sera prolongé autant que transformé par les écritures phonétiques et par l'écriture alphabétique en particulier.

Il faut remarquer cependant que rien, dans l'analyse de Walter Ong ne s'oppose radicalement à une telle vision des choses, sinon au niveau terminologique. Que la parole ait eu, historiquement, des moyens de se conserver, de se répéter, de se transmettre, Ong n'analyse jamais autre chose dans les pages qu'il consacre à l'oralité primaire. Ce qu'il ne saurait accepter cependant, c'est le besoin de la qualifier pour cela d'écriture. En fait, si Ong se montre extrêmement peu réceptif face à cette idée d'une scripturalité primaire et particulièrement à la métaphore de la trace, c'est parce qu'elles révèlent pour lui moins qu'elles ne cachent.

Without writing, words as such have no visual presence, even when the objects they represent are visual. They are sounds. You might « call » them back — « recall » them. But there is nowhere to « look » for them. They have no focus and no *trace* (a visual metaphor, showing dependency on writing), not even a trajectory. They are occurrences, events. (1982 : 31. NS.)

¹⁹ Debray a fait des stratégies discursives et médiatiques du Christianisme un cas de figure important de son *Cours de médiologie générale*, dans les chapitres « Le mystère de l'Incarnation » et « L'expérimentation chrétienne » (1991 : 89-121, 123-157).

Pour Ong, l'idée d'une parole comme trace ou archi-écriture relève toujours d'un même réflexe d'appropriation rétroactive de l'oralité par la littéracie, et « révèle notre incapacité à nous représenter un héritage de matériaux verbalement organisés autrement que comme une variation de l'écriture, même lorsqu'ils n'ont absolument rien à voir avec l'écriture » (*ibid.* : 11. NT). C'est, à partir de Ong, sans doute la critique la plus virulente que l'on puisse adresser à la pensée derridienne : dans son travail de sape, sa déconstruction capitale et minutieuse du *phonocentrisme* (d'une vision de l'écriture, aussi vieille que l'Occident, comme simple représentation de la parole), Derrida flirte, souvent de très près, avec un autre « travers » de la pensée occidentale (moins ancien, mais peut-être encore plus prépondérant) : le *graphocentrisme*, que l'on pourrait définir comme la tendance à étudier et à formaliser toutes les formes de communication à partir de modèles hérités de la communication écrite²⁰. En considérant de toute éternité la parole comme déjà écrite et les différents médias audiovisuels qui proliféraient à son époque²¹ comme des extensions de l'écriture²² (1983 : 42), Derrida n'aide pas vraiment à comprendre les régimes particuliers de l'oralité primaire, ni celui de l'audiovisuel.

On nous répliquera qu'en tant que découvreur de la *différance*, de la *trace* et de l'*archi-écriture*, donc des véritables racines de l'écriture et de l'écriture *vraie*, Derrida s'éloigne des graphocentristes en général, qui sont, après tout, les laudateurs d'une écriture dérivée, d'une trace domestiquée. Sans doute. On ajoutera que Derrida permet de comprendre que la littéracie, qui vient selon Walter Ong bouleverser de fond en comble les régies et usages de l'oralité, est elle-même à proprement parler une littéracie « seconde ». Derrida nous apprend que l'écriture alphabétique est une technique profondément marquée par sa vocation de

²⁰ Graphocentrisme auquel notre propre projet d'élargissement du paradigme textuel n'est pas étranger, il faut l'avouer, mais qui ne s'appuie pas, remarquons-le sur une indifférenciation des supports médiatiques et des régimes sémiotiques qu'ils impliquent, mais sur des similarités existant dans nos rapports entretenus avec eux.

²¹ On oublie souvent de noter que, si l'époque de Derrida n'est pas encore celle des ordinateurs, elle n'est pas non plus celle de McLuhan, ou, à tout le moins, qu'il ne voit pas son époque de la même façon. L'ère McLuhan est d'abord celle des mass media, de la radio et de la télévision ; l'ère de Derrida est plutôt celle des dictaphones, des appareils-enregistreurs personnels, de la caméra super 8, donc de la commercialisation et de la démocratisation, des moyens de production de la communication de masse.

²² Citons-le à ce chapitre : « And instead of thinking that we are living at the end of writing, I think that in another sense we are living in the extension - the overwhelming extension - of writing. At least in the new sense... I don't mean the alphabetic writing down, but in the new sense of those writing machines that we're using now (e.g. the tape recorder). And this is writing too. » (Derrida, 1983 : 42)

conservation de la langue parlée, ne serait-ce que par l'atténuation progressive et constante de sa *différance*, et que l'idée de la parole pleine a autant limité l'écriture en tant que potentialité que la technique de l'écriture alphabétique a transformé l'oralité en tant que pratique. Peut-être. À vue de nez, l'écriture alphabétique et les différentes techniques adoptées dans son sillage semblent avoir eu un impact beaucoup plus grand, plus facilement quantifiable en tout cas, que la résurgence ponctuelle chez les philosophes d'une nostalgie de l'oralité. Cela est discutable, mais ce qui peut se discuter aussi c'est que ce mythe de la parole pleine ait vraiment dicté à l'écriture alphabétique toutes ses formes et usages.

Avec la *différance* et la *trace*, Derrida a opposé à l'histoire de la métaphysique la matérialité et la plasticité des signes, chemin faisant, cependant, il a peut-être oublié d'examiner à son tour l'histoire de ces matérialités. À lire Derrida, on a parfois l'impression que la longue et tortueuse route vers l'adoption de l'écriture alphabétique, puis du codex et de la typographie ne fut jamais que le résultat d'un complot philosophique visant à domestiquer l'énergie créatrice de la trace. C'est là une histoire grande et tragique, surtout lorsqu'on peut annoncer que cette aliénation sera bientôt renversée, mais ce récit-là en cache un autre, beaucoup moins spectaculaire : celui de la quête, fidèle à l'impératif technicien, de moyens simples et efficaces dirigés vers un but, ici celui d'inscrire, de reproduire et de diffuser des textes.

Ong a remarqué, à propos de l'écriture chinoise :

To become significantly learned in the Chinese writing system normally takes some twenty years. Such a script is basically time-consuming and elitist. There can be no doubt that the characters will be replaced by the roman alphabet as soon as all the people in the People's Republic of China master the same language ('dialect'), the Mandarin now being taught everywhere. The loss of literature will be enormous, but not so enormous as a Chinese typewriter using over 40,000 characters. (1982 : 86)

On pourrait déplorer la brutalité d'un tel constat, auquel les impératifs nouveaux de l'informatique semblent pourtant donner raison²³, mais on a avantage à en comprendre la principale implication : qu'il y a invariablement, dans l'adoption d'un système d'écriture alphabétique, un côté bêtement, et parfois cruellement, pratico-pratique. L'alphabet entraîne certains effets, assujettit et contraint certaines pratiques et en affranchit d'autres, mais il

²³ Cf. Engber (2006) et Unger (2007).

demeure, à cet égard même, une formidable machine. Aussi, s'il est possible de voir l'évolution tortueuse des techniques et supports d'écriture comme une progression linéaire, où, de l'art pariétal à la typographie en passant par les manuscrits enluminés, *la trace pure* serait foulée au pied pour le logocentrisme, ce serait toujours au prix d'une négligence ou d'une mise à l'écart de certains déterminants technologiques, hors desquels, malheureusement, le « sens de l'écriture » risque constamment d'être déporté vers une certaine mythologie, voire une mystique.

Nous avons vu que l'imaginaire de la fin du livre envisagé par Derrida, qui s'articulait sur le même « modèle » que McLuhan (le passage de l'imprimerie à l'audiovisuel) avait ceci de particulier, et de transitoire, de ne pas annoncer un retour à l'oralité, mais un prolongement de l'écriture, principale raison pour laquelle il a tant parlé aux premiers théoriciens de l'hypertexte. Nous pourrions ajouter que le graphocentrisme bien particulier de Derrida, qui se déploie en fonction d'une révélation et d'une mise en valeur de l'économie picturale et plastique propre à l'écriture (plutôt que sur une célébration de sa « réduction » alphabétique), tout en s'inscrivant *a contrario* du logocentrisme, s'appuie comme lui sur un mythe, substituant à l'idéal platonicien d'une parole pleine celui d'une écriture pure. Logocentrisme, au sens de Derrida : idée d'un sens plein à la parole, qui ne pourrait être que représenté et dérivé dans l'écriture (dont le « supplément » sémiotique graphique ne serait au mieux qu'incident ou contingence, et, au pire, déchet, surplus). Graphocentrisme derridien : idée d'une économie plastique propre à l'écriture, dont toute dérivation phonétique ou linguistique résulterait d'une sorte de détournement logocentrique.

S'il fallait repérer la trajectoire du mythe de l'*écriture pure*, nous serions tentés de dire qu'elle part sans doute de la *découverte* occidentale de l'Orient, et plus spécifiquement de l'enthousiasme des missionnaires catholiques des 16^e, 17^e et 18^e siècles. En témoigne cet extrait des *Mémoires concernant l'histoire, les sciences, les arts, les mœurs, les usages, &c. des Chinois, par les missionnaires de Pekin*, publié en 1776 :

[Chinese characters] are composed of symbols and images, and that these symbols and images, not having any sound, can be read in all languages, and form a sort of intellectual painting, a metaphysical and ideal algebra, which conveys thoughts by analogy, by relation, by convention, and so on. (cité dans DeFrancis, 1984 : 134)

Cette idée d'une écriture renvoyant au concept selon différents rapports sémiotiques, sans l'intermédiaire de la langue, s'est répandue comme une traînée de poudre en Occident, depuis la sinologie jusqu'à l'égyptologie. Dans son essai *The Chinese Language : Fact and Fantasy*, John DeFrancis l'a qualifié de « mythe idéographique » (1984 : 133), un idéographe ou idéogramme étant défini comme un caractère d'écriture renvoyant à une idée ou à un concept indépendamment de tout rapport à un mot²⁴. Le mythe idéographique, selon ses usages les plus répandus, part d'une croyance en l'existence actuelle ou ancienne de systèmes d'écriture idéographiques, pour postuler une origine idéogrammatique à l'écriture et la possibilité d'une refondation²⁵.

La critique de ce mythe est venue, et ce n'est pas un hasard, de la même discipline dont il était issu : la sinologie. John DeFrancis (1984) et plus récemment J. Marshall Unger, dans son *Ideogram: Chinese Characters and the Myth of Disembodied Meaning* (2004), ont tenté de dresser le réquisitoire final du concept d'idéographe et ce, en critiquant autant l'origine du mythe que le mythe d'origine.

La première critique est la plus facile à effectuer, mais aussi la plus dévastatrice sur le plan empirique. Les caractères chinois ne constituaient pas au moment de leur découverte par les missionnaires catholiques, et ne constituent pas plus aujourd'hui, un système d'écriture idéographique. Les caractères chinois sont un système phonétique, basé sur des logographes et davantage sur des syllabographes, où les caractères sont utilisés parfois en tant que morphèmes et principalement en tant que phonèmes. Des pictogrammes et des idéogrammes existent dans l'écriture chinoise, comme il en existe dans toutes les écritures : ils y occupent une place plus importante que dans les systèmes alphabétiques, certes, mais néanmoins périphérique. L'idéographe n'est pas au centre de l'écriture chinoise ou, plus exactement, il

²⁴ On doit le terme à Champollion, qui l'utilisait afin de décrire les hiéroglyphes égyptiens. Paradoxalement, Champollion a pu décrypter les hiéroglyphes seulement après avoir réalisé leur dimension phonétique, posant-là une hypothèse tout à fait à rebours du modèle pictographique avec lequel on tentait de les comprendre jusqu'alors. Champollion a été à la fois un pourfendeur et un instigateur du mythe idéographique. Cela a été remarqué par Derrida (1967a : 121) et déploré par DeFrancis : « It is ironic that the scholar who demonstrated the falsity of the old belief in Egyptian as symbolic and nonphonetic should have helped to popularize terms that powerfully reinforced the popular misconception of both the Egyptian and Chinese systems of writing. » (1984 : 136)

²⁵ Un tel projet apparaît d'abord chez Leibniz, qui rêvait, avec ses *characteristica universalis*, de créer une écriture non linguistique universelle, empruntant le « principe » et améliorant les propriétés des caractères chinois.

n'en est pas, et n'en a jamais été, le *moteur*. Le mythe de l'écriture idéographique puise donc son origine dans une fiction.

L'idée même d'un système d'écriture idéographique ne peut être défendue sur le plan empirique et historique. Aucun système d'écriture, même parmi les plus anciens que nous connaissions, l'akkadien et le sumérien, n'a fonctionné autrement que sur une majorité de signes syllabiques (DeFrancis, 1984 : 143), et aucun ne le pourrait :

But while it is possible for a writing system to have many individual "ideographs" or "ideograms," it is not possible to have a whole writing system based on the ideographic principle. Alphabetic writing requires mastery of several dozen symbols that are needed for phonemic representation. Syllabic writing requires mastery of what may be several hundred or several thousand symbols that are needed for syllabic representation. Ideographic writing, however, requires mastery of the tens of thousands or hundreds of thousands of symbols that would be needed for ideographic representation of words or concepts without regard to sound. A bit of common sense should suggest that unless we supplement our brains with computer implants, ordinary mortals are incapable of such memory feats. (*Ibid.* : 144)

La réduction phonétique est la *conditio sine qua non* pour que l'écriture puisse fonctionner en tant que système. Cette constatation est en elle-même suffisante pour tenir en échec le mythe idéographique sous ses formes naïves, mais peut-être aussi pour prendre une certaine distance face à ses reformulations contemporaines, telles qu'elles apparaissent chez Derrida et Anne-Marie Christin, par exemple.

Le mythe idéographique n'apparaît pas grossièrement dans *De la grammatologie*, où Derrida met d'ailleurs beaucoup de soins et d'efforts à déconstruire la vision occidentale de l'écriture chinoise développée au 16^e et 17^e siècle, qu'il qualifie d'« hallucination européenne » (1967a : 119). Il demeure toutefois présent, entre les lignes pour ainsi dire, dans cette valorisation de la trace qui chez Derrida s'accompagne souvent d'une dévalorisation de l'écriture alphabétique et de la typographie. Cette tendance a été développée par Anne-Marie Christin dans *L'image écrite ou la déraison graphique*²⁶, qui célèbre l'origine iconique de l'écriture (1995 : 5 *et passim*), la présence des idéographes de l'écriture chinoise autant que leur résurgence dans la culture occidentale, qui s'effectue à partir du *Coup de dés* (1914) de

²⁶ Dont l'une des parties est d'ailleurs sous-titrée : « Pour une grammatologie de l'espace écrit » (1995 : 9 *et passim*).

Mallarmé (*ibid.* : 111-123). Derrida et Christin ont donc en commun de poser la formation plastique/iconique de l'écriture comme son origine et son essence, essence qui ne peut que mener, ponctuellement ou définitivement, à l'explosion des carcans qu'on voudrait lui imposer, fussent-ils l'alphabet ou le livre.

Si la trace est, au fond, une non-origine, il reste la nécessité ou la possibilité d'identifier une origine seconde, ou fonctionnelle, de l'écriture « au sens étroit ». La critique sinologique du mythe nous permet d'abord d'insérer un autre type de récit archétypal, entre le mythe d'origine idéographique de l'écriture et le mythe apocalyptique d'un retour de sa forme pleine, en ange exterminateur de sa réduction logocentrique : un mythe de fondation. On pourrait dire que si la trace est bel et bien l'origine de l'écriture au sens large, la fondation de l'écriture au sens étroit (mais à l'usage généralisé), s'effectue sur le meurtre de la trace. Ce meurtre fondateur constitue, pour filer la métaphore, un triple sacrifice : celui de la nature non linguistique de l'écriture, celui de l'iconicité des signes scripturaux et celui de leur expressivité graphique. À partir des hiéroglyphes égyptiens aux caractères chinois, en passant par — et non en excluant — les alphabets, il nous faut noter trois choses : il n'existe aucun système d'écriture qui ne soit que très marginalement idéographique/pictographique ; si comme l'a noté Derrida, il n'y a aucun système d'écriture qui soit « rigoureusement phonétique » (1968 : 44), il n'y a en également aucun qui soit radicalement a-phonétique ; et aucun système d'écriture n'opère autrement que selon des degrés variables de conventionnalisation de sa substance graphique. L'écriture chinoise est sûrement plus proche de la *trace* que l'écriture alphabétique, mais elle demeure solidaire de celle-ci dans sa distance d'avec un modèle fantasmé de pure scripturalité, primitive ou à venir. DeFrancis rappelle fort à propos ce constat du sinologue Peter Boodberg : « Signs used in writing, however ambiguous, stylized, or symbolic, represent *words*. » (cité dans 1984 : 145)

Aussi, si l'origine de l'écriture est pictographique et idéographique, sa fondation est logographique et phonétique : l'écriture se *fonde* lorsqu'elle commence à représenter la langue, peu importe la *différance* qui l'éloigne de celle-ci. Un tel récit ne constitue bien sûr qu'une façon de poser une tendance commune à toutes les écritures, ayant marqué de façon différente leur histoire spécifique et caractérisant, d'hier à aujourd'hui, tous les systèmes de codes que nous avons désignés sous ce nom. Ainsi posé, un tel récit, avouons-le, laisse cependant la place libre afin de discuter l'écriture avant sa fondation, en deçà des diverses

formes qu'a prises sa systématisation phonétique, ce qui équivaut à faire fonctionner le mythe idéographique sur l'origine de l'écriture plutôt que sur sa fondation en tant que script²⁷. Il demeure toujours la possibilité de poser la trace comme origine/non-origine, à l'instar de Derrida, où d'affirmer que l'écriture fut d'abord image, comme le fait Anne-Marie Christin. À ce chapitre, répétons qu'il faut toujours opposer un argument techniciste au diagnostic logocentrique des redécouvreurs de l'écriture.

La réduction phonétique de l'écriture devrait ainsi être considérée, au moins partiellement, comme une solution technique, et l'alphabet comme le plus efficace de tous les scripts. Poser que la phonétisation des écritures est une ruse du logocentrisme participe toujours d'un certain déterminisme culturel, qui refuse au choix d'une technologie une explication technique ; c'est sous-tendre que nous avons bien les technologies que nous voulons et que leur choix relève forcément d'autres facteurs déterminants. En ce sens, mettre la standardisation de la substance graphique de l'écriture sur le dos de Platon, c'est encore une façon, et peut-être la meilleure, de refuser leur dû à Gutenberg et plus encore aux gens de Canaan et aux navigateurs phéniciens qui nous ont apporté l'alphabet. Écarter du revers de la main la fondation logographique de l'écriture, c'est surtout courir le risque de confondre l'origine et l'essence, l'exception et la règle, le bruit et la communication.

C'est là, surtout, que se joue le graphocentrisme hypermoderne de Derrida et d'Anne-Marie Christin, dans une assimilation de l'origine pictographique et idéographique [des systèmes d'écriture] et de l'exception que les idéographes représentent à la périphérie des systèmes de notation, à une essence de l'écriture, à une sorte d'adéquation de l'image du texte au sens de l'écriture.

Mais surtout on tient à faire sentir que [l'idéogramme] ne représente qu'un élément parmi d'autres dans le système. Pourquoi parlons-nous toujours pourtant d'« écriture idéographique » pour le désigner ? Parce que, dans ces trois civilisations [mésopotamienne, égyptienne et chinoise] *la spécificité de l'idéogramme est bien d'être le noyau du système, son origine*. Mais c'est une origine mutante : il peut — car il s'agit là d'un caractère potentiel, non d'un phénomène obligatoire ou constant — changer non seulement de fonction mais de nature selon que les circonstances l'y conduisent. Bref, *le signe nommé « idéogramme » est un signe dont la propriété principale est qu'il est susceptible de ne plus l'être*. (Christin, 1995 : 40)

²⁷ « Script » est le nom que donne Walter Ong à un système d'écriture constitué : « A script in the sense of true writing, as understood here, does not consist of mere picture, of representation of things, but is a representation of an *utterance*, of words that someone says or is imagined to say. » (1982 : 83)

C'est ici qu'entre en scène la critique sinologique du mythe d'origine de l'écriture, parce qu'elle nous permet de critiquer le concept même d'idéographe, en tant que relation particulière, et exclusive, à l'intérieur des premières traces de l'écriture, de l'image au sens.

[The problem of ideographic writing] becomes quite simple if we limit consideration of the written forms, be they signs or symbols or characters or pictures or whatnot, to the principles involved in the two basic aspects of form and function.

As to form, there is nearly unanimous agreement that writing started with pictures. As to function, there is less agreement. Did an Indian or Egyptian or Chinese picture of the sun convey an idea directly, or did it evoke a spoken word and through this intermediary convey the meaning? (DeFrancis, 1984 : 137)

Il y a ici une question d'iconicité au sens peircien, par laquelle on peut distinguer clairement pictographe et idéographe. Le pictographe, forme primaire et historiquement attestée de l'écriture, est un signe scriptural de forme iconique : il entretient un rapport de ressemblance avec ce qu'il désigne²⁸. L'idéographe, forme originelle et hypothétique de l'écriture, représenterait un signe scriptural de fonction iconique : dont le but serait de renvoyer par rapport de ressemblance directement à ce qu'il désigne. La question, qui doit être examinée sous un angle pragmatique, devient non pas « une telle chose est-elle possible ? », mais « un tel rapport est-il pensable ? » C'est là une question à laquelle ni DeFrancis ni les différents linguistes et historiens qu'il convoque ne peuvent répondre. C'est là une question avec laquelle il faudrait interroger la préhistoire, qui, privée d'écriture, peut difficilement répondre, ou la paléontologie, laquelle, en-dehors des intuitions d'un Leroi-Gourhan, s'est rarement attaquée à des questions aussi abstraites (ce qu'on ne peut guère lui reprocher).

Prenons le problème à l'envers. Pour être *rigoureusement* idéographique, pour être « icône fonctionnel », un signe d'écriture devrait renvoyer à son objet sans relation aucune avec le mot de la langue qui désigne également, par voie conventionnelle, cet objet. Question : comment le pourrait-il ?

Prenons un pictogramme au hasard :

²⁸ Rapport qui est toujours conventionnalisé d'une façon ou d'une autre : les pictogrammes d'une époque ne sont pas toujours intelligibles pour la suivante et ceux d'une culture donnée sont souvent incompréhensibles pour une autre. Il n'est guère de plus mauvaise façon de penser l'icône que comme un signe transparent, dont la qualité signifiante s'effectuerait à l'abri de toute variation.



Celui-ci provient de l'une des plus anciennes formes d'écriture chinoise reconnue, un script utilisé par les oracles pour fins de divination, inscrit généralement sur des os ou des coquilles de tortues, quelque 16 siècles avant notre ère. Notons déjà que son iconicité de forme, évidente, n'est opératoire qu'à travers la convention. Ignorant tout de ce signe, on peut deviner qu'il désigne un quelconque animal et supposer, avec justesse, qu'il s'agit du cheval. Hors de la convention cependant, point de certitude. Un cheval, soit. Si, par prudence, on décide d'écarter un concept aussi problématique que celui de référent et de laisser pour un instant tranquille la bête superbe qui galope sur la plaine en se moquant éperdument qu'on l'appelle cheval, horse, ou 野馬, on dira que ce pictographe relayant l'idée du « cheval » reproduit quelques traits de l'animal que nous avons décidé de baptiser ainsi. Pour qu'il puisse charrier l'idée du cheval indépendamment du mot cheval, il faudrait que celle-ci existe dans son intégralité à l'intérieur d'un catalogue d'idéaux platonicien, en deçà de toute manifestation sémiotique, fut-elle iconique, symbolique ou indicielle, en deçà de tout support de communication ; une telle idéalité pourrait, suivant ses humeurs, emprunter des habits qui n'auraient absolument rien à voir les uns avec les autres. Envisager cela nous est interdit, autant par la pragmatique depuis Peirce que par la critique derridienne de la métaphysique et les constats de la médiologie, parce que nous savons que, peu importe la diversité des manifestations sémiotiques, aucune ne se déploie en autarcie²⁹. Que l'image ait été, l'espace d'une journée ou d'un millénaire, la fonction primordiale de l'écriture, cela pourrait sans fin se discuter, ce qui est certain, c'est qu'il est rigoureusement impossible pour un pictographe de transmettre l'idée d'une chose sans communiquer simultanément le nom qu'on lui donne, tout comme il serait impossible d'empêcher ce nom de charrier avec lui une image. Le signe et son interprétant ne peuvent souffrir de telles limitations. Au final, le concept d'idéographe n'implique pas seulement d'imaginer une écriture intouchée par la parole, mais, au-dessus

²⁹ C'est là toute l'idée d'une écologie culturelle illustrée dans les sémiosphères de Lotman (1990) et même, plus avant, dans les jeux de langages chez Wittgenstein (1961).

d'elle, une culture difforme, bicéphale, où aucun couloir ne saurait communiquer entre la langue et l'image.

On nous répliquera que cela n'est guère pire que d'imaginer l'écriture comme un vulgaire dérivé de la parole et que ce graphocentrisme est « une violence nécessaire » qui « répond à une violence qui ne fut pas moins nécessaire. » (Derrida, 1967a : 31) Justement, c'est là que la critique de l'idéographe prend tout son sens. Le concept d'idéographe a joué pour le graphocentrisme le même rôle, exactement, que celui de la parole pleine dans le logocentrisme : un rôle portier en quelque sorte, celui de refouler un élément au-dehors, de le sortir de l'équation.

Si l'on reconnaît qu'il n'y a d'écriture que logographique, on peut poser un nouveau critère tensionnel de la textualité : le texte, en tant qu'écriture, se fonde comme une tension entre la langue et l'image. On peut surtout considérer qu'il y a là une relation triadique, au sens de Peirce, entre l'écriture, la parole et l'image, relation triadique qui, pour ajouter un terme à la nomenclature saussurienne, met en jeu une image matérielle, une image acoustique et une image mentale ; l'écriture est une parole qui fait image et une image faite parole. Face à cette triade, le logocentrisme et le graphocentrisme, en s'appuyant sur leur mythe respectif, auront commis, chacun à leur tour, le même crime de binarité dont on a souvent, et injustement, accusé Saussure : celui de ramener une relation complexe entre trois éléments à des relations simples entre deux. Il n'y a pas de relation simple, sans interférence plastique et iconique, entre la langue et l'écriture, une fois que l'on a abandonné le mythe d'une parole pleine³⁰, et pas plus de relation simple entre l'écriture et l'image, une fois délaissé le mythe idéographique. Il n'y a tension dans l'écriture que parce qu'il y a relation dans l'écriture : il ne peut exister d'opposition conceptuelle entre l'écriture en tant que notation linguistique et l'écriture en tant que manifestation graphique qu'une fois que la langue et l'image sont mises en relation par l'écriture (au sens étroit).

Si d'aventure on se refusait à abandonner complètement l'idéographe, si l'on tenait à conserver les possibilités qu'il offre en tant que fiction conceptuelle, si l'on affirmait que « l'écriture est née de l'image et [que] son efficacité ne procède que d'elle » (Christin, 1995 : 5), il faudrait se poser quand même d'importantes questions.

³⁰ Une fois ce mythe abandonné, comme le note Derrida, il n'y a pas non plus de relation pure entre la langue à la parole, qui traîne aussi avec elle, un *supplément*, une différence.

Admettons un instant que l'origine de l'écriture soit véritablement idéographique : si l'écriture est d'abord image, alors, comme nous l'avons dit, la fondation de l'écriture en tant que système logographique puis phonétique s'inaugure sur le meurtre de l'*image du texte*. Suivant tel récit, la fondation de l'écriture s'attache à atténuer la dimension iconique de l'écriture. Soit. Une question alors : que fait-elle pour l'image ? Si l'écriture au sens étroit se constitue comme une domestication et une institutionnalisation de la trace, qu'arrive-t-il à la trace, non instituée, qui lui survit ? Serait-il possible de considérer qu'à l'endos de la fondation de l'écriture se soit jouée la naissance de l'image au sens strict ? Est-il possible qu'en s'amputant d'une partie d'elle-même afin de la dévoyer à la tâche de la représentation logographique, l'image se soit *libérée*, ait libéré sa plasticité et son iconicité³¹ du fardeau, technique, de la signification conventionnelle ?

Aussi on posera, à rebours du mythe idéographique, que la réunion de fait entre la langue et l'image est solidaire, et non antagonique, avec la séparation conceptuelle qu'elle amorce entre le texte et l'image. Cette dernière apparaît alors comme la condition pour que le texte et l'image puissent se développer et connaître réciproquement une histoire, riche et complexe, qui fait en sorte que leur rencontre ponctuelle dans l'histoire des supports d'écriture, de même que leur hybridation contemporaine, autant dans la poésie concrète du 20^e siècle qu'aujourd'hui dans les médias numériques, ne peut que très partiellement être comprise comme un retour à l'origine iconographique, ou au « sens », de l'écriture.

Prenons à témoin le passage du manuscrit à la typographie. En suivant une logique fonctionnant selon le mythe idéographique, on pourrait poser que, face à la richesse visuelle du manuscrit enluminé, la typographie représente l'ultime triomphe du logocentrisme dans le refoulement de l'origine idéographique de l'écriture. Certes, le manuscrit enluminé comportait une forte dimension visuelle, mais si on accepte d'écarter cette économie sémiotique propre et de passer sous silence la dimension sacrée qu'ont pu prendre à certaines époques l'enluminure, la miniature et la calligraphie, on pourrait dire que, dans l'ère pré-Gutenberg, on développait l'aspect visuel de l'écriture de la même façon qu'on sculpte la crosse d'un fusil : pour orner la forme matérielle de l'objet, selon une relation de pure incidence avec sa fonction. Un fusil ne deviendra pas moins létal si on choisit de graver sur sa crosse un symbole de la paix plutôt qu'un bas-relief bucolique de chasse à la bécassine. De

³¹ Pour reprendre les classes de signifiant visuel introduites par le groupe μ (cf. 1992).

même, l'enluminure peut illustrer ou commenter le texte, mais elle ne peut qu'influencer, et non faire partie de, son vouloir-dire. Nous savons que la dimension visuelle du manuscrit était développée *a posteriori* de sa dimension textuelle : c'est à partir de l'écriture du copiste, et le plus souvent en suivant ses instructions, que l'on réalisait les illustrations et que l'on travaillait la calligraphie du texte. Nous savons également, ce qui est important, qu'une large part des enluminures (bandeaux marginaux, cartouches, fins de lignes, grotesques, lettrines, etc.) n'avaient pas de fonction iconique ou entretenaient avec le contenu textuel un rapport iconique des plus ténus. Ce n'est pas parce que la *trace* n'était pas encore tout à fait domestiquée que les manuscrits médiévaux semblent visuellement beaucoup plus spectaculaires à l'œil contemporain que la typographie, mais parce que la séparation, au niveau conceptuel, entre l'image et le texte, entre la forme graphique de l'écriture et sa fonction phonétique, y était totale³². C'est ce qu'a remarqué Ong en se penchant sur une page d'un livre du début de l'imprimerie³³, alors que la typographie n'avait pas encore développé ses propres stratégies de mise en page et demeurait fidèle à celles du manuscrit.

³² À l'inverse, on pourrait noter qu'en deçà de tout « complot logocentrisme », l'illustration est séparée du texte à l'âge de l'imprimé pour un motif d'abord technique : l'utilisation de technologies différentes pour imprimer, d'une part le texte (les caractères mobiles) et d'autre part les illustrations (la gravure sur cuivre). La séparation de l'image et du texte, qui ne peuvent plus occuper en même temps l'espace de la page, provient d'abord d'une séparation des corps de métier (cf. Chartier, 1997 : 10-11).

³³ Tirée de *The Booke Named the Governour*, de Sir Thomas Elyot, publié à Londres en 1534.

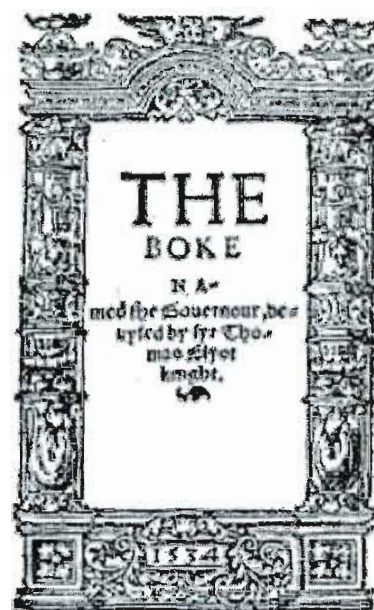


Figure 2.2 : La page couverture
de *The Boke Named the
Gouverneur*.

Cet exemple montre que, contrairement à ce qu'ont pu penser les structuralistes et les poststructuralistes, c'est l'imprimerie, et non simplement l'écriture, qui a mené à la perception du mot en tant qu'unité visuelle (cf. 1982 : 117-119). S'il nous semble impensable aujourd'hui de séparer ainsi les mots dans un titre, ou d'accorder une taille de caractère plus grande à un déterminant qu'à un substantif, c'est bien parce que nous considérons les mots comme des unités visuelles, et que nous considérons que cette forme visuelle du mot doit être, à quelques égards, solidaire de sa fonction sémantique. Cette solidarité-là, elle, était impensable aux époques d'écriture chirographique. En ce *sens*, nous n'avons pas retrouvé le sens perdu de l'écriture en dépit de la morne et standardisée typographie, mais *grâce* à elle et *à travers* elle.

Il devient difficile, depuis un tel constat, d'affirmer qu'*Un coup de dés* de Mallarmé (1897 ; annexe 1) représente une manifestation de l'iconisme refoulé de notre littérature (Christin, 1995 : 111 *et passim*) ou, comme l'ont fait certains critiques à l'époque, que les *Calligrammes* (1925) d'Apollinaire ne sont que la mise à jour d'un procédé fort ancien de « poésie figurative » (cf. Krüger, 1990 : 35). Une telle mise en parallèle finira à tout coup par

masquer une différence fondamentale. L'expressivité visuelle du poème de Mallarmé n'est pas sans antériorité, mais elle connaît peu de précédents directs parce qu'elle est, d'abord et avant tout, une mise en jeu des possibilités de la spatialité de la page et des caractères propres à la typographie³⁴. De même, les *Calligrammes* d'Apollinaire comportent une sorte d'expressivité abstraite, à mille lieux de l'iconisme simple qui présidait aux calligrammes classiques, et Apollinaire lui-même soulignait qu'il y avait, entre ses poèmes et leurs « ancêtres » comme *La dive bouteille* de Rabelais ou le *Verre* de Pannard, « la même différence qu'entre une belle voiture automobile du XVI^e siècle, mue par un mouvement d'horlogerie, et une auto de course contemporaine. » (cité dans Krüger, 1990 : 35) La métaphore technique est révélatrice : Mallarmé et Apollinaire sont novateurs, pas parce qu'ils sont les premiers à explorer les possibilités visuelles d'un support d'écriture, mais parce qu'ils sont parmi les premiers à explorer les possibilités de *celui-là*.

À ce chapitre, le titre de l'article détaillé de Reinhard Krüger, « L'écriture à la conquête de l'espace plastique ou comment le texte est devenu image » dont nous reprenons ici les exemples, est parlant, tout comme les propos du poète et photomonteur dadaïste Raoul Hausmann, qui y sont placés en exergue : « I was always influenced by typography, because of the abstract character of the types, and I had the idea, that isolated types could represent at the same time a poetical and pictural intention » (cité dans *ibid.* : 13). Le titre comme la citation vont dans le sens d'une découverte de la plasticité de l'écriture qui ne serait pas simple redécouverte. Dans toutes les civilisations dotées d'écriture, le texte a eu son image, laquelle a possédé, selon différents degrés, une économie sémiotique propre, que l'on aurait aucun mal à reconnaître plus riche et plus complexe dans les caractères chinois que dans les systèmes alphabétiques ; cependant, l'idée que le texte *soit* image, qu'il puisse *faire* image, est assez jeune et doit, comme on l'a vu, énormément à la typographie et à la façon dont les artistes de sensibilité romantique et moderne l'ont perçue.

En ce sens, il y a chez les re-découvreurs de l'écriture une dette typographique qui demeure impayée. L'idéographe, mythe ou idéal, n'est pas un concept ancien ou retrouvé : il est un concept de l'âge de l'écriture et de l'ère de l'imprimé. La *différance* elle-même, qui permet à Derrida de mesurer la distance entre le signifiant verbal que l'on voudrait originel et

³⁴ Et n'oublions pas qu'à l'époque des manuscrits, on évitait les blancs sur la page aussi soigneusement qu'on évite les silences dans une conversation, analogie qui n'est pas d'ailleurs innocente.

la trace qui constitue la non-origine véritable de tout signe, cette différence « purement graphique », qui « s'écrit ou se lit », mais « ne s'entend pas » (1968 : 44) ne signifierait pas plus si l'usage de la typographie n'avait pas initié une standardisation de l'orthographe³⁵. En dehors de la galaxie Gutenberg, la différence et la différance, c'est bonnet blanc et blanc bonnet.

Acquitter cette dette, ce serait ne pas céder à la tentation idéographique qui ferait de la plasticité a-sémiotique de la trace « le sens de l'écriture », renoncer au moins partiellement à l'interprétant figé d'un retour de l'origine iconique et choisir plutôt de « prendre en considérations les données plutôt stables de l'écriture en tant que technique culturelle (...) et leur signification historique et spécifique, qui se constitue par rapport aux usages de l'écriture qui lui sont contemporains. » (Krüger, 1990 : 35)

Nous l'avons dit, mais répétons-le avec force : la rencontre du texte et de l'image n'est pas, ou à tout le moins pas seulement, l'expression de leur antique adéquation, mais un nouveau chapitre de leur histoire, à la fois commune et découpée, faite depuis toujours d'étranges chevauchements et de ruineuses séparations. Le dernier chapitre en date de cette histoire s'est amorcé avec l'adoption des procédés d'imprimerie offset à partir de 1950 et culmine aujourd'hui avec les médias électroniques et l'imprimerie numérique : la page et la page-écran sont aujourd'hui des espaces mixtes à l'intérieur desquels le texte et l'image peuvent occuper la même place. Il y a bien là une invitation de la technique à l'art, invitation à l'hybridation et à la manipulation de la trace. Il y a également là une invitation à réévaluer le rapport de force, à l'intérieur du texte, entre la langue et l'image. Face à l'hybridation actuelle des formes textuelles, face à la réintégration de l'image au vouloir-dire du texte, l'interprétant figé de l'idéographie naturelle de l'écriture constituerait une voie d'évitement qui, tout en célébrant la différance visuelle de celle-ci, la priverait de toute signification, la soustrairait à toute interprétation et la déporterait vers l'idée d'une énigmatique et ésotérique altérité a-sémiotique, très semblable en cela au filtre à travers lequel l'Occident a longtemps mal compris l'écriture chinoise. Nous n'avons aucun mal à admettre que la relation texte/langue a été un pôle dominant dans la culture logocentrique, mais il n'a jamais été le seul, pas plus que la relation texte/image, d'ailleurs : pas plus que le logocentrisme n'a su rendre l'image du texte invisible, le graphocentrisme ne saurait rendre le texte illisible.

³⁵ Cf. Eisenstein (1979) et Baddéley (1993).

Aussi la réflexion sur l'écriture nous mène-t-elle comme naturellement à une réflexion sur la lecture. Non seulement parce que des historiens de la lecture comme Chartier nous ont appris que c'est elle, en définitive, qui dicte à l'écriture ses pratiques et ses supports, et non l'inverse, mais surtout, comme nous le verrons dans les pages qui suivent et dans notre lecture du *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski, parce que c'est à elle qu'incombe aujourd'hui autant la tâche de rendre la parole à l'écriture que de ne pas laisser l'image du texte s'estomper à la périphérie du regard.

-3- lecture/écran

La lecture, autrement

Dans *De la grammatologie*, Jacques Derrida écrit : « Si le problème de la lecture occupe aujourd'hui le devant de la science, c'est en raison de ce suspens entre deux époques de l'écriture. Parce que nous commençons à écrire, à écrire autrement, nous devons relire autrement » (1967a : 130). Nous pouvons revoir une telle affirmation à partir de Derrida lui-même, qui, comme Foucault et Barthes, a attiré l'attention sur une transformation, voire une crise dans l'herméneutique, instaurée par Marx, Nietzsche et Freud, et à partir de Krüger, qui a montré comment la poésie s'est réapproprié, via une fascination pour l'imprimé, une dimension plastique : c'est peut-être l'écriture qui a été d'abord bouleversée par la lecture. Nous nous sommes mis à *écrire autrement* à la suite des « maîtres du soupçon » qui invitaient à une interprétation autre, et à la suite des poètes symbolistes et modernes qui devaient leur redécouverte de l'expressivité graphique en poésie à leur *lecture* de la typographie.

Il n'est peut-être pas vital d'imposer une hiérarchie, ni souhaitable de s'étendre indûment en un débat plutôt stérile. L'important est de reconnaître que ces altérités nouvelles de l'écriture et de la lecture sont autonomes et solidaires : elles peuvent être isolées méthodologiquement, mais doivent ultimement être pensées ensemble. Aussi, nous voudrions reprendre depuis l'angle de la lecture les conclusions du chapitre précédent, où nous avons observé sous quelles pressions, théoriques et technologiques, le vouloir-dire du texte avait déserté l'image de l'écriture, et comment se dessinait, depuis le 20^e siècle, un mouvement inverse fournissant la possibilité d'une réparation.

Nous étudierons la surface privilégiée de l'hybridation texte-image : l'écran. Bien entendu, la lutte pour la réouverture de la plasticité et de l'iconicité¹ du signe scriptural s'est menée sur plusieurs fronts, mais c'est l'écran qui en représente aujourd'hui tant l'ultime champ de bataille que le lieu d'une trêve éventuelle. De façon plus générale, il nous faut accepter qu'une réflexion large sur la lecture à l'heure des nouveaux médias doit

¹ Nous empruntons ici des catégories introduites dans la sémiotique visuelle par le groupe μ (cf. 1992).

nécessairement devenir, à un moment ou à un autre, une réflexion sur la lecture à l'écran. À cette fin, nous tenterons de situer l'écran à l'intérieur d'une logique lecturale des supports et de comprendre celui-ci non seulement en tant que surface visuelle, mais en tant que surface textuelle.

Ayant constaté que la réflexion du chapitre précédent, sur l'*image de l'écriture*, n'a en rien épuisé la question de la matérialité des supports et de leur impact sur la réception, nous étudierons d'abord la place de la manipulation dans la lecture et essayerons ensuite de dégager une typologie assez souple pour s'appliquer, au moins partiellement, aux relations de l'utilisateur avec tous les médias, de comprendre cette régie de lecture nouvelle qu'est la manipulation et de paver la voie à notre réflexion à venir sur l'interactivité et la narrativité.

3.1 Lire, manipuler, naviguer²

L'un des grands impacts des hypertextes de fiction a été de remettre la manipulation du support à l'avant-plan de la lecture. La familiarité acquise au fil des siècles avec l'imprimé, nous l'avons dit, a depuis longtemps réussi à faire du livre un dispositif transparent, autant dans l'imaginaire collectif que dans les études littéraires, si l'on se fie à la rareté relative des analyses des cent dernières années ayant pris pour objet la matérialité des textes. Il faut voir là moins un reproche aux théories littéraires et aux pratiques lectorales qu'un effet relativement pervers de la standardisation de la typographie ; la matérialité des supports et la plasticité des signes verbaux ont cessé d'être un enjeu de la lecture en grande partie parce qu'ils n'étaient plus un enjeu de la composition, ce qui n'était pas le cas, par exemple, à l'époque des manuscrits enluminés.

Les théories de la lecture se sont peu intéressées à la manipulation d'abord parce que la matérialité du texte ne faisait pas partie de son vouloir-dire, du moins jusque-là. Il y a une autre raison à cela, peut-être encore plus profonde. Les théories de la lecture (entendons-là par là l'ensemble de ce que l'on nomme, en anglais, *reader-response criticism*) ont jonglé depuis leur fondation avec la vieille querelle entre vérité et méthode identifiée par Gadamer, entre le désir d'une objectivité scientifique pour les sciences humaines et les élans subjectifs

² Nous reprendrons dans cette section certains arguments développés dans : Archibald, 2003.

inhérents à, et irréductibles dans, la lecture. Le lecteur empirique, qui non seulement interprète, mais manipule, hésite et souvent se trompe, est demeuré longtemps le point aveugle des théories de la lecture, probablement parce qu'il y a très peu de choses que l'on puisse dire, à partir des méthodes molles des sciences humaines, sur lui et, *à travers lui*, sur le texte. En revanche, en adoptant les méthodes expérimentales des sciences dures, en transformant le lecteur empirique en cobaye ou en rat de laboratoire, on accouche d'une science de la lecture qui n'est plus que marginalement une science du texte³. Les résultats produits au moyen de semblables méthodes peuvent avoir une grande utilité pour la psychologie, les sciences cognitives et la didactique, mais ils seront d'un intérêt limité pour toutes les disciplines herméneutiques⁴.

Aussi les théories de la lecture et de la réception ont le plus souvent étudié le lecteur comme une métaphore des effets supposés du texte, l'ont conçu comme une sorte de personnage conceptuel et ont travaillé sur différentes déclinaisons du *lecteur implicite* développé d'abord par Wayne Booth (1961), puis par Wolfgang Iser (1974). Ces déclinaisons ont eu tendance à procéder selon une idéalisation du lecteur, s'accompagnant d'une certaine hypostasie de ses compétences. On retrouve ainsi un *narrataire* chez Gerald Prince (cf. 1973), un *lecteur informé* chez Stanley Fish (cf. 1970), un *lecteur idéal* chez Jonathan Culler (cf. 1975) et bien sûr, un *lecteur modèle*, quand le sémioticien Umberto Eco flirte avec les théories de la réception (cf. 1979). Aucun concept ne résume mieux ce caractère idéal et idéalisé du lecteur implicite que l'*architecteur* chez Michael Riffaterre (cf. 1971), véritable superhéros lectural qui devient justement, dans les traductions anglaises, un *superreader*. L'architecteur est, comme tout lecteur implicite, une projection du texte, chargé d'en réaliser toutes les lectures ; il est, aux dires de Riffaterre : « une somme de lectures et non une moyenne » (1971 : 46). L'architecteur n'est pas l'opérateur empirique du texte et il est bien peu probable qu'un tel personnage trébuche sur un obstacle aussi trivial que la matérialité du texte et sa manipulation.

³ Des recherches empiriques sur la lecture et la réception sont conduites aujourd'hui, autour de deux associations, soit l'*International Society for the Empirical Study of Literature and Media* (cf. <http://www.arts.ualberta.ca/igel>) et l'*International Association of Empirical Aesthetics* (cf. <http://www.science-of-aesthetics.org>).

⁴ Ne l'oublions pas, les théories de la réception et de la lecture descendent plus ou moins directement de l'herméneutique moderne. C'est particulièrement évident dans le cas de l'école de Constance, Hans-Robert Jauss et Wolfgang Iser ont d'abord été étudiants à Heidelberg, auprès de Gadamer.

Il se dessine en arrière-plan une figure de lecteur plus modeste et mieux incarnée, dans la sémiotique de la lecture telle qu'elle s'est développée surtout chez Thérien (cf. 1990, 1992) et Gervais (cf. 1992a, 1992b, 1993). On la devine aussi chez Michel Charles qui, dans son *Introduction à l'étude des textes*, pave la voie à l'étude d'un nouveau régime de lecture et, conséquemment, à un nouveau type de lecteur :

Nul ne contestera que l'analyse soit nécessairement une lecture savante, argumentée, obéissant à des règles et suivant un certain protocole d'exposition. Par contre, il n'est pas évident que l'analyse doive se construire sur une lecture savante. Mieux, on peut sans doute soutenir que le but de l'analyse est de rendre compte de ce qui se passe dans une lecture courante, d'expliquer les effets du texte, qu'il s'agisse d'interprétations plus ou moins contrôlées ou d'un plaisir parfaitement non maîtrisé. (Charles, 1995 : 138-139)

Un éventuel *lecteur courant* serait un personnage conceptuel au même titre que tous les lecteurs implicites, mais un personnage plus humble, une sorte d'antihéros permettant de mieux rendre compte de la lecture en tant que processus complexe (Thérien, 1992), fait d'hésitations, d'illusions cognitives (Eco, 1979 ; Gervais, 1993), de cul-de-sac et d'impasses, et dont les circonvolutions et faux départs ne rendent pas la pratique moins méritante, bien au contraire. Ce type de lecteur surgit comme naturellement lorsqu'il s'agit de rendre compte de situations d'illisibilité (Gervais, 1999) ou d'analyser le malaise lectural éprouvé au contact des hypertextes de fiction (Archibald, 2003). Les hypertextes font partie d'un ensemble de textes *matériellement problématiques* qui ont rappelé à la mémoire des théoriciens que l'acte de lecture n'était pas tissé uniquement de compréhension et d'interprétation, mais aussi de manipulation des supports textuels. Nous ne développerons pas la réflexion immédiatement, mais remarquons que la manipulation n'est pas un phénomène exclusif à la lecture des textes imprimés, mais une condition intrinsèque à la réception de tout « message » ; les signes ne peuvent faire l'objet d'une communication interhumaine sans s'« incarner » dans un substrat matériel, ce qui décrit aussi bien les sons modulés par les cordes vocales dans une conversation que les pixels qui illuminent l'écran d'un ordinateur ou d'une télévision. Pour fournir une définition incroyablement vaste, disons que la manipulation, bien au-delà de son sens étymologique strict, recouvre non seulement le rapport tactile¹ avec les supports médiatiques, mais bien l'ensemble des activités sensorielles et cognitives requises afin que l'esprit puisse appréhender les signes. Pour fournir une définition théoriquement

indéfendable, mais néanmoins éclairante, disons que *la manipulation comprend tout ce qui n'est pas sémiotique dans notre rapport aux signes*.

Restreignons-nous pour l'instant à l'étude du médium livresque. Le *lecteur courant* ayant passé l'après-midi à lire l'*Ulysse* de Joyce peut avoir l'impression d'avoir arpenté les rues de Dublin en compagnie de Leopold Bloom, ou d'avoir tracé plusieurs parallèles judicieux entre le roman et son hypotexte⁵, l'*Odyssée*, ou résolu telle ou telle énigme de tel ou tel passage ; ce qu'il aura fait d'abord, c'est tourner des pages du bout des doigts, suivre le défilement horizontal des lignes et leur succession verticale, et reconnaître des mots dans les taches d'encre imprégnant la page. Bien entendu, un lecteur de Joyce n'a pas à se soucier de ce genre de brouilles, mais c'est quand même ce qu'il aura fait, préalablement, et sans cette activité besogneuse il n'aurait pu entendre Molly Bloom prononcer un seul mot de son admirable monologue.

On peut difficilement penser la manipulation sans penser également la linéarité et la tabularité. En reprenant ces notions présentes, entre autres, chez Kristeva (1969a) et chez le groupe μ (1977), Christian Vandendorpe (1999) a remarqué que la linéarité et la tabularité ne correspondent pas uniquement à des régies de lecture, mais aussi à des formes d'organisation médiatique des contenus textuels. La linéarité n'est pas seulement un respect instinctif, à la lecture, de l'ordre linéaire du discours, mais aussi une organisation spatiale et typographique de la page visant à favoriser cette régie de lecture. De même, la tabularité ne consiste pas uniquement en un regard porté sur l'organisation visuelle de la page, mais également en une série de dispositifs et de stratégies visant à promouvoir cette régie de lecture ou, plus généralement, à faciliter le repérage d'information dans un ouvrage. Vandendorpe distingue entre tabularité visuelle et tabularité fonctionnelle. La première consiste, évidemment, à organiser la page comme un tableau, comme le font les journaux et la plupart des pages Web, à subdiviser sa surface en plusieurs fenêtres, textuelles ou non. La tabularité fonctionnelle regroupe l'ensemble des repères permettant de se déplacer de façon non linéaire dans un ouvrage, tels que table des matières, index, numéros et titres de parties, etc.

Il ne sert à rien d'envisager le rapport entre linéarité et tabularité comme une opposition simple. Nous l'avons dit, le livre est, en lui-même, un dispositif tabulaire. Même

⁵ Pour Genette, l'hypotexte est, dans un rapport d'intertextualité entre des œuvres, le texte-source (cf. 1982 : 7 et *passim*).

les ouvrages que l'on pourrait qualifier d'« essentiellement linéaires »; le roman et l'essai, par exemple, comportent une tabularité minimale (numéro de page, numérotation de chapitre, etc.). Un ouvrage essentiellement linéaire peut aussi être fortement *tabularisé*, c'est le cas dans les éditions savantes d'œuvres littéraires et, plus encore, dans la Bible, où chaque énoncé linguistique est fiché d'un *marqueur* tabulaire rendant sa segmentation ou sa citation quasi instantanée. Quant aux ouvrages « essentiellement tabulaires », comme les dictionnaires et encyclopédies, ils n'interdisent en rien la linéarité ; peut-être n'y a-t-il aucun intérêt à les lire de la première à la dernière page, mais ils demeurent constitués de rubriques textuelles devant faire l'objet d'une lecture linéaire.

Pour nous, la linéarité et la tabularité, en plus de correspondre à des régies de lecture, impliquent des formes particulières de manipulation : la **manipulation subordonnée** et la **manipulation volontaire**. Notons-le, la manipulation peut d'abord être **indépendante**, c'est-à-dire non lecturale. La manipulation indépendante est un seuil et il faut la penser comme tel. En toute logique, elle recouvre tout ce qu'il est possible de faire avec un livre excepté le lire, elle est un rapport entretenu avec la « choséité » même du médium. C'est à partir du moment où la manipulation est intégrée à une activité sémiotique que l'on peut parler de manipulation subordonnée ou volontaire.

La manipulation peut être subordonnée à un certain ordre de lecture imposé par le texte et à un certain régime de lecture : la lecture-en-progression (cf. Gervais, 1992a, 1993). Lorsqu'un texte se présente comme une suite réglée de mots et de phrases, de paragraphes et de chapitres, l'activité lecturale peut se limiter à progresser dans le texte en subsumant les gestes manipulatoires à une compréhension fonctionnelle du texte (*ibid.* : 49). La manipulation ici n'est pas tant contrainte que parfaitement intégrée; elle est spontanée et inconsciente (c'est-à-dire complètement enfouie sous la compréhension et l'interprétation), et consiste à tourner les pages et à suivre des yeux, de gauche à droite, de haut en bas, l'enchaînement des mots et des phrases, l'enfilement des paragraphes, la succession des chapitres, etc. Parce que la manipulation doit recouvrir tout ce qui se situe en deçà, même juste un peu en deçà, du sémiotique, nous aurions tendance à inclure dans la manipulation subordonnée la « sémiotisation » au sens où l'entend Frans Rutten (1980 : 73), qui est, de façon générale, la transformation par le sujet des phénomènes en signes, ou, dans un cadre lectural, la décision de faire signifier des éléments du texte. La manipulation subordonnée

consiste, d'un point de vue médiatique, à assujettir les interactions avec le médium à la réception d'un contenu.

La manipulation volontaire, par opposition, repose sur des choix affirmés et ne peut se fonder en arrière-plan de l'activité lecturale. Elle peut être induite par les dispositifs tabulaires, visuels ou fonctionnels. Devant la tabularité visuelle d'un magazine où le corps de l'article est ponctué d'illustrations, de graphiques et d'encadrés, le lecteur doit décider quand il lira ces fragments enchâssés dans la page, quand il détachera ses yeux de l'article pour glaner ces informations supplémentaires. Il en va de même pour la tabularité fonctionnelle : lorsque qu'un essai par exemple comporte des notes volumineuses placées en fin de chapitres ou de volume, chaque appel de note figure pour le lecteur un carrefour, qu'il doit décider d'emprunter ou non. La manipulation volontaire peut être suscitée par un autre régime de lecture, la lecture-en-compréhension (Gervais, 1992a, 1993), qui est elle-même tributaire d'une volonté d'approfondir la relation au texte : « le lecteur en progression qui s'arrête sur un mot, une phrase, un passage, pour mieux les apprécier et faire des corrélations, des interprétations, des rapprochements de toutes sortes, passe d'une économie de la progression à une économie de la compréhension. » (1992a : 13) Les dimensions techniques et sémiotiques de la lecture, ici, se complexifient mutuellement : un engagement plus assumé à la compréhension du texte implique souvent une relation plus volontaire à sa matérialité.

C'est sur cette dimension du choix qu'il faut articuler la distinction entre manipulation subordonnée et manipulation volontaire. La manipulation demeure subordonnée tant et aussi longtemps que la lecture est en mesure d'intégrer spontanément la matérialité du médium à son activité sémiotique. La manipulation se fait volontaire lorsque la lecture est confrontée à un choix d'ordre manipulateur, quand le support du texte se met à poser des questions à l'interprétation⁶ ou que le lecteur en compréhension se déplace en ses propres termes dans la spatialité du texte.

Il ne servirait à rien d'isoler complètement ces manipulations l'une de l'autre, ni de les opposer drastiquement à la manipulation indépendante et a-sémiotique ; les manipulations indépendante, subordonnée et volontaire évoluent en constante interaction. Leur séparation méthodologique vise surtout à identifier une tension inhérente à la manipulation de tout livre

⁶ Inversement, une crise dans l'interprétation peut éveiller le lecteur à la matérialité du texte et l'amener à effectuer des manipulations volontaires.

et de tout médium, tension que nous avons remarquée ailleurs entre le technique et le sémiotique. Tout dispositif médiatique est un objet du monde, un objet technique et matériel, qui induit et permet envers lui certains rapports, indépendamment de son contenu sémiotique. Aucun contenu sémiotique ne saurait être transmis sans ces rapports à la « technicité » du médium, mais ces derniers, il faut le souligner, peuvent être fortement conditionnés par le désir de s'approprier leur contenu. En d'autres termes, la manipulation est tout à fait possible sans la lecture, mais aucune lecture n'est possible sans manipulation et aucune manipulation n'est jamais à l'abri d'un assujettissement lectural.

Les médias en général permettent les manipulations volontaires et subordonnées selon des degrés variables. Le médium qui offre le plus faible degré de manipulation volontaire est le cinéma, qui, en plus de n'offrir au spectateur aucun contrôle sur le défilement de son contenu, ce qu'il partage avec plusieurs arts scéniques, médiatise le regard sur l'espace représenté à travers cadrages, échelles de plan et mouvements de caméra, ce qui lui est pratiquement exclusif (cf. Gaggi, 1997). Il existe aussi des formes médiatiques qui interdisent la manipulation subordonnée à longue échéance, c'est le cas de tous les ouvrages essentiellement tabulaires déjà mentionnés et de la grande majorité des formes interactives, que nous laisserons de côté pour le moment. La tabularité, visuelle et fonctionnelle, n'est pas toujours sans conséquence sur l'élaboration des contenus et leur réception. L'écriture journalistique en est un bon exemple. L'article, rédigé selon l'organisation pyramidale qui est l'ABC du journalisme efficace, structuré sur une hiérarchisation de l'information, est un texte « conçu » pour que le lecteur s'en désintéresse. Il induit un véritable cas de lecture modulée par la curiosité du lecteur et non par l'« absorption » globale du texte (c'est de cette façon, rappelons-le, que Michael Joyce décrivait la lecture de l'hypertexte). Pas étonnant, dès lors, que cette forme textuelle, avec la tabularité visuelle et fonctionnelle qu'elle sous-tend, ait été la première à réussir sa migration vers les supports numériques. En réalité, c'est la tabularité visuelle et fonctionnelle qui a constitué le principe structurant de la conception d'interface sur Internet et qui a donné naissance à une véritable **hypertabularité**.

Les hypertextes fonctionnels (sites Web informatifs, bases de données, cédéroms encyclopédiques, etc.) sont de véritables jumeaux numériques des ouvrages tabulaires. Leur dispositif sophistiqué transforme les repères tabulaires en mécaniques tabulaires, ce qui, on le conçoit aisément, n'est pas sans conséquences sur la lecture. Cliquer sur un lien dans une

base de données hypertextuelle fusionne, en un geste anodin, très proche de la manipulation subordonnée, de nombreuses manipulations volontaires. À l'échelle livresque, ce clic équivaldrait à abandonner la lecture d'une page, à retourner à l'index pour le consulter et chercher la page conséquente, ou à tourner les pages vers l'entrée recherchée dans un système en ordre alphabétique.

En laissant toute considération sur le support et sa manipulation de côté, on pourrait dire qu'il n'existe pas de différence ontologique entre les liens informatiques unissant les rubriques d'une encyclopédie en ligne et les liens potentiels pouvant être établis par un usager dans sa contrepartie imprimée. Lorsqu'il s'agit de savoir ce que la pensée de l'un doit à celle de l'autre, cliquer sur le lien « Schopenhauer » dans la rubrique « Nietzsche » d'une base de données sur la philosophie n'est pas différent du geste consistant à abandonner la rubrique « Nietzsche » de son encyclopédie livresque pour se rendre à la rubrique « Schopenhauer ». Dans un cas, le lien a été établi par la curiosité par l'utilisateur, dans l'autre, le programmeur est allé au-devant de cette curiosité et a créé un lien effectif.

En ce sens, donc, les hyperliens ne représentent pas la nouveauté fondamentale des systèmes hypertextuels ; ils ne sont qu'une amélioration informatique des procédés à l'œuvre dans les ouvrages tabulaires. Une telle vision, on l'aura remarqué, équivaut un peu à dire qu'il n'existe pas de différence fondamentale entre les étalons arabes et les chevaux vapeurs, parce que tous servent à se déplacer. Bien sûr, aucun de ces arguments ne tient, mais on court le risque constant d'en formuler d'autres du même acabit, tant et aussi longtemps qu'on exclut de la réflexion la matérialité du support et sa manipulation. Les hyperliens des systèmes hypertextuels ne sont peut-être pas nouveaux, conceptuellement parlant, mais ils le sont technologiquement : ils automatisent la tabularité et, chemin faisant, permettent d'effectuer des manipulations volontaires avec une rapidité inédite. Par automatisation de la tabularité et accélération de la manipulation, l'hypertexte modifie de la même façon et aussi profondément notre rapport à l'information et au texte que la locomotive, l'automobile et l'avion ont tour à tour modifié notre rapport à l'espace et à la distance. Par automatisation de la tabularité et accélération de la manipulation, l'hypertexte s'est doté d'une nouvelle régie de lecture : la navigation.

Pour Bertrand Gervais, la navigation est à la fois véhicule privilégié de prise de connaissance des textes dans un contexte de surextensivité culturelle⁷ et le signe d'une lecture déficitaire, à tout le moins, superficielle :

[L]a métaphore de la navigation est un signe évident d'une manipulation toujours lacunaire. On navigue sur une mer, c'est-à-dire qu'on ne fait que rester en surface d'un lieu qui possède pourtant une densité et une profondeur, même si elles sont différentes de celles de la terre ferme. Il faut apprendre non seulement à naviguer, mais à plonger et à explorer les bas-fonds des mers, à faire autre chose que de prendre connaissance des textes. (Gervais, 2004 : 61)

Il est vrai, pour rester dans la métaphore, que les systèmes hypertextuels sont de vastes demeures, garnies de tableaux, où des fenêtres de texte s'ouvrent au bout de chaque couloir. On peut très bien arpenter ces demeures sans jamais regarder par une fenêtre, ni admirer un tableau, on peut juste avancer, les mains dans les poches, les yeux tournés vers le sol, sans but précis. C'est vrai. On peut aussi se servir d'un livre pour mettre à niveau une table bancale et personne ne s'en plaint. Ce n'est sans doute là qu'une autre manifestation du principe paradoxal exprimé par la quatrième loi des médias de McLuhan⁸, la réversibilité : poussés à leur limite, les dispositifs médiatiques visant à faciliter l'accès à leur contenu finissent par primer sur leur contenu. C'est le risque inhérent à toute mécanique tabulaire, en témoignent autant le surf acharné sur le Web que la traversée partielle et distraite du journal dominical. La manipulation volontaire, en s'appuyant sur des dispositifs de plus en plus sophistiqués, peut confiner à la manipulation indépendante et se désintéresser des contenus.

⁷ Bertrand Gervais dérive la notion de surextensivité (ou surextension) culturelle de la distinction entre lecture intensive et extensive proposée par les historiens des pratiques de lecture (Chartier et Cavallo, 1997), et s'en sert pour qualifier la déferlante actuelle de textes, et ses effets sur la lecture : « Notre contexte de surextension culturelle est marqué par l'hétérogénéité des textes lus, non seulement par la diversité des genres et des médias utilisés, mais par celle des cultures impliquées. Il est un contexte de consommation rapide des biens culturels, ce que le terme même de navigation exprime de façon tout aussi précise que métaphorique. La tendance, dans un tel contexte, est à l'accélération. Les textes y sont lus sans grand investissement, lors de traversées rapides ; et, sauf exception, ils sont vite délaissés dès qu'une première saisie a été effectuée. Ces textes ne participent pas d'un canon préétabli, mais sont choisis sans grande motivation préalable. On lit ce qui nous tombe sous la main ou ce qui apparaît à notre écran, sous la simple pression du doigt. » (Gervais, 2004 : 56-57. Cf. aussi : Gervais, 1998b).

⁸ Les quatre lois des médias, selon McLuhan, père et fils, sont l'obsolescence (toute nouvelle forme rend une ancienne forme désuète), l'amélioration (« enhancement », toute nouvelle forme améliore des caractéristiques d'autres médias), la récupération (« retrieval », toute nouvelle forme récupère des caractéristiques qui étaient obsolètes) et la réversibilité (« reversal », toute forme, portée à la limite de son potentiel, inverse ses caractéristiques). Cf. McLuhan et McLuhan, 1988 : ii *et passim*.

Ainsi on peut affirmer, à la suite de Gervais, que la navigation représente, textuellement parlant, une lecture fragmentaire et superficielle. Il faut cependant noter que, d'un point de vue fonctionnel, la navigation est le résultat d'une tabularité ultrasophistiquée et non d'une « manipulation lacunaire ». Les systèmes hypertextuels et les différents outils tabulaires facilitant leur exploration permettent de consulter les textes avec une rapidité sans cesse plus grande. Le risque afférent est d'encourager l'utilisateur à *drainer* l'information du texte sans le lire. Le texte numérique est une sorte de valeur par défaut, dont l'une des fonctions, transmettre de l'information, est portée à son paroxysme, alors que l'autre, donner à lire, est en quelque sorte repoussée.

En fait, tout en reconnaissant ses éventuels effets pervers, nous serions plutôt tentés de formuler une conception plus positive de la navigation. Pour nous, elle procède d'une sorte d'indifférenciation des manipulations volontaires et subordonnées, ayant pour effet de rendre la manipulation volontaire spontanée et quasi-inconsciente, ou, en d'autres termes, de *linéariser le tabulaire*. Le résultat sensoriel, cognitif et sémiotique de cette superposition est un phénomène que l'on pourrait qualifier d'« illusion textuelle », comme on parle en théorie littéraire d'illusion référentielle. L'illusion textuelle peut être définie comme l'impression vécue par le lecteur de progresser de façon continue dans un contenu linéaire, alors qu'il est en train de butiner à toute vitesse de fragments en fragments. L'illusion textuelle, c'est ce qui se produit quand on trouve tellement vite qu'on n'a plus l'impression de chercher⁹.

Ce n'est donc pas par hasard si la navigation peut sembler lacunaire aux yeux du théoricien de la lecture. L'hypertextualité représente, sous bien des aspects, le contraire de la textualité : elle est un rapport linéaire entretenu avec des contenus tabulaires là où la textualité est née, nous l'avons dit, d'un rapport tabulaire entretenu avec des contenus linéaires.

Cela explique aussi, sans vouloir nous acharner, certains déboires des hypertextes de fiction. Si les supports médiatiques, les messages et leurs contenus interagissent en deçà de leur réception, c'est vers un but. Le but des ouvrages essentiellement tabulaires est de fournir des informations, de renseigner. Cela, les hypertextes fonctionnels le font bien mieux. C'est pourquoi, si les lourds tomes de l'Encyclopædia Britannica survivent à Encarta et à

⁹ Ici, nous laisserons aux technophobes et aux enthousiastes le soin de débattre s'il y a là un formidable progrès ou si dans cette accélération se perdent les vertus qui étaient celles de la recherche laborieuse.

Wikipédia, s'ils sont encore imprimés dans cinquante ans, ce sera strictement grâce à leur valeur symbolique et décorative. Techniquement, ils sont surclassés, aussi brutalement que l'est le cheval par l'automobile.

Les hypertextes de fiction, quant à eux, cherchent à employer leur dispositif pour produire du texte, avec des résultats équivoques. Pour Jacques Ellul, la technique est « la préoccupation [...] de rechercher en toutes choses la méthode absolument la plus efficace » (1954 : 19). À sa suite, on pourrait dire que ce qui fait la sophistication d'une technologie, ce n'est pas la nature de support, ses diverses fonctions et boutons, c'est son efficacité, point à la ligne. La sophistication ineffective et décorative, l'accumulation de fonctions plus ou moins utiles, pour Ellul, sont les caractéristiques du *gadget*, les rejetons non viables de notre contemporanéité technophile. Cela représente probablement la critique la plus vitriolique et définitive que l'on puisse adresser aux hypertextes de fiction : ce sont des gadgets. Des gadgets qui rendent ardu ce qu'ils devraient faciliter, qui enferment ce qu'ils promettaient de libérer. Il faut bien prendre acte de cet état de fait, temporaire depuis près de quinze ans : les hypertextes de fiction ne sont pas encore devenus des meilleurs supports textuels que le livre. Jugés à l'aune de leur « efficacité », les hypertextes de fiction sont *low-tech*.

Il faut bien comprendre que les discours littéraires, *at large* (nous aurions tendance à inclure ici les discours argumentatifs), n'entretiennent pas du tout le même genre de rapport à leur médium que les discours informatifs. C'est une question de substance, en quelque sorte : la substance du discours informatif est, en toute logique, l'information. Dans cet objectif, la textualité est une sorte de pis-aller que la tabularité permet de contourner. L'information peut ainsi être arrachée au texte. Nous n'essaierons pas, ici, de définir le littéraire, mais dirons au moins ceci : en face de discours littéraires, la transmission d'information est une opération nécessaire, mais accidentelle. On peut même remarquer que dans ce grand ensemble que constituent les genres narratifs, le but semble souvent de retarder, détourner, différer, diffuser, moduler et contrôler la transmission de l'information. Arracher l'information à ce type de contenu serait, au mieux, sans intérêt. Au-delà d'un certain point, la tabularisation de contenu linéaire devient pratiquement dysfonctionnelle. Elle devient gadget. Imaginons une fenêtre de dialogue qui s'ouvrirait, au début de la version électronique du *Dix petits nègres* d'Agatha Christie, et demanderait au lecteur : souhaitez-vous connaître immédiatement l'identité du meurtrier ?

Dysfonctionnelle, l'hypertabularité des hypertextes de fiction l'est, mais d'une autre façon. Une lecture linéaire globale n'est pas permise dans les hypertextes, parce que ceux-ci ne procèdent pas, globalement, d'une structure linéaire, mais rhizomique. C'était le cas des ouvrages tabulaires également, mais, vu leur support, ils héritaient de la linéarité comme d'une qualité secondaire. Cette caractéristique, inessentielle, se perd dans l'hypertextualité fonctionnelle, sans conséquence aucune. Cela n'est pas sans conséquences, cependant, lorsqu'il s'agit d'afficher des contenus narratifs.

On comprend mieux en comparant les hypertextes de fiction avec certains de leurs « ancêtres », les expérimentations tabulaires en littérature imprimée. Nous parlons ici, pour reprendre les exemples les plus connus, de *Pale Fire* de Vladimir Nabokov, pastiche d'une édition critique sur l'œuvre d'un poète, subdivisé en une introduction, le poème étudié, un commentaire et une table onomastique ; de *La vie, mode d'emploi* de George Perec qui comporte un index permettant une consultation tabulaire du roman ; du *Dictionnaire Khazar*, de Milorad Pavic, dictionnaire fictif dont le donné narratif apparaît à travers les rubriques ; ou de *Mezzanine* de Nicholson Baker, où la multitude et le poids des notes infrapaginales viennent forcer le lecteur à effectuer un perpétuel va-et-vient entre le corps de texte et la note¹⁰. Dans tous ces exemples, il y a détournement des modalités des ouvrages tabulaires. Il y a aussi contamination, par le discours fictionnel, de modalités textuelles généralement dévolues aux discours critiques ou au format encyclopédique¹¹. Le lecteur est contraint à se détacher du flux temporel linéaire du texte et se déplacer dans la spatialité tabulaire du médium. Paradoxalement, c'est cette spatialité qui aide le lecteur à stabiliser sa position. C'est grâce à elle qu'il pourra établir des stratégies afin d'éprouver la clôture du texte, parce que le livre indique la progression en ses pages, un peu comme un sablier indique le temps qui passe. La spatialité du texte, sur support livresque, est tenue à distance ; sur support hypertextuel, elle devient immersive : on lit *un* texte, on navigue *dans* un hypertexte. Pour reprendre une métaphore chère à la théorie hypertextuelle, celle du labyrinthe, on pourrait

¹⁰ Cette stratégie est la marque de commerce de l'écrivain américain David Foster Wallace (auteur, notamment, d'*Infinite Jest*, 1996) ; elle est aussi massivement employée dans *House of Leaves*, de Danielewski.

¹¹ L'artiste new-yorkaise Adrienne Wortzel a emprunté ce chemin dès 1995, avec ses *Electronic Chronicles* (<http://artnetweb.com/projects/ahneed/first.html>).

dire que le livre offre un plan en coupe du labyrinthe textuel qu'il supporte, alors que l'hypertexte nous y plonge d'emblée.

Dans des visées expérimentales, l'hypertexte fictionnel ne tente pas d'adapter sa contrainte générique, le récit, à sa contrainte médiatique, l'hypertextualité, mais bien de maximiser les effets de leur collision. Dysfonctionnelle, l'hypertabularité des hypertextes de fiction ne facilite pas le repérage, encourage l'égarement et interdit parfois l'accès à certains éléments du texte. Le lecteur n'a pas la liberté de choisir le nœud suivant parmi plusieurs options, il en a l'obligation. Il ne peut se raccrocher ou se détacher à sa guise du fil du texte, comme il le ferait devant un livre ou devant un hypertexte fonctionnel. Les difficultés lectorales éprouvées à la rencontre des hypertextes de fiction s'expliquent en grande partie du fait que *la manipulation volontaire y est forcée* : la lecture-en-progression et la manipulation subordonnée sont problématisées, sans que le passage à la lecture-en-compréhension ne soit garanti.

Hasardons une autre prédiction : si les hypertextes de fiction existent encore dans dix ans, ce sera parce qu'on aura cessé de les voir comme ce qu'ils ne seront jamais, une amélioration technologique des limites et contraintes de l'imprimé, et compris ce qu'ils peuvent être : une subversion radicale des modalités des hypertextes fonctionnels.

Car l'originalité réelle des hypertextes de fiction, non seulement à l'égard du livre, mais surtout de leurs homologues fonctionnels, est de laisser leur dispositif percer la surface, sans tenter de l'effacer, ni d'atténuer sa présence. Ce faisant, ils placent leur lecteur devant l'impossibilité de « naviguer », devant l'obligation de se frayer un chemin à travers l'espace médiatique, en raffinant leurs stratégies lectorales, au lieu de le traverser inconsciemment, à toute allure. Les hypertextes de fiction pourraient représenter le meilleur outil afin de rendre à la navigation une dimension volontaire et de fonder une pratique de la lecture littéraire pour le cyberspace.

3.2 Fluidité et stabilité : pour une logique lectorale des supports

En proposant, dans *Understanding Media*, de distinguer entre médium *hot* et médium *cool*, McLuhan a proposé la première logique, la première typologie adaptable, des médias.

Nous avons déjà étudié les aspects problématiques de cette classification, mais nous tenterons ici de dépasser le soupçon provoqué par la méthodologie souvent un peu molle de McLuhan, afin d'essayer de consolider les acquis de sa réflexion et d'en comprendre l'influence. Avec ses *hot* et *cool*, McLuhan a introduit l'idée, très importante pour nous, que les médias doivent être catégorisés selon le type de rapport qu'ils induisent avec leurs usagers ; il a également initié une tendance, extrêmement tenace, à classer les supports médiatiques ou les rapports entretenus avec eux en fonction d'une logique binaire.

C'est une tendance qui nous voudrions à la fois respecter et déconstruire ici, en regroupant, sous les pôles du **fluide** et du **stable**, différentes tensions observées dans des réflexions sur les médias procédant à partir de typologies binaires ou bipolaires.

Dans leur essai *Remediation : Understanding New Media*, J. David Bolter et Richard Grusin revisitent l'une des grandes hypothèses de McLuhan : l'idée selon laquelle les médias ont toujours comme contenu un autre média. Pour McLuhan, la parole, par exemple, est le contenu de l'écriture, qui devient le contenu de l'imprimé et est transformé à son tour en contenu par le télégraphe (1964 : 23-24). Bolter et Grusin choisissent d'éviter le caractère linéaire (et problématique) d'une telle généalogie en définissant la remédiation comme un rapport circulaire, abordant à la fois comment les nouveaux médias remodelent (« refashion ») les anciens et comment les anciens médias se remodelent eux-mêmes afin de répondre aux défis posés par les nouveaux (2000 : 15). La notion de remédiation aide à comprendre, par exemple, comment les sites Web ont d'abord développé leur identité visuelle en s'inspirant de la tabularité des journaux et magazines imprimés, pour ensuite, en raffinant leurs stratégies tabulaires, forcer ces mêmes imprimés à repenser et dynamiser l'organisation de leurs pages.

Toujours dans une logique de reprise et de dépassement de la pensée mcluhannienne, Bolter et Grusin proposent, en remplacement des vagues *hot* et *cool*, une distinction entre **hypermédiateté** et **immédiateté** (« hypermediacy » et « immediacy »). L'immédiateté décrit « un style de représentation visuelle dont le but est de faire oublier au spectateur la présence du médium et de lui faire croire qu'il est en présence des véritables objets de la représentation » (2000 : 272. NT). Cette tendance anime la peinture figurative, la photo, l'image cinématographique, et, de façon plus générale, tout mimétisme en art depuis l'Antiquité.

L'hypermédiateté décrit quant à elle « un style de représentation visant à rappeler au spectateur la présence du médium » (*idem*), comme la cathédrale gothique, les cabinets baroques, le collage dadaïste, le photomontage et la tabularité visuelle depuis les manuscrits enluminés jusqu'à Internet. Ces définitions ne sont pas sans équivoque. Elles sous-tendent une forme de phénoménologie de la réception qui vient à bien des égards les invalider :

In the epistemological sense, immediacy is transparency: the absence of mediation or representation. It is the notion that the medium could erase itself and leave the viewer in the presence of the objects represented, so that he could know the objects directly. In its psychological sense, immediacy names the viewer's feeling that the medium has disappeared and the objects are present to him, a feeling that his experience is therefore authentic. Hypermediacy also has two corresponding senses. In its epistemological sense, hypermediacy is opacity — the fact that knowledge of the world comes to us through media. [...] The psychological sense of hypermediacy is the experience that [the viewer] has in and of the presence of media; it is the insistence that the experience of the medium is itself an experience of the real. (2000: 70)

Si le spectateur peut oublier le médium ou prendre conscience de celui-ci, il peut parfaitement le faire à rebours du médium. Nous avons vu que la navigation représente un rapport inconscient avec ce que Bolter et Grusin appelleraient une forme hypermédiatée. Nous avons vu également que ce qui tient lieu de chaleur à un médium est d'abord et avant tout une grande familiarité entretenue avec lui. Cela signifie que c'est aussi une forme particulière de familiarité envers les codes et conventions d'une forme visuelle qui permet l'immédiateté ou la « transparence des signes » (cf. Récanati, 1979) : si le spectateur est en mesure d'oublier les médias devant des représentations visuelles (si cela est possible), c'est *a contrario* des techniques pas du tout transparentes que sont la perspective picturale, le noir et blanc ou la bidimensionnalité de la photographie, de même que le montage cinématographique.

En opposant l'hypermédiat à l'immédiat, Bolter et Grusin affligent l'« hypermédiateté » d'une assez grave surcharge signifiante, que le terme n'autorise pratiquement pas au niveau étymologique. L'hypermédia, au sens strict, est un hypertexte en multimédia (en fait, c'est l'hypertexte qui est un hypermédia strictement textuel). L'hypermédia implique donc une mise en réseau et une pluralité médiatique des contenus. À la rigueur, on pourrait accepter d'étendre la notion à des systèmes médiatiques non informatiques, aux encyclopédies illustrées par exemple, si l'on accepte la tabularité comme une forme de mise en réseau rudimentaire ; suivant cette dernière acception, on peut

envisager l'hypermédiatisme dans un rapport de synonymie avec le « multimédia » parce que la réunion de plusieurs médias en un même espace constitue également une forme rudimentaire de mise en réseau. Parvenus à ce point, nous avons déjà étendu considérablement la notion, mais Bolter et Grusin ne s'arrêtent pas là : non seulement ils amputent « hypermédia » d'une partie de sa signification (l'hypermédia n'est plus chez eux un dispositif ou une forme d'organisation médiatique), mais ils en font l'ensemble des « représentations visuelles dont le but est de rappeler la présence du médium » (2000 : 272. NT), ce qui implique, logiquement, d'interdire la transparence. Si l'on se fie, entre autres, à leur étude du *Vertigo* de Hitchcock, où les scènes oniriques psychédéliques et la caméra subjective télescopique, utilisées pour figurer les crises de vertige du personnage de James Stewart, sont analysées en tant qu'interludes hypermédiats dans une œuvre hollywoodienne transparente (2000 : 150 *et passim*), Bolter et Grusin considéreraient comme « hypermédiat » tout ce qui contrevient de près ou de loin au réalisme figuratif ou photographique dans la représentation visuelle. Cela revient à ne plus qualifier d'hypermédiat uniquement une certaine forme de fragmentation tabulaire de l'espace médiatique (la page, l'écran, le canevas, etc.), mais aussi tout effet visuel audacieux au cinéma ou à la télévision (et, tant qu'à y être, tout mauvais trucage : se rendre compte que le squalo de *Jaws* est en caoutchouc mousse, c'est aussi prendre conscience que l'on est en train d'écouter un film), de même que la presque totalité des courants picturaux depuis l'impressionnisme. Même si on décidait de prendre « hypermédiateté » dans une acception aussi vaste, l'opposition immédiateté/hypermédiateté demeurerait problématique et, surtout, attachée à une conception furieusement référentielle de la représentation, qui ne sied pas plus au modernisme artistique qu'à notre postmodernité multimédiatique. On voit aussi mal ce que ces notions pourraient dégager sur les *ready-mades* de Duchamp et les cases de bande dessinée géantes de Lichtenstein, que sur l'emboîtement hypermédiatique d'Internet.

En s'attardant aux formes de la représentation visuelle exclusivement, Bolter et Grusin se limitent à une région vaste mais spécifique de la médiasphère. Chemin faisant, ils passent à côté de trois caractéristiques essentielles des médias numériques. Ils négligent la mutation de l'oralité dans la communication, remarquée par McLuhan (1962) et brillamment théorisée par Walter Ong (1982), sous le terme d'« oralité seconde » ; après tout, le cinéma, la télévision et les jeux vidéo ne sont pas seulement visuels. En négligeant cette oralité, on omet de prendre

en compte la textualité enfouie sous ces formes médiatiques et le volet auditif de leur réception. Ils négligent ensuite l'apparition de l'écrit dans l'espace informatique et la transformation de la textualité engendrée par les formes hypertextuelles ; on chercherait en vain à étendre les notions de linéarité et de tabularité au cyberspace à partir d'immédiateté et d'hypermédiateté. Omission plus grave, en se limitant au visuel, donc à un aspect univoque de la communication, Bolter et Grusin ne formulent rien de bien consistant afin d'appréhender les formes nouvelles d'interaction permises par les médias électroniques. Bolter et Grusin identifient et examinent une dynamique séculaire, voire millénaire, à l'œuvre dans toute représentation visuelle. L'argument a une grande valeur en lui-même, mais on ne peut guère prétendre, contrairement à ce qu'indique le sous-titre de l'ouvrage, qu'il aide à *comprendre les nouveaux médias*.

Dans un tout autre contexte théorique, français celui-là plutôt qu'américain, on trouve dans la médiologie une distinction entre **communication** et **transmission**, que Debray décrit ainsi :

On regroupera sous le terme de transmission tout ce qui a trait à la dynamique de la mémoire collective ; et sous le terme de communication, la circulation des messages dans un moment donné. Ou encore, en durcissant l'opposition, on dira que communiquer consiste à transporter une information dans l'espace, à l'intérieur d'une même sphère spatio-temporelle ; et transmettre, à transporter une information dans le temps, entre des sphères spatio-temporelles différentes. La communication a un horizon sociologique, et pour tremplin de départ une psychologie interindividuelle (entre un émetteur et un récepteur, dans l'expérience princeps que constitue l'acte d'interlocution). La transmission a un horizon historique, et pour socle de départ, une performance technique (via l'utilisation d'un support). (2000 : 3)

L'opposition communication/transmission nous permet de penser une dynamique à l'œuvre dans toute médiation, où l'accent est mis sur l'un ou l'autre des pôles selon les cas. En respectant le primat de départ de la médiologie, celui de préférer en quelque sorte la médiation aux médias, l'opposition présente le double avantage de s'éloigner d'une logique exclusivement visuelle et d'éviter un trait fréquent dans l'étude des médias, celui de considérer les dispositifs uniquement sous l'angle technologique : la typologie de Debray incorpore les supports matériels aussi bien que les pratiques, institutions et communautés de pensée qui représentent « le support du support » (2000 : 7). Ladite matérialité est parfois distribuée de façon un peu mécanique, et peut-être élitiste, dès deux côtés de l'axe, à telle

enseigne qu'on se demande si Debray n'hérite pas d'une distinction rigide entre haute culture et culture populaire, qu'on retrouve chez l'école de Francfort, par exemple. Aussi, dans un tableau explicatif, la communication se voit attribuée, comme « lieux réputés » : « Les réseaux : [t]élévision, journal, radio, Internet, self-médias, », et la transmission, « Les repères : [m]usée, bibliothèque, école, église, académie » (*ibid.* : 15). Des dispositifs technologiques sont ici placés en face des institutions, alors qu'à d'autres moments, l'immédiateté de la communication est mise en contraste avec la matérialité de la transmission : « la parole communique, la pierre transmet. » (*ib.* : 27) Il faut donc retenir du binôme communication et transmission, au-delà d'une séparation parfois insidieuse entre les moyens et supports d'une culture de masse (surtout audiovisuelle) et ceux d'une culture lettrée et monumentale (littérature, architecture, beaux-arts), une distinction, qui déborde le cadre technologique, entre une médiation produite comme **événement** (ce qui recouvre autant la quasi-immédiateté de la parole que la sophistication des médias audiovisuels) et une médiation produite comme **trace** (ce qui implique logiquement autant les lieux d'inscription classiques de la culture, que ceux des nouveaux médias : cinémathèques, médiathèques, archives numériques, etc.). « Événement » et « trace », nous sommes ramenés là à une autre typologie déjà abordée entre oralité et littéracie, parole et écriture. Ong a montré comment une forme de communication, la parole, en s'appuyant sur certaines *techniques*, pouvait transmettre ; les théories de la lecture nous ont montré comment, à partir d'un support de transmission comme l'imprimé, le texte se produit dans un acte de communication. En gardant cela en tête, on ramène communication et transmission à un rapport dialectique et non antagonique, ce qui était l'objectif premier de Debray (cf. 2000 : 14) : tout événement de communication est susceptible de déposer des traces (matérielles ou mnémoniques) et aucune trace matérielle ne saurait véritablement transmettre sans être ramenée ponctuellement à un contexte de communication (une peinture que personne ne voit, un texte que personne ne lit, un enregistrement que personne n'écoute, bien entendu, ne peuvent transmettre).

Une autre tension, implicite celle-là, est repérable dans la critique situationniste et postmarxiste des médias, entre le **spectaculaire** et le **signifiant**. On pense bien sûr à Guy Debord et à son ouvrage célèbre, *La société du spectacle* (1967), et surtout à la reprise de la pensée de Debord, à la fois déférente et critique, qui traverse toute l'œuvre de Baudrillard et que l'on peut lire ici, dans *À l'ombre des majorités silencieuses* :

Ainsi de l'information.

Quel que soit son contenu, politique, pédagogique, culturel, le dessein est toujours de maintenir les masses *sous le sens*. Impératif de production de sens qui se traduit par l'impératif sans cesse renouvelé de moralisation de l'information : mieux informer, mieux socialiser, élever le niveau culturel des masses, etc. Foutaises : les masses résistent scandaleusement à cet impératif de communication rationnelle. *On leur donne du sens, elles veulent du spectacle*. Aucun effort n'a pu les convertir au sérieux des contenus, ni même au sérieux du code. On leur donne des messages, elles ne veulent que du signe, elles idolâtrèrent le jeu des signes et des stéréotypes, elles idolâtrèrent tous les contenus pourvu qu'ils se résolvent en une *séquence spectaculaire*. (1982 : 15. NS)

On devine cette architecture critique hantée elle aussi par les spectres un peu grincheux d'Adorno et d'Horkheimer, habitée par un même soupçon envers la culture de masse et la reproductibilité technique de l'œuvre d'art (cf. Benjamin, 1939). Il y a cependant chez Baudrillard une sorte de valorisation du spectaculaire et de l'appétit des masses pour celui-ci : « il s'agit de leur exigence propre, d'une contre-stratégie expresse et positive — travail d'absorption et d'anéantissement de la culture, du savoir, du pouvoir, du social » (*ibid.* : 16).

On trouve chez Andrew Darley une tentative de décrire, à partir de cette dichotomie spectaculaire/signifiant, une esthétique particulière valorisée par certains médias contemporains. Dans son ouvrage *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Darley s'attache à décrire les formes nouvelles de ce qu'il nomme la culture visuelle numérique : le cinéma spectacle, l'animation par ordinateur, certains types de vidéoclips et de publicités, les simulateurs de parc d'attractions et les jeux vidéo (2000 : 1). Toutes ces formes contribuent selon lui, à mettre de l'avant une nouvelle manière d'éprouver l'expérience des médias.

It is to terms such as form, style, decoration, simulation, illusion and, in particular, spectacle that I turn most often when discussing examples. Indeed, *I suggest that is possible to discern a distinct diminution in concern with meaning-construction at the level of textual production itself in the expressions and genres that I analyze.* (*ibid.* : 4. NS)

[T]he spectator of the forms under consideration is more of a sensualist than a 'reader' or interpreter. *The spectator of visual digital culture is positioned first and foremost as a seeker after unbridled visual delight and corporeal excitation.* (*ibid.* : 169. NS)

Darley, à la suite de Baudrillard, installe une sorte de distinction entre **lecture**, à prendre autant au sens littéral qu'au sens d'un rapport entretenu avec des médias audiovisuels où sont maintenus le souci symbolique et les modèles interprétatifs (*ib.* : 3) qui sont ceux de la lecture, et **spectature**, en tant que rapport où l'utilisateur recherche une stimulation sensorielle directe (*idem*). Bien que Darley applique cette dynamique à des manifestations spécifiques de la culture numérique contemporaine, il est tout à fait possible de la resituer dans la longue durée des formes médiatiques. Ni le 20^e siècle, ni le 21^e n'ont inventé le spectacle : il y a toujours eu des manifestations culturelles avec lesquelles nous n'entretenions pas, spontanément ou en priorité, des rapports herméneutiques, et qui stimulaient finalement les sens plutôt que le sens. Baudrillard lui-même, dans *À l'ombre des majorités silencieuses*, mentionne le passage du théâtre machinique au théâtre de représentation du 18^e siècle comme une autre tentative d'inféoder l'appétit spectaculaire des masses à l'empire du sens (cf. 1982 : 21-22).

Bien entendu, cette dynamique est critiquable depuis plusieurs angles. On notera rapidement qu'il y a quelque chose de présomptueux à affirmer, en quelque sorte, que le vouloir-dire du texte est remplacé dans la culture visuelle numérique par une sorte de *vouloir-jouer*, de *vouloir-sentir*. Ce sont en définitive les spectateurs, et non les critiques et les théoriciens, qui déterminent l'angle par lequel approcher les manifestations spectaculaires, eux qui décident par exemple si la narrativité résiduelle dans le cinéma hollywoodien à grand déploiement ou les jeux vidéo signifie en pure perte. À la suite de Baudrillard, Darley valorise le spectaculaire et s'éloigne ainsi d'un dédain historique de l'intelligentsia pour l'audiovisuel. Cependant, à travers cette opposition entre le regard herméneutique et une expérience de la spectature qui, bien que superficielle, provoque « *delight, pleasure, excitation, thrill, wonder, amazement, sensation* » (2000 : 6), il fournit, en contrepoint, une vision de la lecture comme pratique curieusement cérébrale et désensibilisée. On trouve pourtant chez Gilles Thérien une conception de la lecture incorporant aussi bien les processus neurophysiologiques, cognitifs et affectifs qu'argumentatifs et symboliques (1990 : 67 *et passim*). On trouve également, à sa suite, chez Martin Lefebvre, une conception de la spectature, plus complexe et moins polarisée que chez Darley, expliquant comment les processus décrits par Thérien « *règlent l'interaction entre un spectateur et un film et assurent la construction de l'objet filmique en tant que texte.* » (1997 : 12)

Puisque ce sont les polarités qui nous intéressent ici, gardons un instant les paires signifiant/spectaculaire, lecture/spectature, qui, en dépit d'un antagonisme trop marqué et d'une inclinaison au jugement de valeur, peuvent aider à comprendre une tendance véritablement à l'œuvre dans la médiation. Cette tendance nous permet de décrire, d'un côté, des supports sans mouvement interne, qui doivent être *sémiotiquement activés* avant de produire des effets, et, de l'autre, des supports dynamiques, présentant à l'utilisateur « un continuum extrêmement complexe de stimuli visuels et sonores » (Lefebvre, 1997 : 12) duquel il doit à la fois *subir* l'assaut sensoriel et extraire les significations.

Nous nous retrouvons donc avec une logique de l'interface et de notre rapport avec lui (immédiateté et hypermédiation), une logique de la conservation et de l'actualisation des traces (communication et transmission) et une logique de la perception et de l'expérience des médias (signifiant/spectaculaire, lecture/spectature). Si l'on ajoute à cela les oppositions remarquées dans la première partie, nous pouvons répartir ces différentes typologies sur deux axes, chapeautés par les catégories originales de McLuhan :

Hot/Cool
Oralité/Littératie
Linéarité/Tabularité
Immediacy/Hypermediacy
Communication/Transmission
Spectaculaire/Signifiant

Ces typologies comportent deux défauts : nous l'avons vu, plusieurs encouragent à valoriser un de leurs termes au détriment de l'autre, ce qu'interdisait celle de McLuhan ; en empruntant ses catégories au *slang*, McLuhan insufflait à ces deux pôles une connotation méliorative. C'est un avantage que nous voudrions conserver. L'autre défaut est moins inhérent aux typologies elles-mêmes qu'à l'usage que nous voulons en faire : elles ne recouvrent pas l'ensemble de la médiasphère. Elles permettent de décrire une dynamique repérable à l'intérieur d'un seul mode de communication, tantôt textuel (linéarité et tabularité), tantôt audiovisuel (« immediacy » et « hypermediacy »), tantôt d'opposer ces deux modes (sens vs. spectacle). Nous essayerons de respecter la ligne de force présente au sein de ces polarités tout en resituant leurs spécificités à l'intérieur d'un cadre plus souple. Nous proposons donc de distinguer entre **fluidité** et **stabilité**. En tant que typologie lectrice des supports, celle-ci est appréhendable à partir de rapports de manipulation.

La fluidité est l'état d'un support sur lequel nous n'avons que peu de prise, d'un support dont le contenu est aussi souvent perceptible en surface. Le fluide est aussi mouvant, animé par un mouvement dont nous ne contrôlons pas le débit. La fluidité implique donc une manipulation plus subordonnée et recouvre le premier axe des typologies médiatiques : le défilement temporel de l'oralité et de la linéarité, la transparence relative des signes impliquée par l'immédiateté, la spontanéité de la communication et du spectacle.

La stabilité, par opposition, décrit l'état d'un support solide et bien souvent statique. La stabilité permet une meilleure prise, de plus grandes possibilités de manipulation volontaire, autant d'avantages qui se paient au prix d'une limitation du mouvement interne : ce que nous gagnons en contrôle sur la matérialité du support stable, nous le perdons en dynamisme. Le stable ne se meut pas, mais il est malléable. Il recouvre le second axe de nos typologies médiatiques : le déploiement spatial de la littéracie et de la tabularité, l'opacité de l'hypermédiateté, l'inscription durable des signes qui permet la transmission et facilite ou encourage la production du sens.

La fluidité et la stabilité sont des qualités présentes, à parts variables, dans toute médiation, à l'œuvre dans tout support et, précisons-le, si d'aventure nous parlerons de supports fluides ou de supports stables, cela devra être compris comme un usage métonymique, renvoyant non pas à l'essence présumée d'un support ou médium, mais au pôle valorisé dans nos rapports avec lui, à une époque donnée, autant par nos pratiques interprétatives particulières que par les technologies qui en sont le premier moyen. Il serait possible d'expliquer cette dynamique en reprenant les tensions déjà observées entre oralité et littéracie, par exemple, mais nous tenterons de la mettre à l'épreuve l'appliquant à un support que nous avons jusqu'ici peu abordé : l'écran.

3.3 De l'écran pictural à l'écran relié

Dans *The Language of New Media*, Lev Manovich propose une sorte de généalogie typologique de l'écran, qui est remarquable par sa volonté de penser le support, historiquement, au-delà de l'ère contemporaine de l'audiovisuel, des cathodes et des pixels.

Let us start with the definition of a screen. The visual culture of the modern period, from painting to cinema, is characterized by an intriguing phenomenon — the existence of *another* virtual space, another three-dimensional world enclosed by a frame and situated inside our normal space. This frame separates two absolutely different spaces that somehow coexist. This phenomenon is what defines the screen in the most general sense, or, as I will call it, the “classical screen.” (2001 : 95)

Cet écran classique, élargi, qui est d’abord celui de l’œuvre d’art, pose d’emblée une bonne question à notre polarité fluidité/stabilité, en ce qu’il se situe en plein milieu. L’œuvre d’art a des caractéristiques stables : elle est matériellement fixée, elle peut être ainsi détaillée, et, techniquement, déplacée. Elle a aussi un aspect fluide, liée à ce que Walter Benjamin appelait son *aura* : elle est, longtemps, unique (sans copie) et dans les faits, on ne peut l’observer et l’examiner à sa guise que si on la possède, ce que, bien entendu, peu de gens peuvent se permettre. Par ailleurs, sa monstration s’effectue en des lieux précis, église ou musée, qui ont pour fonction d’inscrire son existence et sa consommation dans un *rituel* (cf. Benjamin, 22 *et passim*). Tant que la spectature de l’œuvre est ainsi réglée, elle se produit presque comme pur spectacle ; son support est solide, mais pas stable, parce que sa spectature est, psychologiquement, fluide. Sa stabilité se renforce au fur et à mesure que diminue son aura ; l’œuvre d’art qui s’affiche sur un écran classique devient plus stable grâce à la reproduction technique, permise par la photographie, entre autres :

On pourrait dire, de façon générale, que la technique de reproduction détache l’objet reproduit du domaine de la tradition. En multipliant les exemplaires, elle substitue à son occurrence unique son existence en série. Et en permettant à la reproduction de s’offrir au récepteur dans la situation où il se trouve, elle actualise l’objet reproduit. (1939 : 17)

Cela est ouvert au débat, mais on pourrait dire que, même ainsi stabilisée, l’image matérielle demeure toujours plus fluide que l’écriture en ce qu’elle n’est pas, comme elle, un système modélisant secondaire (ou « second modeling system » [Ong, 1982 : 8]), qui doit représenter la langue avant de représenter quoi que ce soit d’autre. La pragmatique de Peirce nous interdit de céder à la tentation, souvent forte pour les théoriciens des médias, de considérer l’image, et en particulier l’image-mouvement du cinéma, comme une forme de représentation immédiate ou *naturelle*. Peirce rappelle qu’« aucune chose n’est un signe à moins d’être interprétée comme un signe » (CP 2. 308. NT). Ajoutons à cela les propos de Christian Metz,

eux aussi fort éclairants à ce chapitre, sur la perception de l'image cinématographique : « les ressemblances partielles de la perception filmique avec la perception de la vie quotidienne (dite parfois 'perception réelle') [...] ne tiennent pas à ce que la première est naturelle, mais à ce que la seconde ne l'est pas » (1971 : 208). Nous devons ainsi toujours garder en tête que l'image est plus fluide que le texte non pas parce que sa perception est plus naturelle, mais parce qu'elle s'effectue plus rapidement. Sa fluidité est une question d'instantanéité et non d'immédiateté.

Cette mise en suspicion de l'immédiateté de l'image nous force à réévaluer partiellement l'écran classique de Manovich, dont il fait remonter l'apparition à la Renaissance et, précisément, à l'invention de la perspective. La typologie ainsi proposée s'articule, de façon moins marquée que chez Bolter et Grusin peut-être, sur une conception référentielle de la représentation, où la tridimensionnalité de l'image figure la condition de départ d'une esthétique illusionniste, laquelle fonderait la surface picturale en tant qu'écran et culminerait aujourd'hui avec les technologies de réalité virtuelle. Cette attribution rétrospective d'un seuil oblitère le fait que, dans la longue durée, l'art figuratif a été perçu comme tendant vers l'illusion bien avant l'avènement de la perspective picturale, et que cet aspect mimétique a troublé en des époques différentes Platon et les iconoclastes, par exemple. De penser ainsi la représentation à l'aune d'une conception illusionniste permet à Manovich d'élargir historiquement l'écran en tant que catégorie conceptuelle, mais le force à faire l'économie d'un pan entier de sa signification. Il convient de rappeler ici que, étymologiquement, l'écran n'est pas seulement une surface de projection et de monstration. Lorsqu'on *fait écran*, on dissimule, on cache. Si on rabat le terme sur sa signification première, il faut affirmer que l'écran est autant une surface qui *montre* qu'une surface qui *masque*. On peut s'appuyer ici sur une autre réflexion consacrée à l'image et à ses supports, celle de Stéphanie Katz, dans *L'écran, de l'icône au virtuel* :

En tant que support d'inscription, l'écran est ce qui articule l'image entre une scène et des coulisses, Véritable point de suture dans l'image entre l'infigurable et la figure, il occupe par définition la position paradoxale de ce qui révèle et cache simultanément. De sorte que cette pensée de l'image conçue comme un écran recoupe la distinction entre les deux typologies du visible déjà repérées. Les images-reflets, visant la ressemblance, s'élaborent pour leur part sur un écran monoface, qui ne tisse aucun lien avec l'infigurable se tenant hors du cadre de l'écran. Les images-écrans, qui ne cherchent qu'à sembler, s'élaborent sur un écran biface qui s'articule à la dimension de l'infigurable. Cette

« semblance », imperfection structurelle de l'image-écran, lui confère une résistance aux tentations de complétude qui menacent depuis toujours la représentation. (2004 : 17)

La pensée de Katz fournit un intéressant contrepoint à celle de Manovich ; bien qu'animée par un même désir de faire de l'écran une catégorie conceptuelle englobant autant la surface picturale que le support moderne de l'audiovisuel, Katz construit l'écran sur une dynamique, sur un rapport circulaire plutôt que linéaire entre les deux plans de l'image, qui est surface plastique et fenêtre de représentation. Pour Manovich, l'image devient écran à partir de l'invention de la perspective, soit à partir du moment où une technique permet d'escamoter sa surface au profit de sa qualité, nouvelle, de fenêtre ouverte sur un espace tridimensionnel. Cette technique est en quelque sorte prolongée par les technologies d'inscription de l'image que sont la photographie et le film, mais brutalement remise en cause par les développements récents de la réalité virtuelle et des interfaces graphiques, qui, les uns en envahissant complètement le champ visuel (décadant ainsi l'écran), les autres en fracturant l'écran en plusieurs fenêtres (réactivant ainsi sa qualité, spatiale, de surface), figurent pour Manovich la disparition de l'écran (2001 : 97). Cela représente une sorte de cul-de-sac, celui d'annoncer la mort de l'écran en tant que catégorie conceptuelle au moment même où l'écran, en tant que technologie, atteint un niveau d'ubiquité inédit.

L'image-écran de Stéphanie Katz, prise dans un va-et-vient entre ses qualités de surface et de fenêtre permet d'étendre la catégorie de l'écran classique jusqu'aux grottes d'Altamira, et de lui faire survivre à l'apparition des interfaces graphiques. Il nous force cependant à poser une autre question : doit-on faire tenir dans cette catégorie les surfaces textuelles ? Pour Manovich, l'écran doit être entendu d'abord comme une surface plane et rectangulaire placée à quelque distance des yeux (2001 : 94). Pour Anne-Marie Christin, « l'écriture est née de l'image [et] dans la mesure où l'image elle-même était née auparavant de la découverte [...] de la surface : elle est un produit direct de la pensée de l'écran » (1995 : 6). Partant de là, on voit mal comment on pourrait exclure de cette catégorie la page, la page de papier. Une solution facile serait de dire que la page est un support textuel alors que l'écran est un support visuel ; c'est là une séparation méthodologique nette, mais plutôt fragile. Sous cette logique, la page cesserait d'être page dès qu'elle afficherait une image (ce qu'elle a fait souvent, depuis l'époque des gravures de Gustave Doré jusqu'à aujourd'hui —

magazines illustrés, beaux livres, etc.) et l'écran cesserait d'être écran en affichant du texte (ce qu'il a fait discrètement mais ponctuellement dans l'histoire du cinéma, et constamment depuis l'apparition de l'ordinateur personnel). Manovich, à qui il a semblé avantageux de penser le canevas comme ancêtre de l'écran, reconnaît qu'il est tout aussi opportun de penser la page de papier dans un rapport d'antériorité, ou de remédiation, avec la page-écran : « A window interface has more to do with modern graphic design, which treats a page as a collection of different but equally important blocks of data such as text, images, and graphics elements, than with the cinematic screen. » (2001 : 97)

Avant que ne s'impose l'écran fragmenté de l'ordinateur succède à l'écran classique l'écran au sens usuel, que Manovich décrit ainsi :

A hundred years ago a new type of screen, which I will call the "dynamic screen," became popular. This new type of screen retains all the properties of a classical screen, while adding something new: It can display an image changing over time. This is the screen of cinema, television, video. (*ibid.* : 96)

Il faut comprendre cet écran dynamique d'abord comme la matérialisation d'un vieux désir de fluidité, demeuré vivace dans la culture de la graphosphère dominée par le support stable de l'imprimé, que nous avons vu se manifester aussi loin que chez Uzanne. On a remarqué souvent comment la mise en mouvement de l'image a connu plusieurs ancêtres directs du 17^e au 19^e siècle : les lanternes magiques, les fantasmagories, les folioscopes et zoétropes, les panoramas et dioramas, la chronophotographie, le kinétoscope, le théâtre optique, etc. Comme le souligne Manovich : « The public was ready for cinema, and when it finally appeared, it was a huge public event. Not by accident, the "invention" of cinema was claimed by at least a dozen individuals from half-dozen countries. » (*Ibid.* : 98)

Comme Manovich l'a fait pour l'écran classique, nous serions tenté de situer l'écran dynamique dans une historicité plus profonde. Cela nécessite de réfléchir sur une forme artistique souvent écartée des réflexions sur les médias¹², en dépit des rapports intrigants qu'elle met en place entre oralité et littéracie, entre la performance et l'interprétation du texte et du mode fondateur de spectature qu'elle engendre. Nous parlons bien sûr du théâtre. Si le public était prêt pour le cinéma, c'est aussi parce qu'il existait dans la culture une forme primaire d'écran dynamique : la scène théâtrale et le fameux « quatrième mur », qui la sépare

¹² Exception faite du *Computer as Theatre* de Brenda Laurel (1991).

de l'audience et l'offre à son regard. Cette mise à l'écart participe vraisemblablement d'une tendance, déjà notée ici, à considérer le dispositif uniquement sous l'angle technologique. Le quatrième mur repose pourtant sur un ensemble de conventions et de procédures, visant à séparer le public de l'action scénique, mises de l'avant dès l'Antiquité et atteignant leur apogée avec le théâtre réaliste du 19^e siècle. En cela, il constitue une technique. De même, on regroupe sous le terme générique de « cinéma », un ensemble extrêmement bigarré de technologies de captation et de projection de l'image et du son, utilisées selon certains principes communs (échelles de plan, montage, etc.) ; en ce sens, le cinéma est un dispositif conceptuel autant que technologique. Le rapport du cinéma au théâtre en a d'abord été un, formel, de remédiation ; à son début, « le cinéma a mimé le théâtre, avec ses saynètes et ses plans fixes » (Debray, 1991 : 202) et a dû s'affranchir de cette filiation pour réaliser son potentiel propre (Kubrick, 1970 : 15). Peu importe la distance formelle prise d'avec le théâtre, le cinéma demeure pris dans un rapport de remédiation matériel et économique avec lui. Nous allons au cinéma exactement comme nous allions au théâtre ; le cinéma occupe ainsi le même espace social, culturel et architectural qu'occupait le théâtre. *Now Playing in a Theater Near You*. Nous allons au cinéma pour nous retrouver devant la même surface spectaculaire, le même écran dynamique, et nous sommes devant cet écran comme devant une scène, devant un support fluide dont nous ne contrôlons pas le débit. Manovich lui-même remarque, à propos du cinéma, que la mobilité nouvelle de l'image se paie au prix d'une immobilité institutionnalisée du spectateur (2000 : 107) ; cela est tout à fait exact, mais cette attitude spectatorielle, figée devant l'image mouvante, existait avant : le 20^e siècle a certes créé les médias audiovisuels, mais il n'a pas inventé le spectacle et cette fameuse immobilité du spectateur, on aura tôt fait de le remarquer, faisait partie intégrante de la plus ancienne et persistante description philosophique de notre rapport aux images et au monde sensible : l'allégorie platonicienne de la caverne.

Si, dans la généalogie de Manovich, l'écran dynamique représente une sous-catégorie de l'écran classique, et en constitue ainsi le prolongement, les deux entretiennent, suivant notre propre logique des supports, des rapports plus antagoniques, en ce que le second est la contrepartie radicalement fluide du premier, relativement stable. L'écran dynamique du cinéma, cependant, repose sur un support plus stable que la scène théâtrale que nous considérons comme son ancêtre, parce que la fluidité du quatrième mur, au théâtre, relève

d'abord et avant tout d'un contexte de communication codifié, alors que celle du cinéma dépend d'une inscription matérielle : à l'instar de la peinture et de la photographie, l'image cinématographique est fixée, *imprimée*, avant d'être projetée à la surface de l'écran. Seulement, sous sa forme première, le cinéma ne donne au spectateur aucun moyen de manipuler cette matérialité, pas plus que la radio et la télévision ne fournissaient aux utilisateurs des moyens de contrôle sur leur flux sonore et visuel continu. Cela explique que les nouveaux médias d'alors (i.e. les médias audiovisuels) aient pu représenter paradoxalement un renouveau de l'oralité pour McLuhan (1962 : 26) et des extensions de l'écriture pour Derrida (cf. 1983). Cela explique aussi pourquoi Debray, pour qui une médiassphère est « un milieu de transmission et de transport des messages et des hommes, avec les méthodes d'élaboration et de diffusion intellectuelles qui lui correspondent » (1991 : 229) ne fait remonter l'émergence de la vidéosphère qu'aux années 1970, alors que les médias audiovisuels commencent à proliférer dès la fin du 19^e siècle. Dans l'intervalle, les médias audiovisuels se sont transformés, se sont équipés pour la transmission, se sont adjoints différentes technologies d'enregistrement et de *playback*, et ont permis ainsi aux spectateurs d'éprouver leur stabilité. Il y a donc, pour nous, deux époques dans l'histoire de l'écran dynamique, l'une fluide et l'autre stable.

En ce sens, Darley a raison de mettre l'accent sur le régime de spectature particulier promulgué par certaines formes de la culture visuelle numérique : le cinéma spectacle (ces films « qu'il faut voir au cinéma » et qu'on ne verra souvent plus ailleurs), les grands simulateurs de parc d'attractions et les jeux vidéo constituent les dernières manifestations d'une radicale fluidité dans une médiassphère où les formes audiovisuelles se sont, pour la plupart, stabilisées. Sans doute y a-t-il bel et bien quelque chose qui se perd dans le passage du film de la surface spectaculaire et cathartique de salles de cinéma à celle du petit écran, qui est probablement de l'ordre du *hic et nunc* de l'œuvre d'art au sens de Benjamin (« l'unicité de son existence au lieu où elle se trouve » (1939 : 13). Bien entendu, le film ne pose pas comme l'œuvre d'art la question de son unicité et de son authenticité ; il n'existe à proprement parler du film que des copies, comme l'a remarqué Benjamin¹³. Il survient un type nouveau de *hic et nunc*, toutefois, dans la monstration du film, *hic et nunc* spectaculaire,

¹³ « À la différence de ce qui se passe en littérature ou en peinture, la reproductibilité technique n'est pas une condition extérieure de leur diffusion massive. La reproductibilité technique des films est inhérente à la technique même de leur production. » (1939 : 24-25)

qui est celui de l'œuvre d'art sur support fluide, relevant, pour paraphraser Benjamin, de *l'unicité de l'œuvre d'art au lieu et au temps où elle se produit*. C'est le *hic et nunc* qui était, avant le cinéma, celui du théâtre et du concert, et que s'approprient aujourd'hui les arts de performance, par exemple. Plusieurs copies du film circulent à travers le monde, mais un spectateur ne peut en regarder qu'une à la fois, le temps que le film est en salle. Le film sera peut-être ensuite projeté dans les cinéclubs et diffusé à la télévision, mais le spectateur ne sait pas quand : en définitive, le temps où un film est à l'affiche est pour lui un moment relativement rare, et précieux. Tout cela change avec l'avènement du VHS et du DVD : le film n'est plus, pour le spectateur, l'objet d'une projection unique, au flux temporel fixe, en un lieu déterminé. En VHS ou en DVD, le film peut être vu et revu, à tout moment, en tout et en partie, dans l'ordre ou dans le désordre. Il y a bien là une perte, et il faut la reconnaître, mais également un gain.

Ce que les technologies d'enregistrement et de *playback* produisent au tournant, ce qu'ils réveillent au tournant, ce sont les conditions techniques nécessaires à l'élargissement du paradigme textuel. La manifestation fluide transférée sur support stable, comme la parole devenue écriture, c'est la performance devenue texte, c'est la possibilité instituée, pour reprendre la dichotomie installée par Debord et Baudrillard, de *trouver le sens du spectacle*. S'il a pu exister une opposition entre le spectaculaire et le signifiant, ce n'est pas tant que les spectacles n'avaient pas de sens, où que les spectateurs n'étaient pas intéressés à le trouver, mais que les supports existants n'encourageaient pas à le produire. Le déclencheur de l'élargissement du paradigme textuel fut donc d'abord technique et non conceptuel. Si on a pu, à partir du poststructuralisme, généraliser la notion de texte afin de la faire recouvrir non plus seulement « un écrit en langue naturelle », mais tout « être de langage » (Charles, 1995 : 40), ce n'est pas parce que la textualité est apparue comme par enchantement au sein de productions culturelles desquelles elle était auparavant absente, ni parce que, dans un réflexe impérialiste ou irénique, les théoriciens *textualistes* auraient décidé spontanément d'élargir leur champ d'investigation. La textualité, comme nous l'avons étudiée jusqu'ici, est moins une propriété inhérente qu'une qualité prêtée, un certain type de rapport qui a pu se *démocratiser* avec la stabilisation des médias audiovisuels. Lefebvre et Furstenau le remarquent en quelque sorte, en notant l'importance d'un support particulier pour les études cinématographiques :

Today, though, the VCR arguably constitutes the most important tool for film analysis. The ability to search the film, to freeze the image or to advance and rewind at varying speeds has dramatically altered how film scholars analyze films. By mimicking certain functionalities of the editing suite and thus partially altering the predetermined temporal flow of the projected film, the VCR, we believe, has helped foster rigorous descriptions and close studies of films and is responsible for much, if not most, film analysis produced today. (2002 : 73)

Si je peux analyser en tant que textes, non seulement un film, une pièce de Shakespeare (non pas le texte de la pièce, mais une mise en scène particulière et sa performance), un morceau de musique (son exécution et non sa partition) et différentes performances spectaculaires comme un ballet, un spectacle de cirque ou un concert rock, c'est, selon toute vraisemblance, parce que j'en possède un enregistrement, parce que ces œuvres sont fixées sur un support qui me permet d'entretenir avec elles, au-delà de la fluidité inhérente à leur support original, un rapport stabilisé. Ce qui est écrit, même métaphoriquement, peut se lire. Nous pouvons ainsi ajouter une nouvelle définition tensionnelle du texte, qui est une déclinaison plus vaste de celle, proposée plus haut, qui posait le texte comme un rapport tabulaire entretenu avec un contenu linéaire : le texte est un rapport stabilisé, permis par un support second, avec des entités sémiotiques originellement déployées sur support fluide.

Notre culture, et ses supports, sont depuis toujours pris entre stabilité et fluidité, et la textualité, en tant que mouvement progressif du fluide vers le stable, n'épuise qu'une partie de cette dynamique, qui procède souvent d'un mouvement circulaire. Un des changements importants qui est en train de secouer la médiasphère est que les degrés de stabilité ou de fluidité mis de l'avant par un support n'ont plus à être inversement proportionnels. Le fluide n'a plus à être sacrifié au stable, comme ce fut le cas dans le passage de l'oralité à la littéracie, ou dans les deux moments historiques de l'écran dynamique ; le fluide et le stable peuvent être maximisés de conserve. Cela est patent à l'examen de la salle de télévision des maisons contemporaines. D'un côté, le cinéma-maison : système de son ambiophonique, écran plasma géant, télévision en haute définition, autant de technologies tendant à reconduire dans l'environnement domestique la fluidité d'une projection en salle ou d'une captation directe. De l'autre, l'enregistrement numérique et, surtout, le format DVD, qui développe encore plus avant les possibilités de manipulation volontaire du VHS, et qui, dans une logique de

remédiation qui n'a pour nous rien d'innocent, permet de posséder le film, de le ranger, dans sa pochette in-octavo, sur une étagère de bibliothèque, et de le diviser en *chapitres*.

Nulle part ailleurs la dynamique entre fluidité et stabilité n'est aussi profondément déconstruite qu'à la surface du troisième écran de la typologie de Manovich :

What is new about such a screen is that its image can change in real time, reflecting changes in the referent, whether the position of an object in space (radar), any alteration in visible reality (live video) or changing data in the computer's memory (computer screen). The image can be continually updated in real time. This is the third type of screen after the classic and dynamic — the screen of real time. (2001 : 99)

Manovich remarque que cet écran se voit adjoindre à partir des années 1960 une importante sous-catégorie. Avec le développement des interfaces graphiques, qui permettent de modifier la mémoire de l'ordinateur en bougeant quelque chose à l'écran, l'écran en temps réel devient interactif (*ibid.* : 102). Bien sûr, cette sous-catégorie, qui est celle de l'ordinateur personnel, est devenue, avec le temps, dominante et nous serions tentés de lui prêter une autre qualité subsidiaire, devenue primordiale, avec l'apparition d'Internet : sa mise en réseau, qui permet d'afficher et de modifier à distance des données hébergées sur plusieurs ordinateurs. Nous nous retrouverions ainsi à parler d'un écran en temps réel interactif en réseau, ce qui constitue une description un peu lourde ; préférons-lui donc immédiatement le terme d'« écran relié », proposé par Bertrand Gervais (2004 : 51), afin de décrire au plus court un écran qui se modifie et est modifiable en temps réel, s'appuie sur des technologies d'inscriptions numériques et permet l'accès aux différents réseaux.

L'écran relié et les technologies qui le sous-tendent constituent un vaste *méta-support*, une grande arène de remédiation, qui a conduit la médiologue Louise Merzeau à poser l'hypothèse d'une hypersphère, nouvelle médiasphère qui se superposerait aujourd'hui à la vidéosphère de Debray.

L'hypersphère se définit quant à elle par un rééquilibrage des pratiques et des outils autour du modèle de l'hypertexte et du réseau. Son régime est celui de la connexion, de l'interaction et de la dissémination. Il introduit notamment une tendance à l'indifférenciation des acteurs de la transmission, une distanciation sémiotique inédite (celle du modèle ou de l'hologramme, qui n'est ni une convention, ni une représentation, ni une empreinte) ainsi qu'une temporalité complexe, où le flux se branche à nouveau sur des stocks. (1998 : 35-38)

Comme tous les supports de jadis sont susceptibles d'être remédiatisés à la surface de l'écran relié, on pourrait croire que la dynamique stabilité/fluidité y est reconduite intégralement ; elle l'est, mais sous cette forme inchangée elle ne représente qu'une partie de l'équation, parce que fluidité et stabilité ne sont pas dans le numérique simplement transposées, mais, bien sûr, transformées.

Évidemment, l'écran relié stabilise. Il est en passe de devenir le support privilégié d'inscription, de conservation, d'archivage et de consultation des traces. Tous les contenus qui passent au numérique, qu'ils soient textuels, graphiques, sonores ou audiovisuels deviennent plus facilement échangeables, copiables, malléables et transformables que jamais auparavant. C'est là tout l'avantage des *bits* sur les atomes que soulignent les laudateurs de la révolution numérique depuis le *Being Digital* de Nicholas Negroponte (1995). De cette stabilité sans solidité, sans matérialité autre que la portion congrue de code qu'abritent aux extrémités de la toile serveurs et disques dur, on hérite d'une fluidité inédite.

Nous l'avons vu à l'examen des types de manipulation que l'hypertexte fonctionnel, en réalisant la superposition des manipulations volontaires et subordonnées, génère une sorte de « linéarisation du tabulaire ». C'est un constat que nous pouvons généraliser ici, en disant que l'écran relié à tendance **fluidifier le stable** : interactif et numérique, il automatise la manipulation jusqu'à la rendre immersive et rend la matérialité des signes malléable jusqu'à la liquéfaction. La catégorie du fluide, on l'aura vite remarqué, se prolonge aisément dans tout le vocabulaire *aqueux* de la cyberculture, dans l'idée de *navigation* ou de *surf*, ou dans la publication *au fil de l'eau* des blogs, et, avant tout, dans ces *flux* (« flood », « flow » et « stream » dirait-on en anglais) de données et d'information qui animent le réseau. Bertrand Gervais a également parlé d'un déluge des communications, déluge qui « change de façon importante notre rapport au texte. Celui-ci n'est plus un objet rare, il est même devenu une menace. Pour filer la métaphore de l'eau, il ne faut plus sortir sa baguette de sourcier pour trouver le texte, mais construire un barrage pour endiguer la masse qui déferle avec lui. » (2004 : 63) Cette déferlante constitue une manifestation exemplaire d'une fluidification du stable : la prolifération de l'archive l'aliène en quelque sorte à sa fonction première. Soumise à la fluidité de la navigation et privée des institutions qui assuraient la sélection des documents à archiver et en déterminait la valeur, l'archive se produit plus comme communication que comme transmission. Le document archivé apparaît à l'utilisateur au hasard

d'une recherche, disparaît à l'impulsion de la suivante et bascule ainsi sans transition de la mémoire vive à la mémoire morte. Cela peut, bien sûr, inquiéter :

Disons ceci : l'Internet, que nous choisissons comme symbole et modèle pour le moment, nous jette au plein du déferlement de notre totalité-monde, il semblerait, et même si on peut cliquer pour en revenir à un sujet, que nous ne saurions là mettre deux fois le pied dans la même eau, que la littérature du monde y est pour nous à la fois actualité et fugacité, que nous ne pouvons y retenir quoi que ce soit qui nous ancre, dans ce perpétuel courant. Ou bien faut-il apprendre aussi à apprendre sans retenir ? (Glissant, 1997 : 160)

Il est légitime de se demander si, à travers l'écran relié, nous n'érigions pas à nos mémoires collectives et individuelles des monuments bien friables. Cette angoisse, comme toutes les autres, peut toutefois être créatrice. L'artiste Web Grégory Chatonsky l'a interrogée récemment dans *Ceux qui vont mourir/Those who will die* : « Aucune époque, plus que la nôtre, n'aura produit autant d'enregistrements. Que feront les historiens de toutes ces mémoires enregistrées ? Quel sera le destin de ces archives ? Appartiendront-elles aux sociétés privées ayant permis leur hébergement ? Que feront les familles des disparus ? » (2006 : non paginé). Partant de ce constat, *Ceux qui vont mourir* opère un détournement de « trois sites emblématiques du web 2.0 et son idéologie interconnectée » et relie « les désirs racontés dans [ExperienceProject] aux images autoscopiques et intimes de [YouTube et Flickr] », afin de « [p]roduire un flux sans fin [...], le flux même du réseau » (*idem*). *Ceux qui vont mourir* superpose, en temps réel et au hasard, des fragments de texte et des images photographiques drainés de ces sites¹⁴ ; l'utilisateur suit ce défilement comme une séquence d'images projetées à la surface d'un écran dynamique. Dans ce flux, qui non seulement extrait images et textes de leur contexte, mais neutralise toute interactivité dans la navigation, s'effectue une critique de la stabilité, illusoire, de l'archive numérique¹⁵.

La fluidification du stable agit à un niveau encore plus fondamental, celui de l'écriture elle-même, qui fut presque toujours, avant aujourd'hui, un support stable. Il se déploie sur l'écran relié une forme de communication écrite, dont on ne sait pas trop s'il faudrait en parler comme d'une oralité troisième ou d'une littéracie seconde, et qui opère un

¹⁴ ExperienceProject.com est un site où les internautes peuvent partager anonymement leurs expériences de vie, YouTube.com et Flickr.com sont, respectivement, des sites de partage de contenus audiovisuels et photographiques.

¹⁵ On peut voir *Ceux qui vont mourir* à l'adresse suivante : www.incident.net/works/mourir/.

renversement de ce que Walter Ong définissait comme une oralité seconde, celle des médias audiovisuels, où l'oralité est conditionnée d'une façon ou d'une autre par l'écriture (1982 : 133-134). En reprenant l'idée d'extension de l'écriture chez Derrida, on peut noter que l'oralité seconde s'effectue d'amont en aval : non seulement le présentateur de nouvelles lit-il un texte, non seulement l'acteur performe-t-il un scénario, non seulement les animateurs et invités de captation en direct exécutent-ils, à bien des égards, un script, mais tous se produisent en fonction d'un enregistrement, d'une inscription, ce qui éloigne encore plus l'oralité de sa fluidité première.

Si l'oralité seconde est une parole hantée par l'écriture et l'imprimé, l'écriture quant à elle, que l'on emploie par exemple dans les forums de discussion ou dans les messageries instantanées, mime les régies de la communication orale, marquée par la spontanéité et la fluidité. L'écriture ainsi utilisée ne constitue pas un support stable, elle ne conserve pas, n'archive pas, elle communique, en temps réel, sans transmettre. Elle constitue, pour reprendre l'expression de Philippe Hert, une « oralité non parlée » (1999 : 100). La fluidité de l'écriture sur écran relié découle non seulement de cette imitation ponctuelle de l'oralité, mais de la matérialité même du support numérique. Parce qu'il repose sur une programmation sous-jacente, le signifiant linguistique affiché sur l'écran relié dissimule, sous une stabilité d'apparat, une radicale fluidité. C'est ce que N. Katherine Hayles nomme des « flickering signifiers », enclins à de subites métamorphoses, atténuations et dispersions (1993 : 76).

Il est des chances bien sûr pour que cette curieuse oralité sans parole se dissolve progressivement en oralité seconde avec les développements des technologies de captation directe, comme les webcams, qui ramènent l'oralité à une communication en temps réel. Il est possible également que le désir de stabilité l'emporte devant les « flickering signifiers » et que notre appétit monumental tende à neutraliser l'évanescence et la friabilité de la trace numérique. Ces portes plus ou moins fermées dans la communication de masse demeurent à jamais ouvertes, heureusement, pour la création artistique et littéraire. Plusieurs aujourd'hui profitent de cette fluidité de fait de tout objet numérique, qui n'existe que sous-tendu par un code et peut se modifier spontanément, pour pratiquer une écriture fluide, pour mettre le texte en mouvement et en spectacle. On peut penser aux œuvres du collectif Young-Hae Chang

Heavy Industries¹⁶, comme *Cunnilingus in North Korea* et *Dakota* (basé sur les *Cantos* d'Ezra Pound), qui présentent un défilement de texte ininterrompu sur fond musical¹⁷ ; à plusieurs expériences de poésie mise en animation, regroupées autour du magazine *Born*¹⁸ ; ou aux expériences plus radicales d'Ollivier Dyens, sur son site *La terre profane*¹⁹, où des poèmes de Tahar Ben Jelloun, Philippe Jaccottet et Matsuo Basho, entre autres, sont transformés, traduits ou transposés en géographies virtuelles mouvantes.

Ici, il faut noter que l'écran relié n'est pas seulement un support de remédiation, mais aussi de médiation, et que des contenus sont pour lui directement produits, et non pas simplement reproduits. L'écriture algorithmique du numérique permet aussi, au-delà de toute stabilité, une sorte de fluidité inédite, qui participe d'un « flux numérique », pour reprendre l'expression de Grégory Chatonsky (2007 : non paginé, 2007b : 85). Des œuvres comme *Ceux qui vont mourir* de Chatonsky lui-même, mentionnée plus haut, et des générateurs de texte qui prolongent sur le Web les expériences de l'Oulipo, comme ceux de Jean-Pierre Balpe (2000), produisent des variations sur lesquelles nous n'avons aucun contrôle, et sur lesquelles, bien souvent, personne n'a de contrôle direct.

Chatonsky a raison de remarquer que « la génération ébranle l'édifice de la culture classique » (2006 : non paginé) : l'extrême fluidité du flux remet en question l'œuvre d'art et l'œuvre littéraire, les fait entrer dans une époque qui n'est plus celle de leur reproductibilité technique, mais celle de leur variabilité numérique. Les flux font imploser une définition de l'œuvre d'art qui, bien qu'ayant été mise à mal et attaquée dans notre modernité, y est demeurée centrale, dans la théorie comme dans la pratique : celle de l'objet esthétique en tant qu'objet, justement, objet temporellement et spatialement limité, *fini*. Avec Duchamp et Warhol, on a laissé entrer au musée des urinoirs et des boîtes de savon à lessive ; avec Eco, on a accepté que l'œuvre d'art puisse être une variation sur un modèle souple ; on a tenté par mille moyens de dynamiser l'œuvre d'art et sa réception et, avec Barthes, de préférer le texte

¹⁶ Cf. www.yhchang.com.

¹⁷ Young-Hae Chang et Marc Voge décrivent ainsi leur démarche : « We combine text with jazz to create Flash pieces. It's a simple technique that shuns interactivity, graphics, photos, illustrations, banners, colors, and all but the Monaco font, and at the same time cuts across the lines separating digital animation, motion graphics, experimental video, i-movies, and e-poetry. To us, though, it's Web art. » (cités dans : Swiss, 2002 : non paginé)

¹⁸ Citons en exemple *About the Other Animals*, poème d'Ariana-Sophia Karsonis, « illustré » par Julie Potvin, avec musique de Philippe Gully. Cf. www.bornmagazine.org/projects/otheranimals/poem.html.

¹⁹ Cf. etfran.concordia.ca/~odyens/profane.htm

à l'oeuvre, mais on a toujours maintenu, consciemment ou inconsciemment, par prudence ou par habitude, cette définition de l'oeuvre en tant qu'objet fini :

In this article [« De l'oeuvre au texte »] Barthes, establishes an opposition between the traditional notion of a "work" and a new notion of a "text", about which he advances seven "propositions." As can be seen from these propositions, Barthes's notion of a "text" is an attempt to go beyond the traditional object understood as something clearly delineated from other objects semantically and physically — yet ultimately Barthes retains this particular concept. His notion of a "text" still assumes a reader "reading", in the most general sense, something previously "written." In short, while a "text" is interactive, hypertextual, distributed, and dynamic (to translate Barthes's propositions into new media terms), it is still a finite object. (Manovich, 2001 : 163)

Nous l'avons vu, la doxa hypertextuelle ne modifiait pas vraiment cette perspective vaguement contradictoire. Tout en célébrant la fin de la clôture et en reproduisant technologiquement la forme rhizomique du *Texte* barthésien, les premiers hypertextes de fiction constituaient tout de même, sous les apparences, des ensembles finis. La navigation au long cours, qui, nous l'avons vu, linéarise le tabulaire et produit une certaine « illusion textuelle », n'offre rien de tel ; la navigation implique de lire des textes, mais elle est, globalement, une lecture sans texte.

Une telle situation n'est pas rare devant l'écran relié. La variabilité du numérique consolide en quelque sorte une ère de l'art sans oeuvre, ou de l'oeuvre sans objet, initié par l'art conceptuel :

Le fait que les images puissent être sans fin, et toujours différentes, toujours variantes, est une modification d'importance tant dans le champ de la production artistique que dans celui de la perception esthétique : si ce qui est initialisé est un processus infini, au sens strict du terme, quelle est ma relation à celui-ci ? En suis-je l'auteur ? L'artiste devient alors un producteur de modèle, non pas au sens d'un concepteur publicitaire laissant à d'autres (des techniciens) la réalisation de son projet, mais au sens d'un individu qui plutôt que de produire une forme particulière (un montage par exemple) propose un spectre de possibles (un programme) qui produira différentes formes selon une logique et des choix déterminés²⁰. (Chatonsky, 2007 : non paginé)

²⁰ De tels propos font écho à ceux de Sol LeWitt, dans « Paragraphs on Conceptual Art » : « In conceptual art the idea or concept is the most important aspect of the work. When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art. » (1967 : 80)

Les flux numériques ouvrent une ère de la variation pure, intransitive : la variation n'y est pas variation de ou sur quelque chose. À la différence de l'art conceptuel, l'art numérique ne se fonde pas seulement sur une esthétique de l'absence, où l'œuvre est souvent pensée plutôt que réalisée, projetée plutôt que posée, mais sur une esthétique de l'excès ; l'œuvre numérique n'est pas in-complète ou in-existante, elle est in-finie.

L'esthétique du « média art » réintroduit la dimension tragique dans l'art en mettant son spectateur dans une tension insoluble vis à vis du temps, dont il met en évidence l'irréversibilité : l'œuvre est éphémère dans ses manifestations et, obéissant à des temps non humains, se veut éternelle dans ses possibles. Il y a ainsi sans cesse recours au manque, au trop plein, au vide, à l'entropie, à la part maudite des activités humaines. (Balpe, 2006 : non paginé)

L'œuvre numérique in-finie ne peut que peu ou prou être comprise comme une variation d'un objet sur un modèle, d'une copie sur un original ou du token sur un type. Que je sois en train de lire les variations aléatoires d'un générateur de texte, que je sois fasciné par les combinaisons spontanées d'une œuvre comme *Ceux qui vont mourir*, ou, pour tendre la main vers une forme plus populaire de la cyberculture, que je fasse une plongée dans les mondes virtuels des *Sims Online* ou de *Grand Theft Auto*, je suis en train d'expérimenter une fluidité maximale, en train d'effectuer, comme le disait Barthes à propos d'un texte rêvé, une « promenade [...] qui ne pourra se répéter que comme différence » (1971 : 73) ; le pluriel d'un tel texte, il faut le noter, n'est pas seulement sémiotique ou herméneutique. Mes interactions avec l'objet numérique in-fini, permis par l'écran relié, ne sont pas des manipulations d'un objet stable : j'agis sur un « objet » au contour flou, qui peut non seulement, avec ma permission, agir sur moi, mais aussi, avec ou sans sollicitation, agir sans moi.

La fluidité maximale de l'écran relié offre pour nous deux avenues.

La première est celle de l'humilité. Devant cet assaut à la stabilité qui le fonde, le texte doit se reconnaître une certaine limite et le théoricien de la lecture se doit d'accepter tout ce qui dans le numérique s'y dérobe. De façon générale, cela implique, en suivant les recommandations de Manovich, de penser l'esthétique sans représentation et l'art sans objet fini (2001 : 164), et, dans notre propre optique, de penser la navigation comme une lecture sans texte, voire parfois comme une manipulation sans lecture (cf. Gervais, 2004 : 62 *et passim*), ou d'envisager une spectature abandonnée à l'extrême fluidité des flux. C'est la voie

empruntée par Andrew Darley, dont nous avons parlé, et, plus récemment, par Michele White, dans *The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship* (2006), c'est la voie qu'indique également Hervé Fischer, en faisant l'« éloge du zapping²¹ » inhérent à l'écran relié (cf. 2002) et la seule issue possible, si l'on affirme, à la suite d'Olivier Dyens, que « [l]e Web n'est pas un livre. Il n'est pas un texte » et qu'il est donc « inutile d'y 'lire' de l'information. » (2002 : 277)

La seconde avenue, pour laquelle nous opterons ici, est celle d'une adaptation et d'une résistance. Si la stabilité qui permettait le texte, du livre à l'enregistrement audiovisuel, est souvent emportée par l'écran relié comme par les crues d'une rivière, il demeure la possibilité de stabiliser le flux en recourant au support stable originel, celui qui accompagnait jadis la fluidité de l'oralité primaire : l'esprit humain, la mémoire. De cela, Jean-Pierre Balpe indique la voie : « aujourd'hui l'œuvre d'art numérique cherche à provoquer l'expérimentation d'événements toujours recommencés dont l'individu est seul à pouvoir conserver les traces. » (2006 : non paginé) Ce sont toujours ces traces-là, sémiotiques, qui ont constitué, au final, le texte. Il ne faudrait pas nous-même tomber dans le piège d'une assimilation technique/sémiotique et penser que la dissolution plus ou moins radicale de la stabilité médiatique de l'œuvre implique automatiquement la dissolution de la stabilité sémiotique du texte ; l'extrême fluidité qui se joue, au niveau endosémiotique de la manipulation, en amont de la lecture et de la spectature, n'interdit pas que ces dernières se stabilisent vers l'aval. Cela signifie, en quelque sorte, que, peu importe la force du flux numérique, il demeure la possibilité de nager à contre-courant. D'où l'idée d'une certaine résistance : devant l'extrême fluidité de l'écran relié, qui est celle des flux, des jeux vidéo et de leur irrésistible mouvement, pratiquer une sémiotique textuelle équivaut ni plus ni moins à défendre une certaine politique de la lecture.

²¹ Il n'est pas insignifiant que Fischer opte là pour un terme employé dans le vocabulaire télévisuel afin de décrire la navigation, là où nous avons préféré l'aborder à partir d'un vocabulaire emprunté à la culture livresque. Si la navigation dérive sa mécanique de la tabularité de l'imprimé, son interactivité et sa rapidité n'ont guère comme antécédents que le zapping télévisuel. On notera par ailleurs que le premier usage du flux, dans une acception semblable à celle que lui prêtent aujourd'hui Merzeau (1998, 2006) et Chatonsky (2007, 2007b), est apparu chez Raymond Williams, qui employait le terme anglais « flow » afin de décrire la fluidité caractéristique de la télédiffusion, en tant que technologie et en tant que forme culturelle (1975 : 86 *et passim*).

narrativité/interactivité

Le récit en jeu¹

Always the teller must be at pain to devise against his listener's claim — perhaps spoken, perhaps not — that he has heard the tale before. He sets forth the categories into which the listener will wish to fit the narrative as he hears it. But he understands that the narrative is itself in fact no category but is rather the category of all categories for there is nothing which falls outside its purview. All is telling. Do not doubt it.

- Cormac McCarthy, **The Crossing** (1994 : 155).

Men are born for games. Nothing else.

- Cormac McCarthy, **Blood Meridian** (1985 : 248).

Bien que notre objectif soit de rendre compte des formes numériques en général, nous prendrons ici le parti d'étudier la tension entre narrativité et interactivité telle qu'elle se déploie particulièrement dans les jeux vidéo.

L'avantage d'une telle décision est que, par rapport aux ensembles extrêmement bigarrés de la littérature électronique et des arts numériques, les jeux vidéo constituent un corpus où la tension entre narrativité et interactivité se manifeste selon certains principes observables. Il pourra sembler que nous faisons ainsi un pas de côté, mais, s'il y a ici un déplacement vers une question bien spécifique, c'est pour y observer ce qui représente, de notre point de vue, une tendance généralisable à l'ensemble des manifestations contemporaines. Là où, dans l'hypersphère, le concept de texte est le plus durement éprouvé dans ses définitions alternatives et canoniques, là où la lecture semble la plus bousculée en tant que pratique, où la littérature semble avoir de la difficulté à trouver ses repères, on verra souvent poindre cette tension entre une narrativité, tantôt toute-puissante tantôt en crise, et une interactivité qui est à la fois partout et nulle part, triomphante et suspecte.

Le choix d'une telle direction comporte toutefois son lot d'écueils.

Avec le récit, nous retenons un objet qui a été, au 20^e siècle, le lieu de profondes mutations² et qui a bénéficié d'un tel investissement théorique qu'il apparaît maintenant

¹ Nous reprendrons ici certains arguments développés dans : Archibald et Gervais, 2006.

comme une architecture conceptuelle à la fois imposante et fragile, pesant lourd sur ses fondations. On ne pense pas ici seulement au champ vaste des théories du récit, qui court du formalisme russe jusqu'aux approches post-classiques actuelles³, mais aussi aux *philosophes narrativistes*⁴, tels que Paul Ricœur (1983), Paul Veyne (1971), Hayden White (1974, 1987) et Arthur Danto (1985). Tous ont contribué à faire du récit la modalité privilégiée de notre rapport au monde et à l'histoire, à en faire cette « catégorie de toutes les catégories » qu'évoquait plus haut l'un des sages inquiétants qui peuplent les romans de Cormac McCarthy.

La notion d'interactivité revêt, quant à elle, un caractère problématique : plusieurs théoriciens des nouveaux médias ont mis en doute sa validité et souligné son indétermination conceptuelle. Espen J. Aarseth a même choisi d'employer le terme « ergodique » plutôt qu'« interactif », afin de décrire ces œuvres qui, en s'incarnant sur un dispositif quelconque, modifient leur contenu ou leur parcours de lecture à chaque utilisation, exigeant ainsi « un effort non trivial afin d'être traversées ». (Aarseth, 1997 : 1. NT) Lev Manovich a préféré, quant à lui, fragmenter et subdiviser la notion afin d'aborder isolément les diverses réalités qu'elle recouvre, soulignant d'ailleurs que le « terme surexploité » d'interactivité va souvent de pair avec le syntagme inclusif de narrativité, leur union douteuse « servant à masquer le fait qu'aucun vocabulaire n'a encore été développé afin de décrire adéquatement [les] étranges nouveaux objets » (Manovich, 2001 : 228. NT) de la révolution numérique. Nous serons soucieux ici de prendre acte de ces différents scepticismes, tout en conservant le terme d'« interactivité » qui, s'il est effectivement vague, a le mérite d'être universellement connu

² Le récit a subi d'abord une transformation d'ordre esthétique : en littérature, du Nouveau Roman au postmodernisme américain, il a cessé d'être une structure opérationnelle et sous-jacente pour devenir l'enjeu d'un questionnement ontologique, l'objet d'une *déconstruction*. Ce passage, il faut le souligner, s'est effectué parallèlement à l'examen du récit sous le microscope structuraliste. La deuxième transformation fut d'ordre médiatique. Le récit a quitté partiellement son ancrage linguistique et discursif pour migrer vers des formes iconographiques et audiovisuelles comme la bande dessinée et le cinéma.

³ L'expression narratologie post-classique a été formulée par David Herman (1997) et, reprise, entre autres, par Monika Fludernik (2005), afin de décrire les théories du récit qui, dans le prolongement et le dépassement des approches formelles des années 60-70, s'ouvrent depuis les années 80 à des modèles alternatifs, dérivés du poststructuralisme, des théories de la lecture et, depuis Bordwell (1985, 1989) et Branigan (1984, 1992), en narratologie filmique, aux sciences cognitives (cf. Herman, 2003). La polarité classique/post-classique a récemment reçu une évaluation critique, aux mains de Gerald Prince (2006).

⁴ L'expression est de Raphaël Baroni (2005 : non paginé).

et de nous éviter d'introduire un autre néologisme, l'étude des nouvelles formes textuelles électroniques n'en ayant déjà connu que trop.

C'est surtout l'une dans l'autre que les notions d'interactivité et de narrativité apparaissent suspectes aux yeux de certains, pour qui l'expression « récit interactif » est un concept poreux, voire une contradiction dans les termes (Talin, 1994; Cameron, 1995; Juul, 2001; Aarseth, 1997). À cet antagonisme conceptuel répond un conflit bien documenté, dans l'étude des jeux vidéo, entre narratologues et ludologues, les uns croyant que les jeux vidéo peuvent être analysés et interprétés en tant que textes ou en tant que récits, les autres affirmant que les jeux vidéo comportent avant tout des éléments dynamiques et interactifs, beaucoup plus fondamentaux que leurs éléments narratifs résiduels, auxquels les narratologues portent selon eux une attention démesurée par réflexe d'impérialisme théorique⁵. Pour nous, la meilleure façon de poser le problème est d'opposer le récit, « catégorie de toutes les catégories », à un autre « phénomène total », intéressant « l'ensemble des activités et des ambitions humaines » (Caillois, 1958 : 337) : le jeu.

Si « tout est récit » mais que « nous sommes nés pour les jeux » et « rien d'autre », si les deux catégories qui s'affrontent ont des visées totalitaires et totalisantes face à l'expérience humaine, alors nous avançons maintenant sur un terrain miné, qui est probablement la seule route possible. En respectant une logique agoniste, nous partirons de cette tension, indissoluble à bien des égards, pour revisiter le concept de récit sur une base médiologique, puis pour nous demander pourquoi l'idée d'un récit interactif, l'idée d'un récit qui se joue, apparaît séduisante aux uns et repoussante aux autres, pour poser ensuite une définition opératoire de l'interactivité et pour interroger à partir de là les définitions du texte et de la lecture jusqu'ici mises de l'avant dans notre réflexion.

4.1 L'Empire du récit : la double médiation

Lorsqu'il s'agit de poser un récit pour les médias interactifs et numériques, il faut résister d'un même geste à deux tentations. L'une consiste à aller vers le flou, l'approximatif,

⁵ Gonzalo Frasca a résumé les enjeux de ce débat dans « Ludologists Love Stories, Too : Notes From a Debate That Never Took Place » (2003a).

afin de préserver une adaptabilité maximale du syntagme et de banaliser ses éventuelles transformations. L'autre consiste à opter pour une définition extrêmement spécifique, rigide, de façon soit à hypostasier la nouveauté des nouvelles formes narratives, soit à écarter *de facto* le narratif en tant que catégorie pertinente pour le numérique.

Adoptons d'emblée une définition vaste sans être vague : le récit est « représentation d'actions » (Gervais, 1990). On peut questionner, dans cette formulation, le choix du terme « action » au détriment de celui d' « événement », que plusieurs ont inclus dans leur définition du récit (Bremond, 1966 ; Genette, 1966 ; Prince, 1987 ; Bal, 1980 ; Onega et García Landa, 1996 ; Everaert-Desmedt, 2000), mais rien n'empêche de considérer l'action dans une acception large, où la distinction entre action et événement serait minime. Une telle définition incite cependant à se demander combien d'actions, d'agents et d'enchaînements doivent minimalement être représentés avant qu'il y ait, officiellement, récit.

Tout récit consiste en un discours intégrant une succession d'événements d'intérêt humain dans l'unité d'une même action. Où il n'y a pas succession, il n'y a pas récit mais, par exemple, description (si les objets du discours sont associés par une contiguïté spatiale), déduction (s'ils s'impliquent l'un l'autre), effusion lyrique (s'ils s'évoquent par métaphore ou métonymie), etc. Où il n'y a pas intégration dans l'unité de l'action, il n'y a pas non plus récit, mais seulement *chronologie*, énonciation d'une succession de faits incoordonnés. Où enfin il n'y a pas implication d'intérêt humain (où les événements rapportés ne sont ni produits par des agents ni subis par des patients anthropomorphes) il ne peut y avoir de récit, parce que c'est seulement par rapport à un projet humain que les événements prennent sens et s'organisent en une série temporelle structurée. (Bremond, 1966 : 68)

Ce qu'il y a de remarquable chez Bremond, c'est que, bien qu'il fournisse une définition particulièrement restrictive du récit, sa logique des possibles narratifs permet d'envisager un récit où il ne se passerait strictement rien. Puisque chaque chaîne de la triade « virtualité/actualisation (ou absence d'actualisation)/succès (ou échec) » peut en quelque sorte s'arrêter à elle-même (Bremond, 1966 : 66), on peut imaginer une foule de récits s'arrêtant à la virtualité. Or, toute description présente une action en état de virtualité : dans tout lieu et en tout temps, il peut, à tout moment, *arriver quelque chose*.

En cela il nous faut immédiatement préciser un certain élargissement, moins par rapport à notre définition initiale qu'aux restrictions qu'invitait à lui apposer Bremond : la

notion de récit doit englober la description, comme l'a remarqué Genette⁶. Il n'y a pas lieu, ici, de couper les cheveux en quatre : représenter l'action implique de figurer, minimalement, ceux qui en seront les agents, les lieux qui en constitueront le théâtre, les objets qui en fourniront les mobiles ou les moyens, etc. Cette inclusion implique de concevoir une étrange inversion, suivant laquelle la description, simple moyen du récit, peut parfois représenter sa seule marque.

En principe, il est évidemment possible de concevoir des textes purement descriptifs, visant à représenter des objets dans leur seule existence spatiale, en dehors de tout événement et même de toute dimension temporelle. Il est même plus facile de concevoir une description pure de tout élément narratif que l'inverse, car la désignation la plus sobre des éléments et des circonstances d'un procès peut déjà passer pour une amorce de description. [...] [L]a description pourrait se concevoir indépendamment de la narration, mais en fait on ne la trouve pour ainsi dire jamais à l'état libre ; la narration, elle, ne peut exister sans description, mais cette dépendance ne l'empêche pas de jouer constamment le premier rôle. (Genette, 1966 : 162-163)

Un autre élargissement qu'il nous faut opérer, ici, afin de préparer le récit aux formes de l'hypersphère, qui sont souvent audiovisuelles, consiste à atténuer la distinction qui pourrait surgir entre le récit comme représentation discursive et verbale de l'action, et la monstration d'actions que sont le théâtre et le cinéma, par exemple. Cette distinction a souvent été tentante pour les théories du récit, sur un mode tantôt inclusif, tantôt exclusif. Todorov a considéré la représentation (l'action montrée) et la narration (l'action dite ou décrite) comme les deux modes principaux du récit (1966 : 150). Genette a quant à lui proposé de considérer la communication verbale comme unique support du récit, faisant équivaloir ainsi récit et narration : « Si l'on accepte, par convention, de s'en tenir au domaine de l'expression littéraire, on définira sans difficulté le récit comme la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit » (1966 : 158). Qu'il y ait des différences notables entre ces formes narratives, auxquelles correspondent des narratologies spécialisées, nous en convenons, mais

⁶ « Tout récit comporte en effet, quoique intimement mêlées et en proportion très variables, d'une part des représentations d'actions et d'événements, qui constituent la narration proprement dite, et d'autre part des représentations d'objets ou de personnages, qui sont le fait de ce que l'on nomme aujourd'hui *description*. » (1966 : 162)

nous choisirons ici, à la suite d'André Gaudreault d'accepter le littéraire et le filmique comme des « systèmes du récit » (1988), et de nous concentrer sur leurs traits communs.

La conséquence des deux derniers aménagements est de conduire, logiquement, à reconnaître comme récit des films et des bandes dessinées autant que des textes littéraires, et, surtout, aux côtés de récits où l'action fleurit, comme le récit d'aventure, des œuvres où l'action serait raréfiée ou, pour ainsi dire, virtuelle. Un exemple d'un tel cas limite serait le film *Empire* d'Andy Warhol (1964), interminable plan fixe de l'Empire State Building, tourné de nuit depuis le 44^e étage du Time-Life Building. Si on oublie les fluctuations dans l'exposition de la lumière sur la pellicule, les variations dans cette lumière elle-même (le passage du crépuscule à la nuit, et la diminution du nombre d'étages et de bureaux allumés à mesure que la nuit avance) et quelques secondes, à la fin de la septième bobine, où l'on peut apercevoir le reflet des cinéastes sur le verre de la fenêtre (les cinéastes ayant oublié d'éteindre la lumière après le changement de pellicule), il n'y a rien d'autre à voir, dans ce film en noir et blanc de huit heures, que la structure monolithique de l'immeuble se détachant à peine de la nuit new-yorkaise anthracite. Pourtant, il aurait pu, à tout moment, arriver quelque chose : des amoureux transis auraient pu se donner rendez-vous au dernier étage et y échanger leur premier baiser ; des soucoupes volantes auraient pu traverser le ciel et attaquer la ville ; un gorille géant aurait pu escalader le gratte-ciel en tenant dans sa main calleuse une demoiselle en détresse. Derrière son apparence statique, *Empire* ne cache-t-il pas un récit filmique protéiforme, tissé de toutes les choses qui n'y arrivent pas ?

On nous répliquera que, chez Bremond comme chez beaucoup d'autres, le récit implique la participation, ou du moins la présence « d'agents ou de patients anthropomorphes » (Bremond, 1966 : 66), mais cette présence est beaucoup plus facile à isoler et à quantifier en termes linguistiques. Si on écrit : « En 1883, le Krakatoa fit éruption, provoquant plusieurs tsunamis et tuant près de quarante mille personnes », on fait le récit d'un événement historique dont l'agent anthropomorphe est un volcan. Un peu comme si on affirmait : « Dans la nuit du 24 juin, l'Empire State Building ne fut pas le théâtre d'une rencontre amoureuse, ni la victime d'une attaque extraterrestre, ni l'arène d'un combat opposant King Kong avec l'armée américaine » ; à cette différence près que le premier énoncé décrit une série d'événements actualisés et le second, une série d'événements virtuels. L'exemple préféré des linguistes, la pluie, est encore plus parlant : la langue est incapable de

faire tomber la pluie sans en faire un sujet] — « la pluie tombe » —, ou lui apposer un sujet (et donc, un agent) — « il pleut ». Sous cet angle, le critère anthropomorphique de Bremond n'est pas aussi discriminant qu'on pourrait le croire. Il est cependant difficile à extraire de son ancrage discursif. On ne saurait en rien envisager le film *Empire* dans un rapport de traduction simple avec la phrase ci-dessus : l'image ne sait pas nommer ses virtualités et les huit heures d'*Empire* ne montrent rien d'autre qu'un immeuble plongé graduellement dans la nuit. En jouant sur l'absence d'action et sur son attente par le spectateur, *Empire* figure une sorte d'expérimentation aux frontières du cinéma narratif. Pour paraphraser Warhol, le temps, au moins, y passe et quelqu'un, pour une raison quelconque, a décidé de le filmer en train de passer, y plaçant ainsi une détermination humaine⁷ ; en se limitant à montrer le passage du temps, *Empire* dirige la spectature sur l'action de la caméra qui le filme. Le film révèle ainsi, en l'inversant, une double médiation qui est fondatrice de tout récit, ainsi que le faisait le physicien Niels Bohr :

Bohr, encore lui, adorait le cinéma, spécialement les mauvais westerns, et y traînait souvent ses jeunes collègues. À la sortie d'une projection, il estimait l'histoire peu crédible : « Que le bandit s'évade en prenant la fille en otage, c'est normal. Que le pont s'effondre au moment précis où leur voiture le traverse, c'est peu plausible, mais pourquoi pas ? Que la fille reste suspendue au-dessus du précipice est encore moins probable, mais je veux bien l'admettre. Et même que Zorro à cheval arrive juste à ce moment précis et la sauve. Mais que, pendant ces événements il y ait justement un type avec une caméra en train de filmer tout ça, c'est une coïncidence trop extraordinaire pour que je puisse l'accepter. » (Lévy-Leblond, 2006 : 105)

À travers l'ironie, Bohr montre que la compréhension des actions d'un film, fussent-elles éculées, n'est possible qu'à partir de l'acceptation des conventions et techniques impliquées par sa représentation. Tout récit est constitué au tournant de ces deux *médiations*, l'une de l'action, l'autre de la représentation. Au cinéma, par exemple, des actions doivent être médiatisées, c'est-à-dire *jouées* par des acteurs, pliées aux exigences d'un scénario et d'une mise en scène ; la représentation ainsi produite, doit-elle même être médiatisée, c'est-à-dire filmée et montée⁸. Le récit implique donc la mise en œuvre, non pas d'une seule grammaire

⁷ Il est révélateur, à cet égard, que Warhol ait tourné le film à 24 images par seconde, mais l'ait fait projeter à 16 images par seconde : ainsi médiatisé, le temps, dans *Empire*, devient *protodiégétique*.

⁸ Il est vrai que, dans sa complexité technique, le cinéma fournit un exemple commode. Cette double logique est observable aussi, à notre sens, dans le récit verbal, qui implique d'agencer des actions avant

narrative⁹, mais de deux logiques, l'une de l'action et l'une de la représentation. Le récit est aussi compris au tournant, à partir de sa dimension endonarrative (cf. Gervais, 1990), qui implique la représentation de l'action et sa compréhension graduelle par un lecteur¹⁰, et de sa dimension exonarrative, liée quant à elle aux supports langagiers et médiatiques impliqués par la représentation de l'action et à leur manipulation par le lecteur. La dimension narrative proprement dite ne se construit qu'au carrefour de ces deux médiations à la fois indépendantes et imbriquées.

Afin de recouvrir à la fois la double médiation du récit et les dimensions exonarratives et endonarratives de la lecture, nous retiendrons donc une définition légèrement augmentée, qui nous sera utile plus tard : le récit est une représentation d'actions médiatisées :

4.2 Le mythe du récit interactif et la narrativité virale

Dans *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray a proposé une réflexion fondatrice sur « l'avenir du récit dans le cyberspace » (1997), où elle se montre à la fois enthousiaste, face aux possibilités de renouvellement narratif amenées par les médias numériques, et sceptique, face aux formes que ces possibilités ont générées jusqu'alors :

Digital plot making, like other aspects of the medium, is still in an incunabular stage. The technological resources of the gamemakers are directed toward rapidly transforming visuals rather than expressive storytelling. The self-conscious webs of the postmodernists and the link-happy exhibitionism of the Web soaps send us hopping from screen to screen in search of a coherent story. The more filmic CD-ROMs offer more extended story segments but embed them in a shallow branching structure that frustrates our desire for participation and agency. The MUDs offer extensive opportunities for participation in formulaic narrative environments, but the collectively generated stories are diffuse and repetitive. None of these formats puts the processing power of the computer directly into the hands of

de les représenter discursivement, ou, dans la tripartition de Genette, de faire *histoire* ou *diégèse* avant de faire récit (cf. 1972).

⁹ On sait que le projet d'une grammaire narrative court en narratologie depuis Propp (1928) jusqu'à Todorov (1969) et Greimas (1970).

¹⁰ « L'endo-narratif, c'est l'en deçà narratif, cette frange théorique étroite qui rend compte des processus de saisie et d'identification des actions représentées discursivement, avant leur intégration à une narration. » (Gervais, 1990 : 17)

the writer. [...] Only when these disparate efforts begin to convergence will the medium comes into its own as an expressive art form. (1997 : 212-213)

Consciemment ou non, Murray montre ici la tension inhérente à l'idée même d'un récit interactif : dans tous ces exemples, la critique frappe l'une ou l'autre extrémité du pôle narrativité/interactivité. Ou bien les formes sont interactives, participatives, mais ne donnent lieu qu'à de bien insatisfaisants récits (jeux vidéo, hypertextes de fiction, feuillets Web¹¹, MUD¹²) ou bien elles donnent lieu à des « fragments d'histoires », mais offrent des interactions superficielles et limitées (cédéroms). Cette critique est profondément informée par la conviction de Murray selon laquelle la convergence des outils narratifs et interactifs est la *conditio sine qua non* pour l'avènement du numérique en tant que forme d'expression artistique. À partir du moment où l'on ne partage pas une telle conviction, la critique apparaît biaisée : Murray reproche tour à tour de ne pas être assez narratives ou interactives à des formes dont ce n'est probablement pas le but, et elle continue d'espérer un équilibre entre ces deux qualités alors que son propre examen semble indiquer que la narrativité et l'interactivité agissent l'une sur l'autre comme un repoussoir.

C'est un reproche qui a été presque unanimement adressé à Murray, depuis l'angle des théories des médias et de la ludologie, et à tous ceux qui, dans son sillage, ont espéré le *récit interactif* : celui d'espérer le prolongement dans le numérique de catégories appartenant aux médias textuels et audiovisuels, en faisant l'impasse sur ce que le numérique produisait, factuellement, et en constituant cette hypothétique narrativité interactive comme critère de réussite des nouveaux médias et de leur étude.

Afin d'examiner les contours d'un éventuel récit interactif et d'en comprendre les critiques, il nous faut en premier lieu reprendre la question de l'interactivité. Le terme désigne, dans le discours sur les nouveaux médias, un ensemble indéfini d'opérations permises par les technologies numériques. Comme l'a souligné Espen J. Aarseth, le terme a

¹¹ Une forme qui n'existe pratiquement plus, mais qui a peut-être constitué l'ancêtre des blogues actuels.

¹² Le MUD (pour « Multi-User Dungeon ») est un jeu vidéo abrité sur serveur Internet où des joueurs peuvent interagir verbalement comme sur un forum de discussion, et avec un monde virtuel à la manière des jeux de rôle (en tapant des commandes textuelles, le plus souvent). Les MUD, qui sont surtout sous formats textuels, avec ou sans composantes graphiques, ont tendance à céder le terrain aujourd'hui aux MMORPG (Massive Multi-Player Online Role Playing Game) qui fonctionnent sur le même principe, mais en animation 3D, avec des périphériques et des modes d'interaction plus proche des jeux vidéo actuels.

été employé à tort et à travers dans les dernières années : « The industrial rhetoric produced concepts such as interactive newspapers, interactive video, interactive television, and even interactive houses, all implying that the role of the consumer had (or would very soon) change for the better. » (1997 : 48) Le terme recouvre en fait un phénomène si vaste qu'il est en train de devenir, avant toute chose, un champ conceptuel.

La première chose à faire avec ce concept fourre-tout est de lui instituer des frontières raisonnables. Nous pouvons être aidé en cela par Walter Ong qui a introduit la notion d'« oralité seconde » afin de décrire l'oralité modulée et médiatisée par l'utilisation de l'écriture, de l'imprimerie, puis du téléphone, de la radio et de la télévision. De même, s'il doit être question d'interactivité ici, c'est d'une interactivité seconde, d'une interactivité médiatisée. Cette interactivité entretient le même genre de relation avec l'interactivité phénoménologique qui fonde notre rapport au monde que l'oralité seconde, chez Ong, avec l'oralité primaire : elle est une possibilité *médiatisée* et *programmée* de choix et d'actions, là où l'oralité seconde est conditionnée « de façon permanente par l'usage de l'écriture et de l'imprimé » (Ong, 1982 : 136. NT). Pour que l'interactivité soit seconde, il faut qu'elle soit prise en charge par un système : il faut que l'on puisse agir sur le médium et que cette action affecte directement le contenu du médium ou sa disposition (cette réaction du médium équivalant à une réponse).

Marie-Laure Ryan a tenté de formuler une classification de ces types d'interactions médiatisées, articulée selon la relation entretenue par l'utilisateur, via le médium, avec un monde virtuel¹³, dans l'objectif avoué de déterminer « quels types d'histoires conviennent aux médias numériques » (2001b : non paginé. NT) et de « montrer comment différents types d'interactivité ouvrent différentes possibilités au niveau des thèmes narratifs et de la configuration de l'intrigue » (*idem*). Ryan propose une typologie de l'interactivité limitée aux discours fictionnels, mais qui nous conviendra ici afin d'examiner les modalités d'un éventuel récit interactif. Pour elle, l'interactivité avec le monde fictionnel est « exploratoire » ou « ontologique » :

¹³ Ryan utilise ce terme afin de décrire, au sens littéral, un environnement simulé par ordinateur, et lui fait recouvrir parfois aussi l'idée d'un « monde fictionnel » chez Thomas Pavel (1986) ou des « mondes possibles » de la logique modale, tels que Ryan elle-même les a utilisés en narratologie (1991). Nous reviendrons aux différents mondes que sous-tendent les formes narratives et interactives.

In the exploratory mode, the user is free to move around the database, but this activity does not make history nor does it alter the plot; the user has no impact on the destiny of the virtual world. In the ontological mode, by contrast, the decisions of the user send the history of the virtual world on different forking paths. These decisions are ontological in the sense that they determine which possible world, and consequently which story will develop from the situation in which the choice presents itself¹⁴. (*idem*)

En extrapolant à partir de la polarité médiatique élaborée précédemment, nous dirons que le mode exploratoire correspond à une interactivité stable et le mode ontologique à une interactivité fluide. Dans l'interactivité stable, l'ordinateur nous permet d'accéder avec une grande vitesse et une grande aisance à différents contenus qui ne sont pas affectés ou modifiés par cette interaction. C'est toute la question des bases de données hypertextuelles et de leur hypertabularité que nous avons examinée au chapitre 3. Dans l'interactivité fluide, l'interaction modifie sensiblement l'environnement avec lequel nous interagissons, il y a là, pour reprendre un autre terme de la cyberculture inclus dans notre catégorie du fluide, une question d'*immersion* (cf. Murray, 1997 ; Ryan, 2001a) : nos mouvements modifient la masse, le fluide dans lequel nous sommes plongés, et les mouvements de celui-ci, les courants du flux, sont également susceptibles d'influencer nos actions. C'est l'interactivité, fantasmée, de la réalité virtuelle, et, factuellement, celle des jeux vidéo.

À ces deux types d'interactivité devraient ainsi correspondre deux formes de récits interactifs, que nous examinerons ici dans l'ordre : le récit comme base de données et le récit comme jeu.

Un récit comme base de données, un récit empruntant la forme d'une base de données, c'était, comme nous l'avons vu, la proposition équivoque des hypertextes de fiction, le rêve vaguement bourgeois d'un « livre apparemment inépuisable se modifiant au gré de nos curiosités et caprices. » (Douglas, 2000 : 15. NT) De grandes bases de données comme Wikipedia.org donnent un support interactif à un tel espoir, mais il reste à prouver que la base

¹⁴ Notons que Ryan propose d'abord de distinguer entre interactivité interne et externe : « In the *internal* mode, the user projects himself as a member of the fictional world, either by identifying with an avatar, or by apprehending the virtual world from a first person perspective. In the *external* mode, the reader situates himself outside the virtual world. He either plays the role of a god who controls the fictional world from above, or he conceptualizes his activity as navigating a database. » (2001b) Nous ne retiendrons pas cette distinction ici parce qu'elle est pour nous englobée par la paire exploratoire/ontologique.

de données puisse représenter un format narratif dominant, et même, malgré les quelques exemples que nous avons tirés des corpus littéraires imprimés et électroniques, jusqu'à un certain point, qu'il puisse représenter un média narratif efficace¹⁵.

Dans *The Language of New Media*, Manovich explique cela en posant un rapport antagonique entre le récit et la base de donnée :

As cultural forms, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world. (2001 : 225)

Manovich va loin lorsqu'il s'agit d'opposer les deux catégories et cela augure mal pour le récit interactif parce que, pour lui, la base de donnée est la forme dominante dans les nouveaux médias (*ibid.* : 228). Manovich ne juge pas l'hybridation entre récit et base de données impossible pour autant, et il propose même un exemple étonnant d'une telle fusion accomplie : *L'homme à la caméra* (1929), film de Dziga Vertov, qui, à travers un véritable inventaire des techniques cinématographiques disponibles à l'époque, documente une journée dans la vie des habitants d'une république soviétique.

Vertov's goal is to seduce us into his way of seeing and thinking, to make us share his excitement, as he discovers a new language for film. This gradual process of discovery is film's main narrative, and it is told through a catalog of discoveries. Thus in the hands of Vertov, the database, this normally static and "objective" form, becomes dynamic and subjective. More important, Vertov is able to achieve something that new media designers and artists still have to learn — how to merge database and narrative into a new form. (*ibid.* : 243)

Si Manovich entend par là que Vertov allie en un flot continu une narration linéaire et une somme documentaire, alors il faudrait rendre les lauriers aussi à Flaubert, Zola et Balzac, et, plus avant, à Homère. L'affirmation pourrait relever de la simple boutade, mais il n'en est rien. Comme l'a dit Walter Ong, Homère et la télévision peuvent s'éclairer l'un l'autre

¹⁵ De Nabokov à Pavic, en passant par Perec, nous l'avons vu, les fonctionnalités de la base de données (notations, index, tables onomastiques, entrées en ordre alphabétique) sont utilisées afin de problématiser, et non de faciliter, notre rapport au texte narratif.

(1982 : 2), et l'antique barde peut aussi nous aider à comprendre deux ou trois choses sur les rapports entre bases de donnée et récit.

Manovich insiste sur le fait que les logiques concurrentes du récit et de la base de données sont nées à la même époque, et que les poèmes épiques d'Homère, récits fondateurs de la culture occidentale, sont contemporains des premières encyclopédies (2001 : 233). Cela est vrai sous l'angle chronologique, mais il faut apporter une importante nuance. *L'Illiade* et les premières encyclopédies surgissent à la même époque, qui est celle de l'adoption de l'écriture par les Grecs : la première est la transcription à l'aide de cette nouvelle technique de composition issue de l'ancien monde de l'oralité primaire, alors que les secondes sont directement issues de la nouvelle culture chirographique. La césure entre le récit et la base de données est historiquement transitoire, au sens de Marx, et instaurée par l'écriture. Il faut relativiser l'opposition figée entre ces deux formes et comprendre que, non seulement nous avons su, avant Vertov, mêler le récit et la base de donnée, mais que, pendant très longtemps, nous n'avons rien su faire d'autre.

An oral culture has no vehicle so neutral as a list. In the latter half of the second book, the *Iliad* presents the famous catalogue of the ships — over four hundred lines — which compiles the names of Grecian leaders and the region they ruled, but in total context of human action: the names of persons and places occur as involved in doings. (Ong, 1982 : 42)

Un tel extrait montre bien qu'à l'origine, on ne savait cataloguer des éléments qu'à travers une représentation de l'action, un récit ; *L'Illiade* et *L'Odyssée* figurent donc des bases de données de forme narrative. En s'appropriant rétrospectivement le vocabulaire des médias numériques, on dira que le récit y sert d'*interface* à une base de données. Bien entendu, l'affirmation est un peu exagérée : il serait plus juste de dire que la base de donnée, en oralité primaire, constitue l'une des fonctions, multiples, du récit, et que le récit lui fournit sa seule forme possible. L'écriture a permis l'encyclopédie, et, chemin faisant, a libéré le récit de certains de ses aspects purement fonctionnels, un peu comme on aimait à dire, au siècle dernier, que la photographie avait libéré la peinture. L'écriture, puis l'imprimerie, ont fourni à la base de données des moyens qui lui sont propres : ils ont permis l'émergence d'une tabularité qui est aujourd'hui rendue automatique et interactive par les médias numériques. Dans notre contexte, Manovich a raison de le remarquer, le rapport de force est inversé : « narrative becomes just one method of accessing data among many » (2001 : 220).

Ce qu'il faut se demander, c'est à quel niveau joue réellement cette distinction. Si ces deux logiques sont des logiques de représentation, alors l'opposition est surdéterminée et recouvre à peu près une distinction narration/description telle qu'on la retrouve chez Genette¹⁶ : la base de données représenterait le monde comme une collection désarticulée d'items, et le récit relierait les mêmes items selon des enchaînements temporels et causals. En cela, les hybridations possibles entre récit et base de données, encyclopédie et narration, sont nombreuses, presque plus nombreuses, en fait, que leurs points de friction :

It is hard to find a pure encyclopedia without any trace of narrative in it and vice versa. For instance, until alphabetical organization became popular a few centuries ago, most encyclopedias were organized thematically, with topics covered in a particular order (typically, corresponding to the seven liberal arts). At the same time, many narratives, such as the novels by Cervantes and Swift, and even Homer's epic poems — the founding narratives of the Western tradition — traverse an imaginary encyclopedia. (Manovich, 2001 : 234)

Parler de la base de données comme d'une forme représentationnelle est abusif, cependant, tout comme parler des *Voyages de Gulliver* comme d'une base de données enchâssée dans un récit. Le récit est une forme de représentation qui peut inclure des données encyclopédiques et constituer en cela un format spécifique de la base de données. La base de données est un format d'organisation de l'information qui peut inclure des contenus narratifs. En ce sens, il y a toujours moins hybridation qu'absorption. Le récit qui intègre des données encyclopédiques demeure lui-même récit et il peut être en retour intégré à une base de données. Cette intégration simple n'est en rien transformatrice : le récit peut intégrer des informations tirées d'une base de données sans subir de modification ontologique et la base de données hypertextuelle constituée de contenus narratifs (des biographies de musiciens, par exemple, dans le cas de Allmusic.com) n'en devient pas pour autant un récit au niveau macrostructural. La question qui demeure alors est : est-ce que les ressources de la base de données peuvent être un moyen du récit ? Est-ce que la base du données, avec ses technologies d'indexation et

¹⁶ « [D]u point de vue des modes de représentation, raconter un événement et décrire un objet sont deux opérations semblables, qui mettent en jeu les mêmes ressources du langage. La différence la plus significative serait peut-être que la narration restitue, dans la succession temporelle de son discours la succession également temporelle des événements, tandis que la description doit moduler dans le successif la représentation d'objets simultanés et juxtaposés dans l'espace : le langage narratif se distinguerait ainsi par une sorte de coïncidence temporelle avec son objet, dont le langage descriptif serait au contraire irrémédiablement privé. » (1966 : 164)

de consultation, peut servir de format, d'interface à un récit ? C'est une question qui s'adresse autant à la composition du récit qu'à sa réception.

Janet Murray a remarqué elle aussi que l'épopée homérique pouvait constituer un angle à partir duquel envisager le récit interactif (1997 : 185 *et passim*). Le barde s'appuyait en quelque sorte sur une base de données — un répertoire double composé d'actions archétypales et de formules prosodiques permettant de les représenter— et composait ainsi des récits en essayant de deviner les curiosités de son public ou en répondant à ses interpellations. Cette situation fournit à Murray un modèle de narrativité interactive dont pourrait, ou devrait, s'emparer le cyberspace. Après avoir manifesté son insatisfaction face aux formes interactives qui lui étaient contemporaines, Murray plaçait ses espoirs entre les mains d'une sorte d'Homère *mis à jour* :

It seems to me quite possible that a future digital Homer will arise who combines literary ambition, a connection with a wide audience, and computational expertise. But for now we have to listen very, very carefully to hear, amid the cacophony of cyberspace, the first fumbling chords of the awakening bard. (*ibid.* : 213)

De façon tout à fait banale, on peut dire que plusieurs auteurs contemporains, possédant une certaine ambition littéraire et un lien avec un public, utilisent les outils de l'informatique, fussent-ils les bases de donnée ou les ressources visuelles du numérique. L'écrivain, le scénariste et le bédéiste ont souvent recours à des logiciels de traitement de texte ou de l'image — qui sont des répertoires de fonctions automatisées et, à ce chapitre, pour Manovich, des bases de données (cf. 2001 : 231). Le cinéaste utilise de plus en plus souvent la génération d'images par ordinateur (le CGI, dirait-on en anglais). Si par cyberbarde on entend un conteur utilisant les ressources de la base de données au sens large, ses échos peuvent se faire entendre même avant l'avènement du cyberspace. La fiction télévisuelle est un bon exemple d'une narrativité de l'oralité seconde, empruntant aux formes de l'oralité primaire leur caractère modulaire et épisodique. Le rôle du *producer* n'est pas de générer des « séquences d'événements interreliés provoqués ou expérimentés par des acteurs¹⁷ » (Bal, 1980 : 8. NT), mais de poser les bases d'univers susceptibles d'engendrer de multiples variations. Murray remarque par ailleurs que le dénombrement des fonctions par Propp peut

¹⁷ C'est cette définition du récit, proposée par Mieke Bal, qu'utilise Manovich dans son examen de la dichotomie récit/base de données (2001 : 227 *et passim*).

permettre une forme d'agencement homérique ; on peut donc imaginer le cyberbarde comme un programme informatique qui générerait, à partir d'une grammaire algorithmique, des récits sur commande. C'est le principe du générateur de texte, que Jean-Pierre Balpe place à l'avant-plan de sa production (cf. 2000) et qu'utilisaient auparavant les oulipiens — on pense encore une fois au *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau (1961) ou au *Un petit peu plus de quatre mille poèmes en prose* pour Fabrizio Clerici, de Perec (1981).

Tous ces exemples, qui tombent volontairement un peu à plat, sont retenus ici pour une raison : montrer que l'apparition d'une nouvelle technologie et d'un nouveau rapport à la composition n'implique pas automatiquement l'apparition d'une nouvelle forme. Dans tous ces cas, les technologies sont utilisées afin de générer des récits classiques et n'affectent pas substantiellement la structure de ceux-ci. Surtout, ils ne modifient pas les rapports entretenus avec eux par un lecteur ou un spectateur. Que Superman soit maintenu dans les airs par des câbles, surimposé en *blue screen*, ou ajouté en image de synthèse, tout cela peut filtrer mon regard sur Superman, certes, mais ne change rien à mon activité spectatoriale devant le film narratif. Que la fiction télévisuelle soit, au départ, une sorte de canevas narratif polymorphe ne change rien, ou très peu à ma spectature hebdomadaire de ses épisodes qui se présentent, eux, comme des récits. Ce qu'il y a à recréer dans le cyberspace, ce n'est pas tant un hypothétique méta-auteur, le cyberbarde, mais la possibilité, plus ou moins disparue, d'interagir avec lui, de produire le récit comme dialogue¹⁸.

Un exemple opératoire d'une telle narration dialogique précédant les médias électroniques est le rapport entre le maître et les « rôlistes » dans les jeux de rôles à la *Dungeons & Dragons*, lesquels constituent des récits interactifs au sens fort. Le maître représente des actions et leur contexte, et les joueurs peuvent influencer cette représentation, en demandant au maître des précisions, par exemple. En fait, le maître de jeu aménage des espaces où les rôlistes doivent effectuer certains choix et décider quel geste leur personnage va poser, influençant ainsi directement les actions elles-mêmes. Bien sûr, nous abordons ici une forme plus proche du jeu, question que nous réservons pour plus tard. Les jeux de rôles nous permettent cependant de formuler une certaine typologie du récit interactif, en fonction

¹⁸ En ce sens, nous rejoignons les conclusions de Dominic Arsenault, qui pense qu'il y a moins à attendre d'un éventuel cyberbarde que de l'« interacteur homérique », l'utilisateur aguerri des médias numériques, le navigateur, le *gamer*, qui a déjà le désir et la capacité « d'inscrire sa performance ludique dans un régime narratif. » (2006 : 100)

de la double médiation posée plus tôt : le récit est interactif dans la mesure où il dynamise l'une ou l'autre de ces médiations. Le jeu de rôles constitue un exemple où sont rendues interactives la médiation de l'action et la représentation ; la narration orale, un exemple où la représentation est interactive, mais pas l'action (l'action est plus ou moins fixée mais nous pouvons interagir avec le conteur) ; les livres dont-vous-êtes-le-héros, un exemple où l'action est interactive, mais pas la représentation (le texte est fixé, mais certains embranchements exigent du lecteur un choix et lui permettent d'influencer le déroulement de l'action).

Une telle typologie peut nous aider à décider si le récit peut adopter le format de la base de données et figurer en cela un « récit interactif ».

On peut remarquer premièrement que si la navigation de lien en lien a remplacé dans les systèmes hypertextuels l'élément liant qu'était le récit, aux extrémités de la toile Internet se manifeste un vif désir de raconter, de se raconter, sur des blogues ou de vastes bases de données autobiographiques comme *ExperienceProject.com*¹⁹. Si, comme le pense Manovich, les nouveaux médias sont régis par la logique de la base de données, il faut reconnaître que cette logique est parasitée, contaminée par ce nous pourrions appeler, afin de rester fidèle au vocabulaire informatique, des *récits virus*.

Cette narrativité virale est un phénomène intéressant en lui-même, mais elle ne répond pas à la question ici abordée : en s'affichant, tel quel, au bout d'un lien, un tel récit n'est pas pénétré par la logique de la base de données et l'interactivité qui la sous-tend. Les hypertextes de fiction ont constitué une véritable tentative d'adapter le récit au format de la base de données, avec des résultats variables. Nous ne reprendrons pas ici dans le détail les conclusions du premier chapitre, mais citerons à ce sujet Manovich :

Thus a number of database records linked together so that more than a trajectory is possible is assumed to constitute an "interactive narrative." But merely to create these trajectories is of course not sufficient; the author also has to control the semantics of the elements and the logic of their connections so that the resulting object will meet criteria of narrative outlined above. Another erroneous assumption frequently made is that, by creating her own path (i.e. choosing the records from a database in a particular order), the user constructs her own unique narrative. However, if the user simply accesses different elements, one after another, in a usually

¹⁹ La fiction emprunte le même canal, que l'on pense aux blogues de fiction de Jean-Pierre Balpe (*La disparition du général Proust*, 2005) ou aux fictions identitaires de Martine Neddham comme *Mouchette.org* et *DavidStill.org*.

random order, there is no reason to assume that these elements will form a narrative at all. (2001 : 228)

Les difficultés éprouvées par les usagers des hypertextes de fiction s'expliquent ici par deux déclinaisons du principe du lecteur comme auteur. On croyait, d'une part, que la navigation, la dérive de lien en lien et de nœud et nœud, saurait engendrer par elle-même une narration, et, d'autre part, que le travail de *refiguration* du récit, rendu manuel, équivaldrait à une *configuration*²⁰, croyance éclairée par la conviction que la lecture pouvait se charger seule du prisme entier de la mimésis. Deux idées contre lesquelles Ricœur avait déjà émis cette mise en garde : « Le rejet de la chronologie est une chose ; le refus de tout principe substitutif de configuration en est une autre. Il n'est pas pensable que le récit puisse se passer de toute configuration. » (1984 : 51). Ce que nous avons constaté, c'est que la manipulation dans les hypertextes de fiction représentait un effort supplémentaire, qui se superposait sans se substituer au travail de la lecture. La navigation n'affecte en somme que la dimension exonarrative du récit, sans atteindre la double médiation qui en est le fondement : activer des liens n'affecte ni le déroulement de l'action ni sa représentation.

Ici la critique vaut non seulement pour les hypertextes, mais pour tout projet de récit comme base de données et surtout, pour toute la catégorie de l'interactivité exploratoire chez Ryan et son éventuelle capacité à fonder une narrativité interactive. À partir du moment où la navigation dans la base de données n'a d'impact ni sur l'action, ni sur la représentation, du moment où elle n'autorise qu'à explorer le monde fictionnel sans en affecter ni les formes ni les figures, on ne peut guère parler de récit interactif²¹.

Il semble que l'on ne peut guère franchir cette limite sans passer de l'autre côté du miroir : celui qui utilise une base de données, ou une encyclopédie au sens d'Eco (cf. 1979), pour comprendre un récit est un lecteur, celui qui utilise les ressources d'une base de données afin de composer, de configurer un récit est un auteur, un conteur, un barde, etc. Cela ne signifie pas que le récit comme base de données soit une catégorie caduque et que son interactivité soit factice, seulement l'interactivité exploratoire est celle de la base de données elle-même, de l'interface, de l'œuvre si on veut, mais pas celle du récit. Le travail de

²⁰ Les deux termes étant employés ici au sens de Ricœur, soit celui de la *configuration* du temps narratif par le texte et de sa *refiguration* par la lecture (cf. 1983 : 85 *et passim*).

²¹ Sauf, bien sûr, dans la mesure où tout récit est produit par une interaction avec un lecteur.

refiguration manuelle qu'un tel récit exige ne doit pas être gratuit ou improductif. Prenons à témoin un exemple déjà mentionné de récit empruntant un format encyclopédique, *Le dictionnaire Khazar*, de Milorad Pavic. Dans ce roman-lexique est examiné le destin des Khazars, un peuple d'Europe centrale dont l'histoire aurait perdu la trace après qu'il se soit converti, au 9^e siècle de notre ère, à une religion indéterminée. Le roman est divisé en trois dictionnaires compilant, depuis les horizons respectifs du christianisme, du judaïsme et de l'Islam, les données accumulées sur la polémique khazare. Il raconte ainsi, en sous-main, la recherche de la vérité par des théologiens de ces différentes confessions et l'échec imposé à ceux-ci par des forces occultes. Le récit émerge du va-et-vient entre les entrées alphabétiques des trois dictionnaires, d'abord hasardeux puis de plus en plus assuré à mesure que s'impose au lecteur la logique souterraine de l'ouvrage, la narrativité virale dont il est infecté. La lecture fragmentée du *dictionnaire Khazar* finit par figurer une sorte de métaphore de toute lecture et cette métaphore est inscrite au centre même de sa poétique. Comme l'affirme l'un de ses personnages, le peintre Sévast Nikon (qui est aussi, accessoirement, le Diable) :

- Je ne fais que feuilleter un dictionnaire de couleurs, ajouta Nikon, et c'est le spectateur qui crée, à partir de ce dictionnaire, des phrases et des livres, c'est-à-dire des images. Toi aussi tu pourrais procéder de la même manière en écrivant. Ne pourrait-on pas présenter au lecteur un dictionnaire dont les mots constitueraient un livre, en lui laissant le soin de composer à partir de ces mots un tout ? (1988 : 77)

Aussi la refiguration du *dictionnaire Khazar* finit par ressembler à la reconstitution d'un casse-tête et, en ce sens, notre première catégorie se fond dans notre catégorie suivante : le succès du récit de la base de données dépend de sa capacité à produire sa lecture comme jeu.

Les deux catégories, remarquons-le, procèdent de logiques qui ne sont pas mutuellement étrangères. Le concepteur de jeu vidéo Sid Meier a formulé du jeu la définition suivante : « A game is a series of interesting choices » (cité dans : Juul, 2005 : 19). Cela pourrait s'appliquer sans transition à la conception de toute base de données. Dans tous les discours sur les nouveaux médias, en particulier lorsqu'il s'agit de décrire l'émergence d'une logique de répétition plutôt que de progression, d'interaction plutôt que d'interprétation, de

substitution plutôt que de succession, on évoque le retour en force d'une logique qui pourrait être celle du jeu comme celle de la base de données²².

Bernard Perron a remarqué, à la suite de McLuhan, que « toute action (ou activité) ludique implique une interaction » (1997 : 224). On pourrait ajouter, puisque le jeu semble un des plus vieux médias que s'est donnée notre culture afin de susciter une interaction, que toute interactivité comporte une dimension ludique. La jouabilité du jeu, qui est pour nous une manifestation de l'interactivité seconde et relève pour Ryan d'une interactivité ontologique, est évidemment transformatrice de l'action : elle est elle-même action. Personne ne conteste cela. Ce qui est contesté, surtout par les ludologues les plus radicaux, c'est que cette interactivité comporte une quelconque dimension narrative. Suivant un tel constat, le récit interactif serait une contradiction dans les termes là où le jeu interactif serait un pléonasme. Le jeu serait ainsi une médiation de l'action, l'acte de jouer une action médiatisée et aucune n'impliquerait, à proprement parler, l'aspect représentationnel nécessaire afin que nous puissions parler de récit.

Nous examinerons dans les pages qui suivent, ce fossé qui sépare le récit et le jeu, et les passerelles qui les font ponctuellement communiquer. Nous étudierons tour à tour les catégories du récit, du jeu et du jeu vidéo. Quels sont les liens qui unissent ces formes à un monde, fictionnel ou virtuel ? Est-ce que les mondes qu'ils convoquent sont de même nature ? Nous essayerons aussi de poser autrement la question de la narrativité dans les jeux vidéo²³, en lui en préférant une autre. La question « est-ce que les jeux vidéo sont des récits ? » a fait couler beaucoup d'encre et peut-être est-il temps d'en consacrer quelques gouttes à une autre : à quel point est-il pertinent de ranger, sans ambages, les jeux vidéo dans la catégorie des jeux ?

²² L'une des acceptions du mot « jeu » en fait d'ailleurs un répertoire, une collection, comme on dit un « jeu de clés », par exemple, et comme on pourrait dire que chaque lecteur possédant une *encyclopédie* possède en fait un jeu d'interprétants.

²³ La réponse la plus satisfaisante à ce chapitre a été proposée par Dominic Arsenault, qui a statué que les jeux vidéo offraient aux joueurs les moyens nécessaires afin d'organiser leur expérience en fonction d'une logique narrative, et pouvaient ainsi constituer des récits pour tout joueur décidé à les approcher comme tels (cf. 2006).

4.3 La guerre des mondes aura-t-elle lieu ? Médiation, représentation et simulation de l'action

Dans *Half-Real — Video Games Between Real Rules and Fictional World* (2005), le ludologue Jesper Juul examine différentes définitions du jeu et tente une formulation synthétique, cherchant à comprendre le jeu en tant que système formel avec lequel sont entretenus certains rapports. Juul retient ainsi six caractéristiques, qui sont pour lui autant de critères (2005 : 36) : le jeu doit avoir des règles fixes ; le jeu doit avoir un résultat variable et quantifiable (victoire/défaite, par exemple) ; ces résultats ne doivent pas être valorisés également ; le joueur doit pouvoir influencer par ses efforts le résultat ; le joueur doit être attaché émotionnellement au résultat ; et le jeu doit avoir des conséquences négociables (on peut, par exemple, parier sur l'issue d'un match, mais il ne faut pas y être obligé). Le but d'une telle définition est d'être restrictive et elle l'est effectivement. Juul se retrouve ainsi avec une belle galerie de cas limites (*ibid.* : 44), qui comprend des formes de jeux pourtant aussi fondamentales que les jeux d'argent, où il faut absolument parier (dont les conséquences sont non négociables), les jeux de formes libres, comme les jeux d'enfants (dont les règles sont variables).

Pour en arriver à une description aussi étroite, Juul entérine l'une des plus vieilles distinctions présentes dans les jeux, celle que proposait Roger Caillois entre *paidia* et *ludus* (1958 : 48 et passim), et le psychanalyste D.W. Winnicott entre *play* et *game*, afin de décrire, d'un côté, une activité « qui se déploie librement » (Pontalis, dans Winnicott, 1975 : viii), la *paidia* ou *play*, et de l'autre « le jeu strictement défini par des règles qui en ordonnent le cours » (*idem*), le *ludus* ou *game*. Juul profite d'un avantage de la langue anglaise, dont disposait également Winnicott (mais pas Caillois), celui de posséder deux mots afin de décrire l'expérience ludique. Cela fait en sorte que l'on peut dire en anglais « jouer le jeu » (*play the game*) sans commettre de pléonasme et séparer l'activité ludique, le jouer, des systèmes ludiques, les jeux. Juul en profite donc pour réduire la polysémie du jeu. À partir d'une telle distinction, il peut s'intéresser exclusivement aux systèmes que constituent les jeux (*game*) et à l'activité qui consiste à les jouer, en écartant la diversité du *jouer* (*play*), qui déborde largement du cadre strict des « jeux » au sens où Juul l'entend.

Nous ferons ici le choix de ne pas nous prévaloir d'un tel avantage et de continuer à penser le jeu dans un seul mouvement²⁴, parce qu'il nous apparaît intuitivement plus juste de penser simultanément, ou en étroite contiguïté, l'activité du jeu — le *jouer* — et les jeux, structures privilégiées afin de favoriser cette activité. Cela équivaut à n'accepter que la première partie de la définition de Juul : « A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome » (2005 : 36). En parlant, comme nous l'avons fait plus tôt, d'action médiatisée et de médiation de l'action, nous renvoyons dos à dos le jeu, *play*, en tant qu'activité acceptant volontairement de se plier à certaines contraintes et certaines règles, et le jeu, *game*, en tant que système de règles visant à plier l'action à certains objectifs. Ces définitions ne sont à bien des égards qu'une décantation, une reformulation minimale, de celle proposée par Juul : la médiation de l'action est un terme englobant, qui permet de recouvrir autant les règles qui donnent aux jeux leur forme spécifique et les enjeux qui leur sont attachés. Juul, comme Gonzalo Frasca (cf. 2003c : 230), introduit dans sa définition du jeu un critère de « gagnabilité » : le jeu n'est pas simplement pour lui un système de règles, mais une façon d'assigner à l'activité produite par ces règles un objectif et un enjeu, et, plus spécifiquement, d'identifier un gagnant. Pour nous, qui ne distinguons pas entre *play* et *game*, la règle comprend les objectifs et son respect peut constituer, à lui seul, un enjeu : jouer, c'est toujours obéir à des règles et se fixer des objectifs, fussent-ils vagues. Je joue au tennis même si, n'ayant pas le temps ou l'énergie, mon partenaire et moi choisissons de ne pas jouer un match (nous avons quand même l'objectif de remporter, indépendamment, chaque échange). Des enfants qui jouent aux gendarmes et aux voleurs — qui respectent les règles consistant à imiter des policiers et des criminels — se fixent au cours de l'exercice différents objectifs et réalisent, à tout le moins, celui de meubler leur après-midi.

En posant une définition étroite du jeu, Juul introduit un critère qui nous semble accessoire (ou moins déterminé qu'il ne le voudrait), celui de l'enjeu, et en écarte un qui nous semble essentiel, celui de son *extériorité*, qui implique parfois, suivant les définitions, une fictionnalité. Ce critère est central dans plusieurs ouvrages fondateurs sur le jeu et découle directement de l'application de règles. Aussi, Johan Huizinga, dans *Homo Ludens*, remarquait que les règles déterminent ce qu'il est tenu d'incorporer dans le monde temporaire circonscrit

²⁴ Nous expliquerons plus en détail ce choix de ne pas distinguer entre *paidia* et *ludus*, *play* et *game* au chapitre 7.

par le jeu (1955 : 11) ; Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes*, affirme que « [p]ar elle-même, la règle crée une fiction » et définit en partie le jeu comme une activité *séparée* et *fictive* (1958 : 43) ; D.W. Winnicott posait quant à lui, dans *Jeu et réalité*, que le jeu possède « une place et un temps propres » et se produit dans un « espace potentiel » (1971 : 59). Bref, pris en tant que système de règles, le jeu constitue, à lui seul un *monde à part*.

Une telle précision est importante en ce qu'elle nous ramène à la question des mondes fictionnels ou virtuels chez Marie-Laure Ryan, et à ses liens à une éventuelle narrativité interactive. Dans *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Ryan propose quatre caractéristiques pouvant décrire un monde : le monde est un environnement habitable, un ensemble d'objets et d'individus interreliés, une totalité « raisonnablement intelligible » pour un observateur externe, et un champ d'activité pour ses membres (2001a : 91. NT). Si l'on accepte de réduire jusqu'à l'épure une telle définition, on dira qu'un monde est un ensemble d'éléments soumis à des règles ou, pour faire court, un ensemble réglé. Notre univers lui-même est régi par des lois. Lorsqu'un ensemble d'individus adopte à l'intérieur de cet univers un ensemble particulier de règles, on parlera, par exemple, de monde occidental. Lorsqu'un habitant d'un tel monde rencontre une culture lui semblant obéir à des règles étrangères, il dira « c'est un autre monde ». Lorsqu'un groupe d'individus à l'intérieur du monde décide de ne pas obéir à certaines règles ou de s'en donner d'autres, on parlera, par exemple, de monde interlope. Les jeux, en ce sens, construisent des mondes à l'intérieur du monde, qui reposent sur l'adoption d'un ensemble particulier d'accessoires et de règles. Dans ce cas, comme dans les exemples susmentionnés, c'est la règle qui est fondamentale, parce que c'est elle qui détermine ses éléments et non l'inverse : en obéissant à des règles différentes, les mêmes éléments peuvent appartenir à plusieurs mondes et, en obéissant aux mêmes règles, des éléments différents peuvent être intégrés au même monde. Pour introduire un exemple auquel nous reviendrons souvent, dans le cas des échecs, le monde est composé d'une surface de jeu, de pièces et, surtout, d'un ensemble de règles qui y jouent un rôle fondateur. Sans elles, il n'y a pas de jeu. Leur rôle est nécessaire, tandis que celui des pièces et de l'échiquier est accessoire. Ainsi, on peut très bien jouer aux échecs avec des pièces de monnaie et une nappe à carreaux, en autant que l'on soit capable d'arrêter sur la nappe le nombre adéquat de cases et de distinguer assez de pièces pour pouvoir leur apposer certaines règles de déplacement.

La différence entre les jeux et ces mondes intermédiaires que sont le monde interlope, le monde des affaires ou le monde de la mode, repose sur le type de règles sur lequel ils s'appuient. Les jeux sont formés de ce que John Searle appelle des règles constitutives, qui « fondent (et régissent également) une activité dont l'existence dépend logiquement de ces règles » (1972 : 73), alors que les mondes sociaux dépendent de règles normatives, qui, elles, viennent régir un comportement existant préalablement (*idem*). Les règles de courtoisie en sont l'exemple canonique : elles ne fondent pas les relations entre les sujets, mais viennent les policer. Elles sont, au sens strict, des conventions, des coutumes.

On peut ainsi comparer le récit et le jeu en fonction de la relation qu'ils installent avec un monde. Le récit ouvre une fenêtre sur le monde, et son étude comme sa lecture courante impliquent d'induire l'univers de règles qui sous-tend les actions et les lieux représentés :

L'étude sémiologique du récit peut être divisée en deux secteurs : d'une part l'analyse des techniques de narration ; d'autre part, *la recherche des lois qui régissent l'univers raconté*. Ces lois elles-mêmes relèvent de deux niveaux d'organisation : a) elles reflètent les contraintes logiques que toute série d'événements ordonnés en forme de récit doit respecter sous peine d'être inintelligible ; b) elles ajoutent à ces contraintes, valables pour tout récit, les conventions de leur univers particulier, caractéristique d'une culture, d'une époque, d'un genre littéraire, du style d'un conteur ou, à la limite, de ce seul récit lui-même. (Bremond, 1966 : 66)

Nous nous retrouvons ainsi en face de deux points à partir desquels réunir ou différencier les récits et les jeux, qui sont solidaires au niveau de l'action, dont ils impliquent tous deux une forme de médiation, et au niveau d'un monde, dont ils constituent tous deux une forme de projection.

À ce titre, on remarquera d'abord que le jeu repose sur une médiation simple de l'action, là où le récit repose sur une médiation double : le jeu est une médiation de l'action là où le récit est une représentation d'actions médiatisées.

On peut mesurer la distance qui sépare ces modalités en réfléchissant aux propos du ludologue Markku Eskilén, qui a mené l'une des charges les plus senties contre l'application du paradigme narratif à l'étude des jeux vidéo : « Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. » (2001 : non paginé) Évidemment, on ne s'attend pas à ce qu'une balle de base-ball raconte, littéralement, des

histoires, sauf en quelque univers merveilleux. La balle ne possède pas non plus, soulignons-le avec force, la capacité intrinsèque de générer du jeu, elle a besoin pour cela, d'être intégrée à une pratique. Si des gens l'utilisent sur un terrain en losange, avec des gants et un bâton, on obtient un match de base-ball. En plaçant un écrivain dans les estrades, on peut obtenir, par exemple, le lumineux « Triumph of Death », première section du *Underworld* de Don DeLillo (1997), où est décrit, à travers une sorte de *stream of consciousness* kaléidoscopique, le match historique du 3 octobre 1951 entre les Giants de New York et les Dodgers de Brooklyn. En plaçant dans les gradins une narratologue, on obtiendra un article comme « Narrative in Real Time: Chronicle, Mimesis and Plot in the Baseball Broadcast » (1993) de Marie-Laure Ryan, où sont analysées deux retransmissions de matchs éliminatoires de 1989. Caillois l'a remarqué :

[...] la course cycliste, le match de boxe ou de lutte, la partie de football, de tennis ou de polo constituent en soi des spectacles avec costumes, ouverture solennelle, liturgie appropriée, déroulement réglé. En un mot, ce sont des drames dont les différentes péripéties tiennent le public en haleine et aboutissent à un dénouement qui exalte les uns et déçoit les autres. (1958 : 66)

Bien entendu, tout cela signifie seulement que le récit peut s'emparer des actions du jeu et les représenter comme n'importe quelles autres. À travers cette médiation seconde, le jeu devient le contenu du récit et disparaît en tant que jeu. Il y aurait, plus qu'une différence de complexité entre jeu et récit, une différence radicale entre la posture de joueur et celle de lecteur ou de spectateur ; pour Caillois, tout jeu de compétition (*agôn*) est spectacle « *[p]our ceux qui n'y participent pas.* » (1958 : 65. NS) Les mondes du jeu et du récit, s'ils sont également descriptibles comme des ensembles réglés, sont profondément transformés par ces rapports de nature opposée entretenus avec eux.

Dans le jeu, nous l'avons vu, le monde est donné d'emblée : il est composé de règles constitutives, qui déterminent les objets à utiliser et les rôles à assumer, et dont l'observation est la condition de départ pour que se développe et se maintienne l'activité ludique. Le monde du jeu est un **monde posé**. Pour jouer aux échecs, il faut connaître et savoir appliquer les règles qui constituent le monde. Le monde du récit, quant à lui, ne se devine qu'à travers l'indice qu'est le récit lui-même, qui est reconstitué, étape par étape, strate par strate, par l'activité lecture ou spectatorielle ; c'est un **monde proposé**, au sens où l'entendait Ricœur :

« ce qui est en effet à interpréter dans un texte, c'est une *proposition du monde*, d'un monde tel que je puisse l'habiter pour y projeter un de mes possibles les plus propres. C'est ce que j'appelle le monde du texte, le monde propre à ce texte unique. » (1986 : 128)

Les mondes posés des jeux sont relativement simples et radicalement finis : tout jeu exige la compréhension préalable de règles constitutives par ses joueurs, auxquels s'ajouteront, aux échecs et au bridge par exemple, des règles normatives, relevant de la stratégie ou de l'étiquette, qui viennent complexifier sa pratique, mais qui n'en représentent pas la condition. Cette simplicité de principe est ce qui permet au jeu de réaliser des « substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini » (Derrida, 1966 : 423).

Les mondes proposés du récit sont comparativement plus complexes, mais aussi foncièrement incomplets, pour la simple et bonne raison « qu'aucun texte, aussi étendu soit-il, ne [parvient] à 'couvrir' la fiction qu'il met en place » (Saint-Gelais, 2002 : 28). Cette incomplétude, qui participe de la clôture du texte (c'est bien parce que le récit ne peut tout dire ou tout montrer, parce que la narration doit à un moment ou à un autre s'arrêter, que le monde proposé est incomplet) est, nous l'avons vu, fondatrice de l'activité lecturale. Dans le pas à pas de la lecture, je reconstitue un monde dont me semble émaner le récit et me sert de cette modélisation en mouvement pour formuler sur le récit certaines hypothèses. L'objectif n'est pas tant de compléter le monde que de comprendre les actions représentées et la logique qui les sous-tend.

Le jeu s'appuie sur un monde posé, afin de déployer une activité fort variée, menant parfois aux heuristiques complexes que l'on sait. La règle constitutive du jeu interdit et permet d'un même geste, et c'est dans cette oscillation que s'inscrit la liberté du jeu, qui est bien sûr la liberté du joueur : « le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans les limites des règles* » (Caillois, 1958 : 39). À partir d'un même donné, le jeu se répète comme différence, suscite de nouveaux défis et de nouvelles adaptations. Un récit, pour employer un terme associé aux jeux vidéo, n'offre pas la même rejouabilité : peu importe combien de fois je reviendrai à mes récits préférés, jamais Hector ne triomphera d'Achille et jamais Norman Bates n'écartera brutalement le rideau de douche pour offrir à Marion Crane un bouquet de marguerites. Le déroulement des actions relève dans le récit du donné stable. Il faut se garder d'en conclure que le récit est un objet inerte et sa lecture une réception passive. À travers la distance qui sépare les actions

représentées et leur reconstitution par un lecteur, la lecture et la relecture se produisent comme activités capables d'informer la compréhension d'un monde ; si le jeu est une activité produite par un monde, la lecture est une activité créatrice de monde.

Nous rapprochons encore ici jeu et récit pour mieux les séparer. De là nous pouvons nous demander si la possibilité existe de soumettre l'action à une double médiation qui reconduirait ensemble les postures de joueur et de lecteur, de réunir en une seule forme le meilleur des deux mondes, l'infinie activité produite par le monde posé et l'interrogation active suscitée par le monde proposé.

On pourrait statuer d'emblée que le jeu vidéo représente cette forme intermédiaire ou hybride, mais ce serait formuler seulement une demi-vérité. Il y a bien dans les jeux vidéo un monde proposé, ou fictionnel, et un monde posé, mais ces mondes ne sont pas du tout construits de la même façon, nous le verrons, que dans le jeu et le récit.

Si l'hypertexte façon doxa hypertextuelle a échoué dans sa tentative d'incarner le texte poststructuraliste, le jeu vidéo, sans jamais qu'en ait été conçu le projet, représente un véritable *embodiment* du jeu. Dans le jeu vidéo, la règle n'est pas consentie, mais programmée, implantée. Elle a valeur de loi²⁵.

Aussi, pour jouer aux échecs, je dois agir en appliquant certaines règles, comme de déplacer les cavaliers en décrivant des « L » de deux cases dans une direction et d'une seule, perpendiculairement (ou l'inverse). Cette limitation apposée au mouvement de l'objet est purement consensuelle. Je peux, dans les faits, déplacer le cavalier n'importe comment, à l'intérieur ou à l'extérieur de l'échiquier. Enfant, je peux m'en servir comme monture pour mes soldats de plomb ; mauvais perdant, je peux l'envoyer valdinguer contre un mur. Dans ces cas-là, cependant, je ne joue plus aux échecs. Cette liberté vaut pour tous les jeux, même ceux d'imitation ou de *mimicry*, au sens de Caillois (1958 : 47). Les enfants jouant à la guerre peuvent aussi, à tout moment, cesser de se comporter comme des soldats et recommencer à agir comme des petites filles et des petits garçons. Le joueur, devant un jeu vidéo, ne dispose d'aucune liberté semblable : dans les jeux vidéo d'échecs, les cavaliers se déplacent uniquement comme ils sont programmés pour le faire ; dans les jeux vidéo de guerre, il existe

²⁵ Par loi, nous désignons ici une règle qui ne peut être transgressée. C'est ce que nous entendons lorsque nous parlons de loi de la gravité, et c'est ce que nous entendons, métaphoriquement, quand nous employons le terme en son acception judiciaire : si les lois peuvent techniquement être transgressées, elles ne peuvent l'être que sous peine de sanctions.

différentes commandes permettant de lancer des grenades et de tirer du fusil-mitrailleur, de sauter ou de s'accroupir derrière un muret, mais aucune pour faire pleurer l'avatar après s'être éraflé le genou, ni pour déposer les armes parce qu'on appelle le dîner.

Le monde du jeu vidéo est un espace à la fois plus limitatif et beaucoup plus robuste que le monde du jeu. Le « cercle magique » dont parle Huizinga s'appuie sur le partage de certaines règles par une communauté de joueurs et dépend du bon vouloir de chacun d'entre eux : qu'un seul joueur triche, s'écrie « je ne joue plus » ou refuse momentanément d'obéir aux règles et le cercle est brisé, le jeu s'arrête. Le jeu vidéo n'a pas cette fragilité-là. En numérisant les éléments nécessaires au jeu et en implantant ses règles, non seulement me permet-il de jouer seul à des jeux qui se jouent normalement à plusieurs, mais il se rend capable de jouer sans moi ; en automatisant les règles, les coéquipiers et les adversaires, le jeu vidéo peut très bien se passer de joueurs. Ceci n'est pas une possibilité purement théorique : de nombreux jeux vidéo autorisent l'ordinateur à assumer le rôle du joueur. Des jeux de sports, notamment, permettent à l'utilisateur de déterminer quelles équipes s'affronteront et de décider ou non de contrôler l'une de ces équipes²⁶ ; dans tous les jeux, le fait que je cesse de manipuler l'avatar n'arrêtera pas l'action autour de lui. Les jeux vidéo sont, plus que de simples jeux, des simulateurs de jeu. Le cercle magique, le monde posé y passe de pratique sociale à algorithme : je peux toujours jouer seul, avec un coéquipier ou contre un adversaire, je joue d'abord à travers la machine et avec la machine.

Quand l'ensemble réglé qu'est le jeu est ainsi automatisé, l'activité du jeu, le *jouer*, ne dépend plus d'une connaissance préalable des règles par le joueur. Je peux arriver au jeu vidéo vierge, c'est-à-dire armé seulement de vagues connaissances manipulatoires, en sachant, par exemple, que les croix directionnelles de la manette vont me permettre de déplacer le personnage et les boutons de me faire effectuer certains gestes, en ayant aussi, grâce au paratexte du jeu, une vague idée de ce qui va suivre. Je sais généralement, avant de commencer à jouer, si je vais avoir à affronter des escadrons SS dans la peau d'un aviateur ou des hordes déchaînées de zombies dans la peau d'un policier. C'est une situation qui éloigne le *gamer*²⁷ du joueur habituel et le rapproche du lecteur de récits, qui arrive au texte armé

²⁶ Un site, IGN.com, se sert même de cette fonction sur le jeu de football américain *Madden NFL*, pour prédire chaque semaine les résultats des véritables matches de la Ligue nationale de football. Le jeu a souvent plus de succès que les analystes humains du site...

²⁷ Nous utiliserons à partir d'ici ce terme pour distinguer le joueur de jeux vidéo du joueur en général.

seulement de ses compétences lectorales, qui valent pour tous les textes, et d'informations paratextuelles sur ce que raconte un texte en particulier. Cela éloigne le monde des jeux vidéo du monde posé des jeux et le rapproche du monde proposé des récits : « since the rules are hidden from the player, video games allow the player's initial focus to be on the appearance of the game as a fictional world, rather than to the game as a set of rules » (Juul, 2005 : 162).

Rappelons les propos de Ricœur : si le texte comprend la proposition d'un monde tel que je puisse l'habiter, alors les jeux vidéo, en tant que textes, présentent une incarnation beaucoup plus littérale de ce principe que ne l'était l'hypertexte de fiction. Le jeu vidéo me fait d'un monde une proposition beaucoup plus directe que n'importe quel récit ; il m'offre non pas un monde au-dessus duquel je puisse réfléchir, à la composition duquel je puisse méditer, mais un monde à l'intérieur duquel je peux « agir et souffrir²⁸ » (Ricœur, 1983 : 89), attaquer et me défendre, courir, sauter, me cacher, me perdre, etc.

Dans *Half-Real*, Jesper Juul propose de considérer les jeux vidéo comme le fruit d'une dynamique particulière entre des règles réelles et des mondes fictionnels, où, donc, des règles sont déduites des actions réelles rapportables à un monde fictionnel. Nous l'avons vu plus tôt, cela le pousse à faire l'économie de la dimension fictive de tout jeu, de l'« espace pur » (Caillois, 1958 : 38) généré par l'observation de règles constitutives. Les jeux ne sont pas pour lui représentation d'événements, mais événements eux-mêmes (2005 : 158), auxquels on peut greffer un contexte fictionnel, comme c'est souvent le cas dans les jeux vidéo.

Nous ne cherchons pas tant à critiquer cette thèse qu'à la reformuler. Dans le jeu vidéo, il y a bel et bien une interaction entre moi, le *gamer*, des règles et un monde, mais la fictionnalité de mon expérience devrait être répartie entre ces deux pôles : les jeux vidéo sont à moitié réels parce que les règles qui les fondent sont à moitié fictionnelles et que le monde où ils se déroulent est à moitié réel. Illustrons par un exemple. Je sais, pour avoir lu le roman de John le Carré et vu son adaptation par Fernando Mereilles, que *The Constant Gardener* propose un monde fictionnel où de grandes compagnies pharmaceutiques se livrent à d'inquiétantes machinations. Je sais aussi, pour être un *gamer*, que la série des *Resident Evil* (Capcom) propose un monde où une grande compagnie pharmaceutique, la Umbrella Corporation, se livre à des machinations tout aussi inquiétantes, en plus de s'adonner à de

²⁸ Remarquons-le, ce que Ricœur décrivait comme les principaux thèmes du récit deviennent les modalités de participation du jeu vidéo.

discutables expériences scientifiques qui mènent régulièrement à des épidémies de zombies et à d'autres mutations horribles. Il m'appartient, dans les deux cas, de décider s'il faut voir là une critique des agissements réels des conglomerats pharmaceutiques, et, le cas échéant, laquelle des deux est la plus pointue et laquelle est la plus jouissive. Ces mondes, je les ai construits de la même façon, au carrefour du dit et du non-dit, du champ et du hors-champ, en inférant graduellement à partir des fragments de monde qui m'étaient décrits, montrés et parfois seulement suggérés. Sous cet angle, Juul a raison, les mondes fictionnels des jeux se déploient comme ceux des récits littéraires ou filmiques, ils sont incomplets et peuvent être imaginés de façon différente par des *gamers* différents (2005 : 122-123). Il y a cependant entre eux des divergences sur lesquelles il faut insister.

La plus évidente est que, dans la série des *Resident Evil*, j'ai eu personnellement à essuyer les attaques de morts-vivants et dû prendre sur moi de contrecarrer les noirs desseins de la Umbrella Corporation. On m'opposera que je n'ai abattu un zombie de ma vie, ni sauvé le monde de quoi que ce soit. C'est vrai, mais c'est là, justement, qu'il faut apposer un bémol à la distinction règles réelles/mondes fictionnels de Juul.

En reprenant les notions dégagées plus tôt, nous dirons que l'interactivité seconde fictionnalise la règle et l'action avec elle. L'interactivité primaire est une médiation simple de l'action, une façon d'apposer à des possibilités préexistantes certaines règles, certaines orientations afin de baliser les échanges : certaines règles normatives régissent un médium interactif primaire comme la conversation et des règles constitutives articulent cette forme d'interactivité primaire qu'est le jeu. Avec Juul, on peut dire que ces activités sont réelles parce que, bien que se déroulant dans des enclaves relativement isolées, fussent-elles un salon de thé ou un terrain de football, elles ont lieu dans le réel : en interactivité primaire, nous utilisons le monde comme terrain de jeu. L'interactivité seconde ne fait pas qu'informer nos actions, elle les interprète, les transforme. Pour que mes actions sur l'ordinateur soient des interactions, il faut deux rétroactions. La première est celle du programme qui peut accuser et reconnaître mon action. C'est la partie *réelle* de l'interaction : en activant une commande programmée, je modifie factuellement une portion du disque dur. La deuxième rétroaction est celle qui me rend à moi, l'utilisateur, cette altération visible, perceptible. Lorsque je déplace un document sur le bureau de mon ordinateur, j'affecte réellement le code, invisible, auquel est

fournie une apparence visuelle, une interface qui est, à bien des égards, une fiction, ou, à tout le moins, une représentation.

Ainsi, de deux objets apparemment semblables, il faut souligner l'altérité irréductible. Par exemple, le cavalier du jeu d'échecs représente, figurativement, un cheval et, fonctionnellement, une règle de déplacement ; le cavalier numérique d'un jeu vidéo d'échecs est une règle programmée, à qui l'on a prêté l'apparence d'un cavalier, pour qu'elle puisse être reconnue et activée par un joueur. Dans ce dernier cas, la règle est réelle, parce qu'elle est programmée, inscrite sur le disque dur, et qu'elle exige une action réelle pour être activée (taper une commande, appuyer sur un bouton), elle est aussi fictionnelle, parce qu'elle produit un résultat perceptible uniquement dans un monde fictionnel, un monde représenté. Certes, le jeu vidéo d'échecs existe à un niveau mathématique, abstrait, comme ensemble de commandes codées et programmées, activables machinalement, mais s'il ne s'agissait de jouer aux échecs, justement, aucune manœuvre ne serait effectuée, ni par le joueur ni par l'ordinateur.

En faisant abstraction de la fictionnalité inhérente à l'activité ludique, Juul considère les jeux comme des ensembles réglés, des structures abstraites de règles, que l'on peut doter à l'envi d'un monde fictionnel : « Arguably, many amateur sports are often played with some fictional world element. The amateur soccer player may imagine that he is David Beckham during the match, thus combining the abstract game with a imagined, fictional world. » (2005 : 133) Pour Juul, les mondes fictionnels de jeux vidéo partageraient le même caractère facultatif, optionnel, que ceux des jeux, si ce n'est qu'étant « immatériels », les jeux vidéo pourraient décrire plus facilement des mondes que les jeux non électroniques (*ibid.* : 162). La différence, pour nous, c'est que pour jouer au soccer sur la *PlayStation 2*, par exemple, je dois d'abord être David Beckham et comprendre le monde fictionnel dans lequel mon avatar évolue. Juul considère que le soccer n'a pas de monde fictionnel parce que l'espace dans lequel il se joue, étant abstrait, ne représente rien²⁹. Dans les jeux vidéo, cet espace abstrait doit toutefois être représenté afin d'être reconnu par le joueur. Les jeux vidéo n'ont pas la possibilité de décrire des mondes fictionnels, ils en ont l'obligation.

²⁹ Il y a là une assimilation, que nous avons déjà remarquée ailleurs et à laquelle nous reviendrons, de la représentation à sa seule dimension iconique. Le terrain de soccer représente toutefois, par convention, les limites spatiales apposées à son activité ; il représente une règle.

Cela nous mène à réexaminer les mondes du jeu vidéo et à nous demander, déjà, si « fictionnels » est bien l'adjectif qui leur convient. Aarseth préfère parler d'espace événementiel (1999 : 36. NT) pour décrire le lieu où se déroule le jeu vidéo. Ryan ne propose jamais de distinction tranchée entre mondes fictionnels et mondes virtuels, mais elle les fait se rapporter dans le premier cas aux récits littéraires et, dans le second, aux univers partagés du jeu vidéo et du cyberspace ; il y a là une certaine réticence à appliquer sans adaptation la notion de monde fictionnel aux formes numériques, réticence qu'il convient d'interroger ici.

Les mondes fictionnels ont été conçus au carrefour de la philosophie analytique et des études littéraires, par une extrapolation de la notion de monde possible de la logique modale pour les textes narratifs³⁰. Les mondes fictionnels, tels que conçus par Thomas Pavel (1986) et Marie-Laure Ryan (1991) ont tendance à recouvrir deux mondes déployés devant les récits, l'un constituant une sorte de macrostructure abstraite et fonctionnelle, l'autre une microstructure détaillée. La macrostructure se construit à l'aide d'un mécanisme de compréhension fonctionnelle, que Ryan a décrit comme un « principe d'écart minimal » (cf. 1980, 1991) et Kendall Walton comme un principe de réalité ou de croyance mutuelle (cf. 1990). Ces principes statuent que nous comblons l'incomplétude des mondes proposés en utilisant, par défaut, les connaissances que nous avons du monde réel et celle dont nous disposons face au genre auquel le récit appartient.

Du point de vue d'une théorie de la lecture, et particulièrement d'une théorie de la lecture courante, le principe d'écart minimal est autant une panacée qu'un placebo. Si je considère que *The Constant Gardener*, appartenant à la fiction réaliste, se déroule dans une réplique plus ou moins fidèle du monde réel, je peux inférer que, puisque le roman ne fait mention d'aucune particularité fictionnelle attribuable à la ville de Vancouver, ladite ville y est en tous points semblable à sa contrepartie factuelle. Bien sûr, exception faite du logicien tatillon, à peu près aucun lecteur ne se posera, devant *The Constant Gardener*, la question « Vancouver ». Au-delà de cette ampleur un peu artificielle que prête aux mondes proposés la théorie des mondes fictionnels, les récits et leurs lectures ont tendance à s'appuyer sur une certaine esthétique du huis clos. Le monde fictionnel proposé par *The Constant Gardener* est moins pour le lecteur une maquette éthérée de l'univers qu'une petite constellation de lieux dessinée à l'intérieur de celle-ci, couvrant un club privé de Londres, des laboratoires de

³⁰ Démarche entreprise auparavant par Umberto Eco, dans *Lector in Fabula* (1979).

recherche canadiens et des bidonvilles du Kenya. Ici, nous sommes beaucoup plus près de la posture de Lubomír Dolezel, qui, dans *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (1998), remarque que certaines incomplétudes des mondes fictionnels ne sont pas comblées ou écartées par la lecture, mais reconnues par elle. Dolezel remarque par exemple que dans les romans de Kafka, les indéterminations géographiques et patronymiques³¹ ne sont pas des espaces laissés en blanc, mais des espaces marqués en blanc, que la lecture ne tendra pas tant à combler qu'à comprendre.

On risque donc de surdéterminer l'incomplétude des mondes fictionnels, ainsi que la capacité et la volonté du lecteur à les compléter, si on ne distingue pas entre la microstructure que le récit propose et que la lecture induit, et la macrostructure que le récit suppose et qui peut être, à la rigueur, projetée au-dessus de lui. Cette distinction peut nous aider à isoler les mondes du récit et du jeu vidéo. Au niveau macrostructural, le monde du jeu vidéo est bel est bien un monde fictionnel, inféré et imaginé par le joueur à partir des miettes que lui en montre le jeu, à travers graphiques et cinématiques. Les mondes du récit et du jeu ont aussi une parenté au niveau microstructural, comme l'action de *The Constant Gardener* se concentre surtout aux bidonvilles de Kibera, au Kenya, l'action de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) se déroule surtout dans les rues infestées de zombies de Racoon City. À ce niveau-là, cependant, les mondes sont plutôt différents. Le monde « Kibera » est détaillé, mais quand même incomplet : pour me le figurer, je dois inférer à partir des descriptions du roman ou des extérieurs du film. Pour me figurer Racoon City, je dispose de deux avatars manipulables et de l'obligation d'en explorer les moindres recoins³². Bien sûr, bien des portes demeurent fermées et bien des murs s'érigent derrière lesquels je peux imaginer d'autres lieux et d'autres créatures, mais le fait demeure : à côté des mondes détaillés mais incomplets du récit littéraire ou filmique, le jeu vidéo propose au niveau microstructural un *monde total*. Que cette totalité soit illusoire, que le jeu, comme le récit, ne soit pas globalement capable de « 'couvrir' la fiction qu'il met en place » (Saint-Gelais, 2002 : 68.) ne change rien à l'affaire : le monde du jeu vidéo n'est ni posé, ni proposé, mais **imposé**. Ce n'est pas l'incomplétude de

³¹ Le fait que ne soit jamais spécifié le nom des villes où se déroulent *Le procès* et *Le château*, où que le protagoniste n'y ait pas de patronyme ou y soit désigné seulement par une initiale (Joseph K., dans *Le procès*, K. dans *Le château*).

³² Il y aurait ainsi, du roman au cinéma et au jeu vidéo, une sorte de mouvement progressif tendant à faire du monde proposé une entité à la fois plus dynamique et plus déterminée.

ce monde, sa complétion ou sa reconnaissance, qui fonde l'activité vidéoludique, mais la possibilité d'interagir avec lui et d'en explorer ainsi la totalité³³.

Le monde imposé du jeu vidéo est pour nous à moitié fictionnel et à moitié réel. Il est fictionnel en ce qu'il constitue une représentation partielle d'éléments et d'actions qui sont, espérons-le (particulièrement dans le cas des *Resident Evil*), fictifs. Il est réel en ce qu'il offre la possibilité de le modifier de l'intérieur, d'*agir dedans*, d'entretenir avec lui une interactivité seconde, « ontologique » au sens de Ryan. Un monde dans lequel je peux agir n'est jamais complètement fictionnel, ni virtuel. C'est la lapalissade tapie derrière la maxime du cinéaste David Cronenberg, « toute réalité est virtuelle » (cité dans Rodley, 1999 : 10) : toute réalité est réelle. Le monde imposé du jeu est composé à parts égales pour le joueur d'une représentation partielle d'un monde et d'une simulation complète de celui-ci.

Cette nouvelle avenue est peut-être un cul-de-sac. Plusieurs théoriciens ont pensé la représentation et la simulation comme des modélisations corollaires, mais opposées, d'une réalité (Manovich, 2001 : 17), et placé exclusivement le récit sous la coupe de la représentation et le jeu vidéo sous celle de la simulation (cf. Frasca, 2003c ; Aarseth, 2004).

Dans cette distinction, on fait recouvrir par le terme de « représentation » l'ensemble de la mimésis, c'est-à-dire autant la mimésis directe (le théâtre, et, ajouterait-on aujourd'hui, le cinéma) que la *diégésis*, imitation indirecte à partir du langage (la littérature orale et écrite, etc.). La simulation, telle que l'envisagent les théoriciens des médias et les ludologues, s'attacherait à modeler, à côté de la représentation, « d'autres aspects de la réalité en dehors de son apparence visuelle – le mouvement d'objets physiques, les changements de forme se produisant au fil du temps à l'intérieur des phénomènes naturels [...], les motivations, les comportements et la compréhension de la langue et de la parole par les êtres humains » (Manovich, 2001 : 17. NT). Pour Gonzalo Frasca, simuler consiste à « modeler un système source à travers un système différent qui maintient pour quelqu'un certains des comportements du système original » (2003c : 224. NT). Bien que leurs définitions disent le contraire, la simulation, telle que l'entendent Manovich et Frasca, est une forme représentationnelle, en ce qu'elle *reproduit* toujours quelque chose. On ne peut reproduire le

³³ Notons d'ailleurs que dans beaucoup de jeux, la complétion est une quantité mesurable, dont on peut consulter le sommaire statistique. Par exemple, dans le jeu *Grand Theft Auto: San Andreas*, que nous analyserons plus loin, on peut consulter le sommaire statistique de nos actions posées, qui comprend une évaluation de la proportion explorée du monde numérique.

comportement d'un système sans en reproduire d'une quelconque façon l'apparence. Un zoologiste se servant d'un programme informatique pour simuler les mouvements d'une population de caribous représentera forcément ceux-ci, ne serait que par des points blancs sur fond noir. Ce n'est pas parce que ces points n'ont ni pattes, ni poils, ni bois, parce qu'ils n'entretiennent avec le caribou aucun rapport iconique, qu'ils ne sont pas représentation pour autant ; pour comprendre ce que le système simule, il faut être à même de comprendre que ces points représentent.

Si la simulation a été développée dans les sciences, les jeux vidéo sont, pour Frasca, le premier média complexe de simulation pour les masses ; ils succèdent aux jouets et aux jeux de société, qui étaient des médias de simulation simples. On aurait avantage ici à distinguer entre la simulation, *action de simuler*, et le simulateur, qui est celui qui simule et, surtout, dans l'exemple abordé ci-dessus, la technologie qui produit une simulation. Ce n'est que dans le premier cas que l'on peut parler d'une simulation simple et l'opposer à la représentation. Cette idée peut nous aider à revoir nos définitions précédentes, où nous avons décrit le récit comme une médiation double de l'action et le jeu comme une médiation simple. « Simulation » est le nom que nous donnerons dorénavant à la médiation du jeu. Jouer, c'est simuler des actions, c'est-à-dire commettre des actions réelles qui ne prennent leur pleine valeur que dans l'espace fictionnel du jeu. Cette simulation peut constituer pour un observateur externe une représentation : nous avons déjà mentionné la capacité des jeux à se produire comme spectacle et à produire des récits³⁴.

En posant un geste théorique plus audacieux, il nous faut dire que la simulation peut aussi être le nom donné à la première médiation de l'action dans le récit. La mimésis repose sur une simulation, sur un jeu : ce qui est projeté à l'écran ou montré au devant de la scène comme représentation repose sur le jeu des comédiens, leur simulation de certains émois et de certains gestes, reproduits à l'intérieur un monde simulé, où ils peuvent interagir selon certaines modalités prédéterminées³⁵.

³⁴ Notons ici que, pour Gadamer, cette transformation du jeu et du spectacle entraînait une transformation du spectateur en joueur : « C'est un changement total de direction que subit le jeu en tant que jeu en se transformant en spectacle. Le spectateur prend la place du joueur. C'est lui, et non le joueur, pour qui et en qui le jeu se joue. » (1960 : 361)

³⁵ Un tel découpage est plus difficile à appliquer à la *diégésis*, mais, intuitivement, il nous semble s'y étendre aussi. Le rôle du narrateur implique non seulement de représenter des actions à l'aide du langage mais de simuler, face à ces actions, une posture antérieure d'acteur ou de témoin. Pour

Encore ici, le parti des ludologues radicaux serait de distinguer, sous représentation et simulation, les rôles opposés de spectateur et de participant : assister à un récit implique de comprendre des actions, alors que jouer, ou simuler, implique d'en commettre. Sous cette distinction entre les modalités de saisie et d'appréhension s'en déploie une autre, entre les temporalités et spatialités particulières propres à chacune de ces formes. Le temps de la représentation est le passé, le « ça a été » pour reprendre l'expression de Roland Barthes sur la photographie (1980 : 176). Cela ne change pas significativement lorsque le récit est au présent, lorsque la simulation prend part devant moi sur une scène ou que le jeu se déroule en direct sur l'écran de télévision, parce que je sais l'action fixée d'avance ou que j'assiste impuissant à son déroulement. Tout au plus nous faut-il inventer une temporalité subsidiaire, solidaire de la première, le *ça aura été*. Pour celui qui simule et qui joue, en revanche, l'activité ne se conjugue qu'au présent. « C'est » est le temps du jeu. Incidemment, l'espace de la représentation est « là » et celui de la simulation « ici » : le récit arrive là, devant moi, sur la page, la scène ou l'écran, le jeu advient ici et maintenant, sur le terrain, sous mes pieds.

Manovich a prolongé cette distinction en opposant représentation et simulation comme deux régimes technologiques de l'image (cf. 2001, 122 *et passim*) : le premier étant celui de l'écran, où une surface encadre un monde virtuel et l'expose à quelque distance d'un spectateur, le second celui des technologies visant à l'immersion complète du spectateur dans l'espace virtuel (comme l'église baroque, le panorama et le cinéma 3D). Si une telle typologie, excessivement polarisée, de la représentation et de la simulation permet d'isoler jeu et récit, elle nous force à constater que le jeu vidéo, lui, est à cheval sur ces deux espaces et ces deux temps. Il se déploie spatialement sur l'écran représentationnel du téléviseur ou de l'ordinateur, mais il brise la clôture structurale de celui-ci grâce à la manette et à l'interactivité qu'elle permet, qui fait d'elle non seulement une extension du joueur, mais une extension de l'écran, du monde du jeu, qui incite le joueur à sursauter et parfois à se baisser, par réflexe, afin d'esquiver les coups qu'un adversaire numérique dirige contre son avatar. Pour revenir sur une notion abordée au chapitre précédent, nous dirons que les jeux vidéo brisent le quatrième mur de façon tout à fait littérale et placent ainsi un dispositif de

raconter une histoire, il faut en avoir une connaissance intime, et dans cette connaissance, réelle ou feinte, s'effectue la première médiation du récit verbal qui est, à bien des égards, une simulation.

transgression propre aux esthétiques autoréflexives du 20^e siècle au centre de la culture de masse.

Le chevauchement temporel est encore plus significatif. Il a été rendu manifeste récemment dans le jeu *Resistance: Fall of Man* (Insomniac Games, 2006), pour la PlayStation 3. Le monde de ce jeu est une uchronie, une histoire parallèle, où, en raison de différents facteurs, la Révolution d'octobre échoue en Russie et la république de Weimar se maintient en Allemagne après la Première Guerre mondiale, empêchant la montée du nazisme. La Seconde Guerre mondiale y est donc évitée, mais, dès le début des années 20, la Russie adopte une politique féroce isolationniste, érige autour de ses frontières une grande muraille et coupe toute communication avec le monde extérieur. De ces murs, en 1949, s'échappent les Chimères, une race de créatures monstrueuses, qui envahissent en trois mois toute l'Europe continentale, avant de s'attaquer, par-delà la Manche, à l'Angleterre. Le jeu reproduit les aventures du sergent Nathan Hale, membre d'un contingent de soldats américains détaché vers la Grande-Bretagne conquise afin d'appuyer la résistance. Un détail fascinant : les missions du jeu sont introduites comme des *flashbacks*. Notre avatar est présumé mort au moment où le jeu commence et ses faits d'armes sont relatés par une survivante de la résistance britannique. Comme tous les jeux, *Resistance* se joue au présent, dans un temps qui est pourtant décrit comme appartenant à l'histoire. Ce qui est ainsi rendu manifeste ici est implicite dans tous les jeux d'aventures où la complétion du jeu, et de chacune de ses parties, exige de réaliser des séquences prédéterminées d'actions (cf. Juul, 2005 : 158) : Il y a mille façons d'échouer ces niveaux ou missions, mais un nombre limité de façons de les réussir, le récit y devenant en quelque sorte l'objectif du jeu. Nous jouons ici et maintenant dans l'espace lointain et le temps révolu de la représentation.

Tout cela revient à dire que les jeux vidéo s'appuient, comme le récit, sur deux médiations : la représentation et la simulation. Ils ne sont pas, au sens strict, des simulations, mais des simulateurs, des machines à simuler qui doivent en premier lieu représenter. Si lire un récit implique de comprendre des actions représentées, jouer à un jeu vidéo implique de comprendre les actions représentées afin de participer à leur déroulement. Sous cet angle, aucune théorie du jeu vidéo ne saurait faire l'économie de la représentation, qui lui est intrinsèque en ce qu'elle en est la première médiation : le jeu vidéo est un simulateur d'actions représentées là où le récit est une représentation d'actions simulées.

Les jeux vidéo débordent en ce sens du paradigme classique des jeux et également en ce qu'ils participent d'une logique de progression. Juul oppose les jeux d'émergence, qui procèdent d'un ensemble de règles posées, et les jeux de progression, qui, comme les jeux vidéo d'aventures, les jeux de rôles et les jeux d'ordinateur textuels, dévoilent leurs règles et leurs mondes par strates, en notant que, de ces deux structures de jeu, la progression est la plus récente (2005 : 72). De notre point de vue, ce type de jeu repose entièrement sur une intégration au jeu de la mécanique séquentielle du récit : la progression appartient à la logique du récit et à ses régies de lecture (cf. Gervais, 1993, 1992a et 1992b), et non à celle, émergente, des jeux classiques. Les jeux de progression sont, qu'on le veuille ou non, des hybrides, où l'interactivité dépend de la narrativité.

Quant à savoir si cela fait des jeux vidéo des récits interactifs, cela, à la rigueur, importe peu. Les jeux vidéo ont déjà un nom, après tout, et loin de nous l'idée de leur apposer à tout prix une étiquette à laquelle plusieurs sont rébarbatifs. L'important est de comprendre que les jeux vidéo sont toujours représentationnels et souvent narratifs, et que leur usage repose sur une précompréhension de l'action, au sens de Ricœur (cf. 1983). Même si, en dépit de tous les points de rupture, on s'obstinait à resituer les jeux vidéo sous la catégorie du jeu, il faudrait reconnaître que l'action de jouer comme celle de lire implique une dimension endonarrative et exonarrative. Si le jeu et le récit peuvent être opposés, différenciés, distingués en tant que modélisation de l'action, c'est dans l'activité même qui les constitue qu'ils sont finalement réunis, parce que la lecture est un jeu et que jouer, ne l'oublions pas, c'est aussi lire.

4.4 Du moment lectural du jeu à la pratique herméneutique de la jouabilité

Reprenons la balle au bond.

L'argument anti-narratologique de la ludologie est double. Il consiste d'abord à dire que les jeux vidéo ne contiennent qu'accessoirement un récit, qu'ils ne sont jamais qu'accidentellement narratifs. Juul a posé les mondes fictionnels des jeux comme leur grande innovation, tout en insistant sur leur caractère facultatif (2005 : 162). Markku Eskilén a qualifié les aspects narratifs introduits dans les jeux par les cinématiques de vulgaires outils

de marketing (2001). Aarseth a affirmé carrément que les jeux narratifs étaient de mauvais jeux : « The weak and repetitive tradition of adventure story-games such as *Myst* and *Half-Life* should not be given our privileged, undivided attention, just because they remind us more of the movies and novels we used to study. » (2004 : 54) L'argument subsidiaire est, bien entendu, que ces éléments narratifs, qui ne devraient pas figurer dans les jeux, ne devraient à aucun prix être introduits dans leur étude. « En tant que discipline formaliste » a écrit Gonzalo Frasca, la ludologie « doit se concentrer sur la compréhension des structures et éléments du jeu — et plus particulièrement de ses règles — de même que sur la création de typologies et de modèles susceptibles d'expliquer la mécanique des jeux. » (Frasca, 2003b : 222. NT) Une telle approche pose, pour nous, une importante question : est-ce que cette remise en cause, fondée jusqu'à un certain point, du paradigme narratif dans l'étude des jeux, implique aussi une mise à distance du paradigme textuel ? Si les jeux vidéo ne sont pas des récits au plein sens du terme, cela implique-t-il logiquement, comme semble l'affirmer Aarseth (2004 : 45 *et passim*), qu'ils ne soient en aucune façon des textes et ne puissent pas être lus ?

Un bon angle depuis lequel approcher cette question est l'utilisation du mot « lecture » dans le vocabulaire des jeux. On sait que de nombreux jeux exigent de leurs joueurs qu'ils lisent la défensive adverse. Au poker, lire un adversaire consiste à analyser la force de sa main à partir d'indices comportementaux (Hellmuth Jr., 2003 : 28). Il y a là un bel exemple de ce que nous appellerions un *moment lectural* dans le jeu : au poker, chacun se constitue lui-même comme texte et essaye de déchiffrer le visage de marbre et les gestes volontairement neutres, ou trompeurs, de ses adversaires. Il y a là un geste interprétatif, au plein sens herméneutique du terme, où « l'interprétation est le travail de la pensée qui consiste à déchiffrer le sens caché dans le sens apparent, à déployer des niveaux de significations impliquées dans la signification littérale » (Ricœur, 1969 : 16). Aarseth a fourni lui-même un exemple d'une dimension herméneutique inhérente à la jouabilité, en introduisant les notions d'aporie et d'épiphanie.

L'aporie peut être vue comme une impasse dans l'« espace événementiel » (1999 : 36. NT) du jeu vidéo, et l'épiphanie comme sa résolution, laquelle ouvre généralement la voie à de nouveaux pans de l'espace. Aarseth donne un exemple précis d'aporie et d'épiphanie dans le jeu vidéo *Doom*. Le jeu est un « first-person shooter » : un jeu où le joueur assume

l'identité de son avatar en caméra subjective (par opposition à un « third-person shooter » où l'avatar est montré de l'extérieur). « Shooter » dit le reste : l'enjeu est de progresser à travers différents types d'espaces en envoyant ponctuellement *ad patres* différents opposants avec une multitude d'armes.

Dans le cas de *Doom*, l'espace événementiel est une série de labyrinthes lugubres, les opposants rassemblent une grande variété de créatures maléfiques et les armes vont de la main nue au fusil-mitrailleur. À un moment dans le jeu, le joueur doit accéder à un nouveau palier en passant par une trappe dans le plafond. La pièce sur laquelle cette trappe s'ouvre est très vaste avec, au fond, un corridor de sortie. Le hic : l'endroit est surpeuplé de petits êtres monstrueux. Ces créatures sont habituellement faciles à tuer, mais elles n'ont jamais été présentes en pareil surnombre avant ce niveau. Le joueur ne peut hésiter qu'un bref instant avant que les monstres ne remarquent sa présence et passent à l'attaque. Il dispose de peu d'options. Il peut fermer la trappe et tenter de trouver une autre issue ; malheureusement, il s'en rendra compte après avoir erré un certain temps, c'est la seule. Il peut essayer d'atteindre le couloir en contournant les créatures par la droite ; un seul essai suffira à le convaincre qu'il ne peut échapper à la confrontation. Il peut affronter les créatures, mais elles sont trop nombreuses ; au fil de ses essais, il s'apercevra qu'aucun joueur au monde, aussi rapide sur la gâchette soit-il, ne peut se sortir de ce pétrin par la manière forte, peu importe l'arme utilisée. C'est ce genre d'impasse que Aarseth appelle « aporie ». Si elle n'est pas résolue, le joueur abandonnera la partie, voire le jeu.

Dans ce cas-ci, la solution est relativement simple. Plusieurs bidons de matière radioactive s'empilent le long du mur de gauche, derrière les créatures. Ces bidons, comme tout joueur de *Doom* chevronné le sait, ont tendance à exploser lorsqu'ils sont atteints par des projectiles. Dans ce cas-ci, en faire exploser un entraîne une réaction en chaîne qui tue toutes les créatures et déblaie le passage pour le joueur, lui ouvrant une plus grande partie de l'espace événementiel. C'est ce que Aarseth nomme une épiphanie, en notant :

In narratives, aporias are usually informal structures, semantic gaps that hinder the interpretation of the work. In ergodic works such as *Doom*, the aporias are formal figures, localizable "roadblocks" that must be overcome by some unknown combination of actions.

When aporia is overcome, it is replaced by an epiphany: a sudden, often unexpected solution to the impasse in the event space. Compared to the epiphanies of narrative texts, the ergodic epiphanies are not optional,

something to enhance the aesthetic experience, but essential to the exploration of the event space. Without them, the rest of the work cannot be realized. (1999 : 38)

On pourrait très bien contredire l'idée selon laquelle les apories et épiphanies des textes narratifs sont optionnelles et purement esthétiques ; il arrive que la résolution d'une aporie soit tout aussi essentielle à la compréhension d'un texte qu'elle l'est à la progression dans l'espace événementiel du jeu vidéo. Ce qu'il faut souligner surtout, c'est que, d'un point de vue sémiotique, ce sont des opérations rigoureusement identiques. Peu importe la forme qui l'occasionne, le rapport dialectique aporie/épiphanie décrit une seule et même chose : une crise pouvant être résolue par une inférence interprétative. Bertrand Gervais a décrit ce type d'inférence comme un *coup de force*, une opération qui vise à résoudre une situation d'illisibilité par « l'irruption d'une hypothèse, qui vient modifier le cours de la sémosé, qui vient en fait la relancer » (1999 : 106). Ce type d'inférences, le plus souvent abductives, représente ainsi moins une rupture qu'un point de rencontre entre la lecture et le jeu.

Aarseth reconnaît que des apories et épiphanies se produisent à la lecture d'un texte narratif, mais il se fait évasif sur leur existence à l'intérieur d'une diégèse. Tout au plus mentionne-t-il qu'elles sont « les figures prénarratives de l'expérience, dont sont issus les récits » (1999 : 38. NT). Qu'elles soient pré- ou protonarratives, on pourrait en débattre, mais un fait demeure : le couple « aporie-épiphanie » serait parfaitement à sa place chez Propp, Bremond et Greimas. Aporie et épiphanie sont, au sens narratologique, des *fonctions*, constituées de l'énoncé d'un manque et de sa résolution. Les récits folkloriques et mythologiques qui ont fait l'objet des premières descriptions formalistes et structuralistes sont remplis de telles situations aporétiques. En identifiant « les termes-clés à partir desquels on peut analyser plusieurs problèmes de l'esthétique ergodique » (1999 : 41. NT), Aarseth dégage des notions qui seraient parfaitement à leur place dans une narratologie classique. En se distançant de l'analyse des éléments thématiques des jeux vidéo et de leur narrativité secondaire (parcours de jeu parfois linéaires, paratextes explicatifs, animations cinématiques, etc.), la ludologie essaye d'extraire l'« essence » des jeux vidéo, de se concentrer sur leurs structures ; chemin faisant, elle est en train de devenir une sorte de logique formelle de l'action et de sa modélisation, ce qui est exactement ce que la narratologie fut d'abord.

Nous ne voulons pas tant opposer ici un argument narratologique à la ludologie que la mettre en garde contre la tentation formaliste qu'elle partage avec elle, et qui tend à faire du jeu comme du récit une catégorie abstraite. Que la ludologie veuille cerner les contours du *jeu pur*, c'est son droit le plus strict. Un tel jeu, comme Genette l'a dit du pur récit, « n'existe pour ainsi dire nulle part dans sa forme rigoureuse » (1966 : 168) ; en choisissant d'en faire son unique préoccupation, la ludologie renoncerait cependant au droit d'être l'unique discipline consacrée à l'étude des jeux vidéo, qui ne sont en rien, eux, des formes pures. Nous l'avons vu, les jeux vidéo, quoiqu'en disent Aarseth (2004 : 54) et Eskilen (2001 : non paginé), ne sont pas que des jeux. « Devraient-ils l'être ? » est une autre question, que nous n'oserions jamais nous poser. Il s'agit ici de faire de la théorie et non de l'hygiène, et aucune discipline ne devrait se sentir habilitée à dicter à ses objets leurs formes.

La pureté d'une forme, la pureté de toute forme, nous l'avons dit déjà de différentes manières, n'est pas très intéressante de notre point de vue. À côté de la ludologie, nous voudrions réclamer pour une approche *textualiste* le droit de poser sur les jeux vidéo un regard lectural, herméneutique, de les recueillir pour ce qu'ils sont, des ensembles hétérogènes, pluriels au sens de Barthes, divisés voire écartelés entre interactivité et narrativité. Comme l'a souligné Caillois (1958 : 38), invoquer « ce n'est qu'un jeu » est l'argument des mauvais joueurs. À trop vouloir contrecarrer les plans de ceux qui voudraient aborder le jeu sous l'angle strict de la narratologie, la ludologie court le risque de *jouer le jeu* de ceux pour qui les jeux vidéo ne sont justement que des jeux, comme on a dit jadis, ce n'est que de la bande dessinée, du cinéma, ou du roman. Un tel constat est généralisable à toutes les formes numériques, en face desquelles on a souvent proposé une logique de la rupture. Peut-être est-il abusif de parler de lecture en face de ces nouveaux objets, d'apposer un vouloir-dire à des formes qui se veulent strictement spectaculaires (cf. Darley, 2000) ou jouables. S'il y a là un parti pris, alors c'est le nôtre, et il relève d'une réelle confiance en la capacité des lecteurs courants, des spectateurs, des *gamers* et des interacteurs en tous genres à produire du sens.

Comme l'affirme Jesper Juul : « Games are formal systems that provide informal experiences. » (2005 : 120) En tant que tels, ils ne sauraient être décrits exhaustivement par une discipline formaliste (pas plus que le récit, en fait). S'intéresser aux jeux et aux formes interactives en général, c'est s'intéresser autant aux structures formelles qui les sous-tendent

qu'aux expériences informelles qu'ils provoquent. L'étude de ces expériences informelles ouvre deux avenues. L'une emprunte les moyens de la psychologie et des sciences cognitives afin de détailler l'expérience du joueur (Perron : 2005). L'autre, que nous adopterons plus tard dans notre analyse de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), procède d'une sémiotique de la lecture, voire d'une herméneutique textuelle, et consiste à recueillir ce qui, à l'intérieur et à côté de la jouabilité, se déploie comme une lecture, comme une opération d'interprétation d'un texte. Elle consiste, en quelque sorte, à recueillir certains jeux vidéo comme l'expression particulière d'une tension, constitutive de tous les textes narratifs, entre narrativité et interactivité.

Quant à savoir si une telle approche relève d'un « colonialisme théorique » (Aarseth, 2004 : 54), nous dirons seulement une chose. La métaphore du jeu dans les sciences humaines, qui trouve ses usages les plus articulés chez Wittgenstein et Gadamer, a été fondatrice pour la discipline dont nous nous réclamons le plus directement : les théories de la lecture et de la spectature. À partir de l'intuition gadamérienne suivant laquelle « [l]a culture humaine est tout simplement impensable sans un élément de jeu » (1993 : 44), on a utilisé le modèle du jeu afin de comprendre la pratique courante de la lecture. Cela a conduit à poser, non seulement la lecture comme jeu (cf. Picard, 1986), mais aussi la lecture comme interaction (cf. Iser, 1976 ; Lesgold et Perfetti, 1978, Da Silva, 1985 ; Pagé, 1985 ; Gervais, 1990 ; Audet et Saint-Gelais, 2003) ou la spectature comme activité ludique (cf. Perron, 1997). Nous avons emprunté au jeu ses modalités et figures pour comprendre le pas à pas de la lecture et de la spectature, leur dimension heuristique et interactive ; pour nous, utiliser les ressources d'une sémiotique textuelle afin d'affirmer le vouloir-dire des jeux, afin de passer du cercle heuristique au cercle herméneutique³⁶ de la jouabilité, figure moins un geste d'impérialisme théorique que l'humble acquittement d'une dette.

³⁶ La distinction entre lecture heuristique et herméneutique est apparue chez Riffaterre (1978) et a fourni la base à la notion de régie de lecture chez Bertrand Gervais (qui discerne une lecture en progression, attachée à la première saisie du texte, et une lecture en compréhension, vouée à comprendre le texte et, éventuellement, à produire sur lui un discours [1993 : 115 *et passim*]). L'idée d'un passage du cercle heuristique au cercle herméneutique a été formulée dans les travaux de Bernard Perron. (cf. 1997, 2005)

DEUXIÈME PARTIE : TENSIONS

Introduction

Materiality thus emerges from interactions between physical properties and a work's artistic strategies. For this reason, materiality cannot be specified in advance, as if it preexisted the specificity of the work. An emergent property, materiality depends on how the work mobilizes its resources as a physical artifact as well as on the user's interactions with the work and the interpretative strategies she develops—strategies that include physical manipulation as well as conceptual frameworks. In the broadest sense, materiality emerges from the dynamic interplay between the richness of a physically robust world and human intelligence as it crafts this physicality to create meaning.

N. Katherine Hayles, **Writing Machines** (2002 : 33).

Chacune des lectures qui suivent s'amorce sur une description du texte choisi en tant qu'objet matériel et conceptuel. Ce choix veut figurer le parti pris d'une certaine pragmatique de la lecture au détriment de tout regard autonomiste sur le texte. Toutes les œuvres ici lues étant, à quelque égard, narratives, il aurait été possible d'ouvrir sur un résumé et d'introduire ensuite certains éléments d'analyse. Cela aurait équivalu pour nous à sauter une étape importante, celle de la manipulation du texte, qui n'est pas, dans les cas qui nous occupent, purement incidente. Si la manipulation est une première étape menant aux processus plus complexes de la compréhension et de l'interprétation (cf. Gervais, 1999), le passage, le jeu entre ces dimensions enchâssées de la lecture n'obéit pas, dans les œuvres retenues, à une logique rectiligne :

When a literary work interrogates the inscription technology that produces it, it mobilizes reflexive loops between its imaginative world and the material apparatus embodying that creation as a physical presence. [...] To name such works, I propose "technotexts," a term that connects the technology that produces texts to the texts' verbal constructions. (Hayles, 2002: 25. NS)

Ce sont ces *boucles réflexives* qui nous intéressent ici, l'idée d'une matérialité particulière des *technotextes* qui interroge l'arc entier de la lecture et exige, afin que puissent se déployer la compréhension et l'interprétation, que soient constamment réinitialisées nos

stratégies manipulatoires. Décrire consistera donc à s'attacher en croisé aux éléments sémantiques du texte et aux dispositifs techniques, médiatiques, qui en sont le support et la condition.

On verra apparaître ici, de façon encore plus prégnante que dans les deux chapitres précédents, le « je », un je à la fois assumé et mis à distance, visant à reconstruire de l'intérieur le travail d'une subjectivité lectorale. Cette irruption de la première personne manifeste notre désir de rendre compte de la lecture en tant que pratique incarnée, devant être décrite sans recourir à la fiction conceptuelle d'un lecteur implicite, d'un lecteur rêvé par le texte qui est souvent, dans les faits, un lecteur qui se rêve à travers le texte. Rastier le remarquait, à propos des fictions de lecteurs apparues chez Eco et Riffaterre :

Un modèle de l'*interprétation* n'est pas non plus un modèle du texte. Les abstractions comme le *Lecteur-Modèle* (Eco) ou le *Superreader* (Riffaterre) hypostasient les performances bien attestées de ces deux auteurs, mais ne peuvent prétendre, nous semble-t-il, à une validité plus étendue. (1996 : 13)

Bien qu'ayant choisi au chapitre 3 de nous détourner de ces différents lecteurs implicites pour nous intéresser à un « lecteur courant » entraperçu chez Michel Charles (1995 : 139), nous aurions bien tort de nous croire à l'abri d'une telle critique. Dans la tâche que nous nous sommes fixée, celle d'examiner la lecture en tant que pratique incarnée et variable, il n'y aurait aucun gain mesurable à remplacer une figure hypostasiée du lecteur par celle, complaisante, d'un lecteur naïf dont les erreurs et hésitations devant le texte seraient, au final, aussi construites et hypothétiques que les inférences infaillibles d'un lecteur idéal.

Nous devons, comme tout théoricien de la lecture, affronter ce constat paradoxal : la seule lecture dont le commentateur peut objectivement rendre compte, c'est la sienne¹. Il n'y a pas plus de lecteur-modèle que de degré zéro de la lecture ; derrière chaque modélisation de l'instance lectorale et de sa pratique se cache une certaine vision de la lecture ; devant un texte donné, toute lecture est à la fois exemplaire et singulière. Exemplaire, en ce qu'elle se constitue à partir du vouloir-dire, qui, nous l'avons dit, est la croyance en une altérité à recevoir du texte, cette altérité poussant chaque lecteur à surévaluer l'universalité et la

¹ L'emploi du « je » dans une pratique de la lecture littéraire ne répond pas à une coquetterie de commentateur, donc, mais à une exigence pragmatique. C'est un constat que nous reprenons en grande partie des travaux de Bertrand Gervais, particulièrement de *Lecture littéraire et explorations en littérature américaine* (1998a).

validité de sa propre compréhension. Singulière, en ce que cette altérité du texte, chaque lecteur, pour exemplaire que se veuille sa démarche, la reçoit à sa propre manière, en ses propres termes.

Pour nous, pour moi, le « je » permet d'isoler certaines généralités, certains universaux à l'intérieur de ma propre lecture d'un texte, qui, pour personnelle qu'elle soit, n'est jamais complètement idiosyncrasique, ni étrangère à toute lecture autre. La lecture au « je » me force à assumer la responsabilité de mon interprétation et de ses failles, à renoncer à dévoyer à un personnage conceptuel la tâche d'hésiter ou de se tromper. Ayant valorisé le lecteur courant en tant que projection non idéalisée du lecteur, il me faut maintenant jouer son rôle et accepter de me projeter à l'intérieur d'analyses dont les limites seront les miennes. Le « je » permettra d'affirmer le caractère exemplaire et singulier de chacune des lectures à venir. Si « je » est un autre, le lecteur courant, c'est moi.

Les objets analysés ici, qu'Hayles appelle des *technotextes* (2002 : 25) et Espen J. Aarseth, des *textes ergodiques* (1997 : 1), en problématisant leur strate médiatique, rendent encore plus criant ce besoin d'une lecture au « je » : ils dérobent le lecteur de ses stratégies manipulatoires usuelles et lui interdisent d'estomper la singularité de son propre travail. Ce n'est plus devant ces textes l'interprétation seule qui est personnelle et individualisée, mais la manipulation elle-même. Nous ne sommes peut-être pas les auteurs de ces textes, comme l'aurait voulu la doxa hypertextuelle, mais, à l'intérieur de leurs dédales, qu'ils soient ceux d'un hypertexte de fiction comme *Patchwork Girl* (chapitre 5), d'un roman monde comme *House of Leaves* (chapitre 6) ou d'un vaste terrain de jeu comme *Grand Theft Auto: San Andreas* (chapitre 7), la seule constante commune à tous les parcours de lecteur, c'est leur singularité.

À travers la description des textes analysés, nous identifierons une tension qui fournira à chaque lecture sa direction. C'est un déplacement de la théorie à la pratique de la lecture que nous proposons ainsi, un déplacement du général vers le local : nous avons proposé, dans la partie « Théorie », d'identifier le concept de texte à certaines tensions fondatrices, nous tenterons à partir d'ici d'approcher les textes à partir des tensions particulières qui les animent.

Une telle démarche n'est pas sans précédent. Approcher les textes à partir de tensions spécifiques peut évoquer l'examen d'oppositions métaphysiques à l'intérieur des textes qui caractérisait la déconstruction chez Derrida. Il y a bel et bien un exercice de déconstruction dans nos lectures, mais une déconstruction à petite échelle, attachée aux tensions à l'œuvre dans un texte précis et ne tentant pas nécessairement, à travers leur observation, de déstabiliser l'histoire de la métaphysique et, à travers elle, toute la civilisation occidentale. Cette déconstruction ne déterre jamais ses oppositions que dans la lecture, dans les présupposés que le lecteur doit questionner, réévaluer à la rencontre du texte.

Cette déconstruction appliquée prend racine dans un certain regard sémiotique et pragmatique jeté sur l'activité lecturale. Nous avons évoqué au chapitre 4 l'idée de coup de force, chez Bertrand Gervais, opération qui vise à résoudre une situation d'illisibilité par « l'irruption d'une hypothèse, qui vient modifier le cours de la sémiose, qui vient en fait la relancer. » (1999 : 106) Identifier une tension dans le texte équivaut à se rendre disponible à ce type d'inférence et implique au premier chef de localiser certains accrochages, certaines impasses dans la lecture. L'idée d'une lecture tensionnelle se devine aussi, par la négative, chez Michel Charles, qui parle de « texte lisse » :

La résolution d'une difficulté est de peu d'intérêt si, au terme, on parvient à un texte lisse et tout simplement lisible. De peu d'intérêt, non parce que le texte est d'autant plus beau, intéressant ou excitant qu'il est moins clair, mais parce qu'un texte qui serait complètement assimilable n'aurait aucune raison de n'être point complètement assimilé et donc ne serait plus un texte. (1995 : 118)

Pour nous, le travail du texte s'effectue, *a contrario*, sur le repérage de tensions, sur la rencontre d'aspérités inassimilables. Nous voudrions ici être sensible à ce grain du texte, à sa matérialité, bien sûr, de même qu'aux frictions entre ses supports et ses discours, à travers lesquelles la lecture peut se saisir du texte, se l'approprier et le produire comme jeu.

Un corps de texte

Une lecture entre les coutures de Patchwork Girl

Et je dis ces mots les yeux tournés, certes, vers les opérations de l'enfantement ; mais aussi vers ceux qui, dans une société dont je ne m'exclus pas, les détournent devant l'encore innommable qui s'annonce et qui ne peut le faire, comme c'est nécessaire chaque fois qu'une naissance est à l'œuvre, que sous l'espèce de la non-espèce, sous la forme informe, muette, infante et terrifiante de la monstruosité.

- Jacques Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines » (1966 : 428).

Un corps étranger dans le corpus hypertextuel

*Patchwork Girl*¹ de Shelley Jackson est à la fois une suite et une relecture de *Frankenstein*, où l'on suit le destin d'une créature femelle assemblée par Mary Shelley, sa longue migration géographique et historique depuis l'Angleterre de la régence jusqu'à l'Amérique contemporaine. Le véritable voyage, on le verra, est intérieur, et c'est celui qui conduit progressivement Elle² à accepter son identité fracturée et à trouver dans l'écriture le moyen de l'affirmer.

Ce monstre littéraire a représenté pour N. Katherine Hayles le héraut d'une littérature électronique de seconde génération (2002 : 37). À sa sortie en 1995, l'hypertexte de Shelley Jackson était innovateur non seulement en tant qu'exemple d'un genre nouveau, la littérature hypertextuelle, mais à l'intérieur même du champ encore vert des hypertextes de fiction. En un mot comme en mille, Shelley Jackson, dans son utilisation du logiciel Storyspace, se distançait discrètement mais réellement de la doxa hypertextuelle (cf. chap. 1). *Patchwork Girl* permettait d'abord la visualisation constante de sa carte conceptuelle, ce que de nombreux hypertextes de fiction n'autorisaient pas dans leur version « Reader³ ».

¹ Pour des raisons qui apparaîtront évidentes, *Patchwork Girl* sera toujours désignée au féminin. Les références à l'hypertexte incluront le titre du nœud cité, suivi du titre de la section ou de la sous-section dans laquelle il se situe.

² Ce pronom servira ici de prénom à l'héroïne et principale narratrice qui n'est pas nommée autrement dans l'hypertexte, sinon sous le sobriquet de « Patchwork Girl ».

³ Le mode « Page Reader » est celui qu'affiche par défaut un hypertexte de fiction si l'utilisateur ne possède pas le logiciel Storyspace.

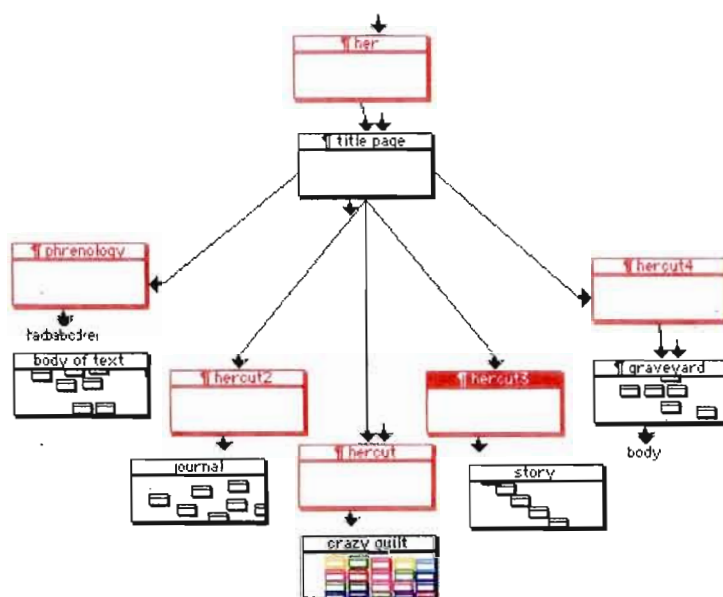
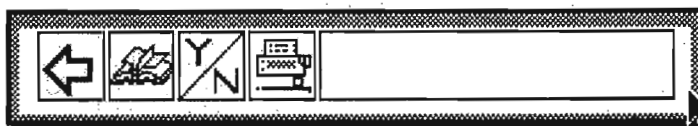


Figure 5.1 : La carte conceptuelle de *Patchwork Girl*.

Shelley Jackson semblait plus intéressée par une esthétique du fragment que par une esthétique de l'hyperlien ; plusieurs nœuds dans *Patchwork Girl* ne comportent qu'un seul lien et, incidemment, de longues séquences de l'hypertexte ne se lisent que de façon linéaire (c'est le cas d'une grande partie des sections *Journal* et *Story*). Jackson utilisait aussi une barre de navigation différente de celle qui était employée généralement dans les hypertextes de fiction, notamment chez Joyce (1990), Moulthrop (1991g) et McLaughlin (1993). Dans cette barre, la flèche permet de revenir au dernier nœud visité, le livre d'ouvrir une fenêtre affichant tous les liens possibles, le bouton Y/N de répondre à une question posée dans le texte ou d'activer le lien par défaut⁴ (dans certains cas, il est remplacé par un bouton menant à la page de démarrage de l'hypertexte) et l'imprimante d'imprimer le nœud actif.

⁴ Le lien par défaut est le lien qui est activé lorsque le lecteur tape « Retour » ou clique dans la fenêtre sur aucun lien particulier. Il peut induire une certaine linéarité, en conduisant à la suite logique de nœud visité, ou bien opérer une disjonction sémiotique ramenant le lecteur à des manipulations volontaires.



Patchwork Girl utilise une autre barre de navigation :



Ici, le point d'interrogation ouvre une boîte de dialogue permettant d'activer tous les liens contenus dans le nœud, mais aussi tous les liens qui y mènent, de même que tous les nœuds récemment visités par le lecteur. La flèche bidirectionnelle opère un va-et-vient entre le nœud actif et le nœud suivant. La case contenant les trois points fait passer de la fenêtre de texte à la carte de la sous-section visitée. Les flèches noires permettent un déplacement tridimensionnel dans l'hypertexte. En utilisant les flèches pointant vers le haut et le bas, je peux plonger et remonter à ma guise dans les niveaux du texte, passer en quelques clics de souris d'une sous-section reculée de l'espace hypertextuel au plan général de *Patchwork Girl*. En utilisant les flèches gauche et droite, je peux me déplacer latéralement dans l'hypertexte, sans avoir à respecter les liens préétablis. Les flèches conduisent du nœud actif à celui qui se trouve à sa droite ou à sa gauche dans l'organisation visuelle de la section, plutôt que dans son organisation hypertextuelle.

Ces changements dans l'organisation spatiale et dans les outils de navigation induisent une manipulation plus visuelle et instinctive de l'hypertexte, et des déplacements plus fluides entre ses sections. On aurait tort de ne voir là qu'une simple amélioration des fonctionnalités de l'hypertexte de fiction. En modulant ainsi la manipulation de *Patchwork Girl*, Shelley Jackson a modifié profondément le rapport à l'espace qui prévalait alors sur la création hypertextuelle et qui concevait l'hypertexte comme un lieu complexe, le plus souvent comme

un labyrinthe. On le verra, Jackson a proposé une nouvelle métaphore fondatrice de l'espace hypertextuel : le corps.

Patchwork Girl est une créature aussi monstrueuse en face du format livresque que du format hypertextuel ; un même décalage la sépare du roman traditionnel et de la littérature électronique d'alors. Cette créature, je l'examinerai à l'aune d'une tension entre texte et hypertexte, non pas en ce qu'elle appartiendrait au second et s'opposerait au premier, mais en ce qu'elle permet une véritable articulation des deux, sans postuler, comme au premier temps de la réflexion sur les hypertextes, que l'un serait l'incarnation ou l'« embodiment » de l'autre : *Patchwork Girl* problématise mon rapport courant aux textes et m'invite du même geste à revisiter les truismes de la doxa hypertextuelle. Alberto Manguel a écrit « Il se peut que les qualités que nous souhaitons avec nostalgie conserver dans les livres tels qu'ils sont aujourd'hui, tels que les ont imaginés les lecteurs humanistes, réapparaissent, sous des dehors intelligents, dans les médias électroniques » (2000 : 290) ; je me demanderai ici comment les espoirs inscrits dans la doxa ont pu se transformer et se réformer dans *Patchwork Girl* et imprégner ainsi, *sous des dehors intelligents*, la deuxième génération de littérature électronique.

Cela me mènera à mettre à jour une deuxième tension, peut-être plus importante, entre les deux figures qui fondent la poétique de *Patchwork Girl* et sont susceptibles d'éclairer tout le champ de la littérature électronique : la métonymie et la métaphore.⁵

⁵ On trouve par ailleurs une réflexion sur le déploiement métonymique et métaphorique des systèmes hypertextuels assez tôt dans la critique, chez Moulthrop (1991d).

Du golem au cyborg à la femme écrivante

Patchwork Girl se divise en cinq grandes sections, présentées sans hiérarchie fixe : je peux opérer plusieurs va-et-vient entre elles en cliquant sur les liens inscrits à l'intérieur des nœuds ou en me guidant à partir de la carte conceptuelle de l'hypertexte. Deux ordres de lecture sont toutefois suggérés.

PATCHWORK GIRL;

OR,

A MODERN MONSTER

BY MARY/SHELLEY, & HERSELF

a graveyard
a journal
a quilt
a story
& broken accents

Figure 5.2 : La page titre de *Patchwork Girl*.

Sur la page titre, de haut en bas, on m'invite à accéder successivement aux sections *Graveyard*, *Journal*, *Crazy Quilt*, *Story* et *Body of Text* ; la carte me propose quant à elle de visiter dans l'ordre, de gauche à droite, les sections *Body of Text*, *Journal*, *Crazy Quilt*, *Story* et *Graveyard*. Ma propre lecture, au moyen d'explorations sommaires, a eu tendance à progresser des sections les plus *traditionnellement* narratives de *Patchwork Girl* vers les sections plus métatextuelles que sont *Body of Text* et *Crazy Quilt*⁶. En butinant, donc, il m'a

⁶ Sections composées respectivement d'une série de commentaires autoréflexifs sur l'écriture et d'un ensemble de collages textuels.

semblé plus opportun d'entamer la lecture à partir de *Journal* et de la section communicante *Story*.

Dans *Journal*, on apprend que Mary Shelley, durant la rédaction de *Frankenstein*, a consenti à la demande de son monstre de papier, demande à laquelle Victor Frankenstein s'est refusé à la dernière minute : elle a confectionné et donné la vie à un monstre féminin. Cette section est narrée par Mary qui raconte la création d'Elle, ses premiers apprentissages et son départ pour l'Amérique. Elle introduit à la lecture deux indéterminations importantes. La première pose l'existence d'Elle dans un flottement : par un jeu d'allusions et de métaphores, Mary me laisse le soin de décider si elle a, comme Victor, au moyen d'une expérience mi-scientifique mi-alchimique, créé Elle, ou si elle lui a donné la vie, métaphoriquement, par l'écriture, si elle l'a tracée de sa plume puis repoussée vers les marges de *Frankenstein*. Je ne saurai jamais si Elle est un personnage à part entière, bien en chair dans un monde qui prolonge transfictionnellement (cf. Saint-Gelais, 1999) celui de *Frankenstein*, ou une sorte de fantôme métafictionnel ayant migré des pages de Mary Shelley vers les nœuds pixélisés de Shelley Jackson. Elle-même semble entretenir à ce sujet un doute : « My birth takes place more than once. In the plea of a bygone monster; from a muddy hole by corpse-light; under the needle, and under the pen. Or it took place not at all. » ('Birth'/M/S).

L'autre indétermination concerne le rapport intertextuel à *Frankenstein*. À la proximité entre les deux fictions se superpose rapidement une grande distance, cette dernière charriant son lot d'interrogations. Pourquoi le monstre de Frankenstein qui désirait une compagne obtient-il, dans *Patchwork Girl*, une parente proche mais lointaine, qui ne voit en lui qu'un frère, un frère bâclé de surcroît (cf. 'Botched Bro'/*Body of Text*), et qui tient mordicus à être effacée des pages du roman ? En quoi la posture créatrice de Mary Shelley diffère-t-elle du geste démiurgique de Victor Frankenstein ? Pourquoi n'y a-t-il ici justement aucun conflit œdipien, aucune confrontation tragique entre la créature et son créateur ?

On peut esquisser une réponse en considérant *Patchwork Girl* non seulement comme une reprise et un prolongement de l'univers fictionnel de *Frankenstein*, mais comme une mise à jour de son sous-texte féministe. Plusieurs commentateurs ont remarqué que la véritable transgression de Victor Frankenstein, qui attire sur lui et les siens un châtement terrible, n'était peut-être pas de s'être arrogé le pouvoir divin de création, mais d'avoir

arraché à la procréation son principe féminin⁷, bravade prométhéenne insultante envers une Nature chérie par les romantiques.

As a result of the exclusion of the emotional from his work and the repression of the feminine in himself, he has no empathy for his Monster — both during its creation and once it is given life. Thus, in giving life to a creature by himself, Frankenstein is denying the feminine and sexual aspects that are essential in natural creation, and is therefore unable and unwilling to give his creation the nurturing it requires. In the usurpation of the natural reproductive power of both Nature (which is defined as feminine) and the female, Frankenstein's creation can be interpreted as an attempt to exclude/abolish women completely. He believes that he can produce a higher form of species if he eliminates the sexual/female. (Rae, 1998 : 124)⁸

Il ne semble y avoir aucune usurpation semblable dans *Patchwork Girl* : il n'y survient aucun abandon de la créature par sa créatrice et il ne surgit entre elles aucun conflit œdipien irréductible. Mary ne représente que marginalement une figure maternelle pour Elle⁹, et, très vite, la créatrice est emportée par l'énergie contagieuse de sa créature : elles deviennent amantes et se livrent pour un temps, à l'issue de Percy Shelley, dans l'imagination de Mary ou dans le pavillon d'une vieille demeure anglaise, à toutes sortes d'expérimentations et de jeux.

On aurait tort, cependant, de réduire l'écart entre Elle et son frère à une différence sexuée. Elle n'est pas moins névrotique ou violente que lui parce qu'elle est une femme, ni parce que l'auteur de ses jours est une femme. Elle et Lui sont des créatures artificielles qui ont, en tant qu'êtres de langage, la même mère supposée et sont, en tant que personnages de fiction, les fruits d'une même expérience. Ils sont surtout le produit d'univers culturels différents, l'expression de différentes figures. Le monstre de Frankenstein qui attend tout de

⁷ On trouvera chez Mellor (1988), Markus (1994) et Rae (1998) une discussion de cet aspect de *Frankenstein*, et un examen du principe féminin dans l'ouvrage de M. Esther Harding, *Woman's Mysteries, Ancient and Modern: A Psychological Interpretation of the Feminine Principle as Portrayed in Myth, Story, and Dreams* (1971).

⁸ Frankenstein lui-même perçoit inconsciemment cette faute d'un autre ordre, si l'on en croit ce passage aux accents freudiens qui suit immédiatement la mise au monde du monstre : « I slept indeed, but I was disturbed by the wildest dreams. I thought I saw Elizabeth, in the bloom of health, walking in the streets of Ingolstadt. Delighted and surprised, I embraced her; but as I imprinted the first kiss on her lips, they became livid with the hue of death; her features appeared to change, and I thought that I held the corpse of my dead mother in my arms; a shroud enveloped her form, and I saw the grave-worms crawling in the folds of the flannel. » (1818 : 52)

⁹ Elle écrit dans le nœud 'Interrupting D.' : « [I] have adopted a nominal mother (M/S) who is more like a midwife, and spring unparented from my own past selves ».

son père et se retourne agressivement contre Victor et les siens après avoir été déçu se présente ainsi comme un Golem réactualisé afin de punir ce *Prométhée moderne*. Comme l'a noté Ferreira, même si la page titre l'identifie comme « A Modern Monster », Elle ressemble plutôt à une figure postmoderne et postféministe, le cyborg :

As the merging of many body parts, [the Patchwork Girl] may be said to deftly embody the Harawayan cyborg, an artificially manufactured, almost borderless self whose putatively univocal identity comes under severe strain, becoming dispersed and multivocal. Haraway sees the cyborg's role as one that would help to "disqualify" the analytical categories, like sex or nature, that lead to univocity. (1998 : non paginé)

Si Elle peut espérer comme son frère être réintégrée à la chaîne de l'existence et des événements (cf. 'Plea'/M/S), elle ne s'immolera pas comme lui sur l'autel de ce rêve. En tant que cyborg, elle est là pour déconstruire et non reconduire les catégories figées de genre et de nature. Elle évolue dans un monde où il ne saurait survenir de *naissance naturelle*, ni de retour à l'origine.

Unlike the hopes of Frankenstein's monster, the cyborg does not expect its father to save it through a restoration of the garden; that is, through the fabrication of a heterosexual mate, through its completion in a finished whole, a city and cosmos. The cyborg does not dream of community on the model of the organic family, this time without the œdipal project. The cyborg would not recognize the Garden of Eden; it is not made of mud and cannot dream of returning to dust. » (Haraway, 1991 : 151)

En ce sens, *Patchwork Girl* est un *Bildungsroman* où Elle fait l'apprentissage de l'hybridité. C'est un récit déployé spatialement plutôt que temporellement, dans lequel c'est moins la vie d'Elle que son corps qui est expliqué, cartographié et montré. La section *Story* a beau raconter sa traversée en bateau vers l'Amérique et ses premiers pas sur le continent, Elle n'a que peu à dire sur l'histoire en marche du Nouveau Monde et sur le temps qui passe sans avoir prise sur elle. Dans les sous-sections *Seance* et *Falling Apart*, Elle passe sans transition du salon enténébré d'une spiritiste du 19^e siècle aux allées d'un Wal-Mart. Ce n'est pas le récit d'une vie qu'Elle cherche à tracer, mais la géographie d'un corps, de l'identité qui l'habite et qui est, à son image, morcelée et fragmentée. Elle est une créature composite et *Patchwork Girl* est le récit de sa composition, de sa décomposition et de sa recomposition.

Sa composition advient dans la section *Journal*, narrée par Mary, et dans la sous-section *M/S* de *Story*. C'est une naissance qui n'en est pas une (« [I was] guilty of being made, not born », écrit-elle, dans le nœud 'Manmade') et qui s'accompagne de deux moments fondateurs : celui où Elle, avant de quitter Mary, échange avec elle une greffe¹⁰ (cf. *Severance*) et celui où, à sa demande, Mary l'efface presque complètement des pages de *Frankenstein*¹¹ (cf. *M/S*). Sa décomposition commence dans la sous-section *Seance*, où elle perd puis récupère un pied dans les rues d'une ville anonyme du 19^e siècle, et se poursuit dans la sous-section *Falling Apart*, où Elle tente de s'homogénéiser, d'effacer les marques de sa fabrication en estompant les cicatrices qui, paradoxalement, la font tenir ensemble tout en lui rappelant sa nature composite et hybride. Elle tente, dans un geste qui rappelle la maxime de Simone de Beauvoir, de devenir une femme (1949 : 285), de se conformer à un Autre idéalisé :

I tacked up pictures of models and film stars in my bathroom to preside over my metamorphosis. But gradually I realized that unity was not given but achieved, through learning and craft. Becoming a real woman meant learning what to pare off. [...] My actual body was damp, even gooey or gummy, and at times it smelled. My imagined body was dry, except for a water-thin, odorless slick of neutral fluid in its two mouths. My imagined body was smooth and uniform in color. The actual (my) body is spotted and bumpy and creased. And scarred. Everywhere scarred.

In my tub, I worked the pumice on my scars. I painted them with acid, daubed them with facial scrubs, snipped and filed. ('Craft')

Ses membres et organes se refusent à ce fantasme et se rebiffent devant ces traitements ; bientôt, Elle perd sa cohésion et tombe en morceaux. C'est une femme qui va la secourir et

¹⁰ Dans cette scène révélatrice, Mary et Elle décident d'échanger un bout de peau, afin d'emporter chacune sur leur corps une partie de l'autre. N'ayant pas d'épiderme qu'elle puisse réellement considérer comme sien, Elle décide d'offrir à Mary un morceau de cicatrice, désignant ainsi ces sutures comme son enveloppe véritable (cf. 'Join'/*Severance*).

¹¹ Dans le roman, Victor va jusqu'à assembler la fiancée promise au monstre, mais décide en dernière extrémité de ne pas terminer son travail, emportant les morceaux décousus de la créature dans un panier lesté de pierre afin de tout jeter à la mer. Elle cite ce passage et demande au lecteur : « Has it not struck you as odd that the whole of a female of stature commensurate with that of her monstrous intended (not to mention a "great quantity of stones") could be hoisted by one man and borne out to sea — in a basket? [...] That's right: it was a cover-up, a scam, a lie » ('Basket' et 'Scam'). Jackson se sert ainsi d'un dysfonctionnement, au sens de Charles (1995 : 130 *et passim*), localisé dans *Frankenstein*, afin d'arrimer sa fiction dans celle de Shelley.

lui permettre, de se recomposer : « I began to invent something new: a way to hang together without pretending I was whole. » ('I made myself over')

Après avoir appris à troquer le rêve d'une impossible uniformité pour celui d'une totalité hétérogène, dans la section *Rethinking*, Elle en vient à l'écriture, comme son modèle Hélène Cixous, à une écriture bigarrée et duelle, qui préfère la prolifération à la sélection, renonce à formuler une vérité claire et distincte, renonce aussi à construire une féminité *propre* pour faire la place à l'innommable, aux monstrueux et à l'hybride¹². Afin de pratiquer une telle écriture féminine, le papier lui apparaît comme un support inadéquat : « Sometimes it bothers me to put my words on paper. Set in ranks, they argue I possess a "life" (as in Lives of the Artists), only one, actual and limited » ('A Life'/*Rethinking*). Elle en vient ainsi à l'écriture hypertextuelle, qui lui permet d'inventer une forme à la mesure de son identité multiple et fragmentée. Le format hypertextuel et le mythe d'« embodiment » qu'il charrie (cf. chapitre 1) est ici un choix affirmé, justifié par la capacité de l'hypertexte à donner corps à cette conscience plurielle.

N. Katherine Hayles a écrit, à propos d'Elle : « Her body, "seam'd with scars," becomes a metaphor for the ruptured, discontinuous space of the hypertext » (2000 : non paginé). Cela est tout à fait exact, mais Elle insiste pour dire qu'elle est une métaphore mixte, réversible : « I cannot be reduced, my metaphors are not tautologies, yet I am equally present in both poles of a pair » ('Metaphor Me'/*Body of Text*). Elle ne se constitue pas seulement en métaphore du format hypertextuel, mais le plie à sa volonté, le modifie afin de lui faire épouser une forme qui est la sienne. Aussi faut-il être attentif à la réappropriation par *Patchwork Girl* des truismes de la doxa hypertextuelle et aux exigences de cet « embodiment » pour moi, lecteur, qui suis transformé dans cette grande arène chaotique en chirurgien et en taxidermiste, chargé d'opérer à partir des fragments d'Elle et des liens qui les unissent des sutures d'un autre ordre, sémiotiques et lecturales.

¹² Ce paragraphe reprend des passages de *La venue à l'écriture* (Cixous, 1977) eux-mêmes détournés dans les nœuds 'Conception', 'Misconception' et 'Labor' de la section *Crazy Quilt*.

L'hypertexte et son double

Pour Raine Koskimaa (1997), la différence qui sépare *Patchwork Girl* des œuvres hypertextuelles l'ayant précédée est si grande qu'on pourrait questionner son appartenance même au genre de l'hypertexte de fiction. Cette position n'est certes pas indéfendable, mais, en envisageant l'œuvre de Shelley Jackson comme un cas à part, elle peut conduire à négliger les « leçons » de *Patchwork Girl*. Il est effectivement possible, et même souhaitable, d'interpréter cette hyperfiction comme une relecture critique des principes de la doxa hypertextuelle, et, au premier chef, de l'assimilation interconnectivité/intertextualité et du refus de la clôture.

Ce que je remarque en premier, c'est que *Patchwork Girl* est un hypertexte dans les deux sens du terme, c'est-à-dire un dispositif informatique, au sens strict, et un cas particulier de relation transtextuelle, telle que l'envisage Genette dans *Palimpsestes* (1982). *Patchwork Girl* est un hypertexte dont les hypotextes sont *Frankenstein* de Mary Shelley et *The Patchwork Girl of Oz* (1913) de L. Frank Baum¹³. L'aspect technique de cette hypertextualité, la mécanique qui me permet de me déplacer de nœud en nœud en activant des liens est mise au service d'une hypertextualité sémiotique, à travers laquelle je situe *Patchwork Girl* au-dessus d'un grand réseau de reprises et de détournements d'autres fictions et d'autres discours. Il y a bien une forme d'assimilation de l'interconnectivité et de l'intertextualité mise de l'avant ici, mais elle n'est pas spontanée ou automatique : elle est le fruit d'un travail, travail de lecture qui fait dialoguer les hypertextes techniques et sémiotiques sans pour autant méconnaître leur altérité. La manipulation de la machinerie hypertextuelle et l'interprétation de l'hypertexte genettien représentent ici des métaphores l'une de l'autre, et l'hypertexte de fiction me semble plus proche de son projet initial en se dédoublant ainsi, en joignant en un même espace deux usages du terme auparavant isolés.

Ce caractère double se manifeste aussi dans la manipulation de l'hypertexte.

Après avoir associé, au chapitre 3, la navigation à une sorte de fluidification de la manipulation volontaire, je ne peux affirmer qu'on *navigue* dans *Patchwork Girl*. Certes, j'associe les nœuds de l'hypertexte en activant des liens ou en butinant d'une fenêtre à

¹³ Le livre de L. Frank Baum fait partie du grand cycle de romans illustrés pour enfants incluant le célèbre *Wizard of Oz*. *The Patchwork Girl of Oz* raconte l'histoire d'une poupée de chiffon à qui un magicien prête la vie.

l'autre, j'opère entre ces fragments des sutures, tantôt subtiles, tantôt grossières (semblables en cela aux cicatrices qui courent sur la peau d'Elle), mais rien dans cet exercice de reconfiguration manuelle et interprétative ne m'apparaît comme une dérive, un abandon à la force du courant. *Patchwork Girl* fournit à bien des égards une alternative aux flux du cyberspace, oppose une résistance littéraire à cette manipulation presque trop fluide, trop efficace, induite par les hypertextes fonctionnels. Elle l'affirme elle-même : « I am a disturbance in the flow. » ('Born', *M/S*)

La manipulation dans *Patchwork Girl* est double parce qu'elle peut procéder de façon hypertextuelle, mais aussi visuelle : je me déplace dans l'hypertexte avec ou sans l'aide des hyperliens, en visualisant simultanément mon parcours, en m'appuyant sur la carte conceptuelle pour revenir sur mes pas ou me téléporter ailleurs. Je n'ai pas, en progressant lentement dans l'hypertexte, à induire les contours d'une structure sous-jacente ; je sais comment chaque section est organisée, je sais où se situe à l'intérieur d'une section visitée le nœud en cours de lecture et où chacun des liens proposés va me conduire. *Patchwork Girl* m'apprend ainsi que, plutôt que d'assimiler interconnectivité et intertextualité, de prôner une subordination docile de l'interprétation aux liens fonctionnels de l'hypertexte, on peut articuler l'hypertexte sur une tension entre manipulation et interprétation, et valoriser sur un même espace l'assimilation sémiotique des hyperliens et la création par le lecteur de liens interprétatifs. *Patchwork Girl* est une œuvre de fiction radicalement a-séquentielle, qui ne peut que suggérer à l'aide d'hyperliens des parcours dont je peux dévier à ma guise grâce à la carte conceptuelle et aux outils de navigation. *Patchwork Girl* est dépourvue de début et de fin, elle est une « collection » de fragments qui « laisse [...] au lecteur la responsabilité de l'ordre » (Charles, 1995 : 51). Pourtant, l'hypertexte n'est pas dépourvu de clôture. En affichant simultanément ses fenêtres de texte et sa carte conceptuelle, *Patchwork Girl* remplace une métaphore spatiale chère à Borges, le labyrinthe, par une autre, qui l'était tout autant : celle de la carte superposée au territoire. Je dispose en tout temps d'une vision globale de l'espace hypertextuel, j'en éprouve à chaque instant la clôture.

Il ne faudrait pas croire pour autant qu'au récit variable et sans fin de la doxa hypertextuelle *Patchwork Girl* oppose un récit classique. On a vu au chapitre 1 que l'hypertexte de fiction voulait remplacer la succession temporelle fixe du récit classique par des enchaînements d'événements variables générés par des choix lecturaux. En théorie, deux

lecteurs empruntant des chemins différents dans *afternoon, a story* de Michael Joyce pourraient en arriver à produire deux récits différents¹⁴, au lieu de suivre la même séquence organisée d'événements et d'actions. Devant ces modèles, l'un utopiste et l'autre réducteur, Elle se refuse à choisir et décide de jouer sur les deux tableaux :

I have a litch for sequence, don't doubt it. I am not the agent of absolute multiplicity any more than I am some redoubtable whole. I am a double agent, messing up both territories. I am muscular and convincing because I am whole; I am devious and an escape artist because I am broken. ('Double Agent'/Body of Text)

À travers cette tension, Elle accouche d'un récit hybride, qui ouvre une troisième voie : entre le caractère fixe du récit classique et le caractère variable du récit hypertextuel, *Patchwork Girl* opte pour le multiple ; à une suite réglée d'actions et à une structure d'alternance, elle préfère un grand patchwork narratif, fondé sur la co-présence assumée d'éléments narratifs contradictoires.

J'ai décrit comment la section *Story* présentait en trois temps le récit de la *composition* d'Elle, sous l'aiguille ou la plume de Mary Shelley, de sa *décomposition*, provoquée par la révolte de ses membres contre son désir d'uniformité, et de sa *recomposition* physique et psychologique, entre les bras d'une amoureuse (cf. *Falling Apart*), et symbolique, par sa venue à l'écriture (cf. *Rethinking*). Une telle description m'apparaît toujours exacte, mais elle a le défaut de suggérer des passages successifs d'un état à un autre. Or, ce n'est pas ainsi que les choses sont racontées dans *Story*.

Elle écrit, dans le nœud 'A Life' : « I was not one person and there is more than one way to write this. I wish there were a way to show that every latest word I write has space for anything after it. Everything could have been different and already is. » (*Rethinking*). Comme l'hypertexte qui la porte et ma manipulation de celui-ci, Elle se constitue comme double. En partant du constat effectué dans 'A Life', Elle réécrit toute son histoire en y incluant deux versions d'elle-même. À une extrémité du spectre, elle est cette fière figure androgyne, forte de sa nature composite :

I am tall, and broad-shouldered enough that many take me for a man; other think me a transsexual (another feat of cut and stitch) and examine my jaw and

¹⁴ On a vu aussi que, dans la pratique, deux lecteurs risquaient à la longue de rencontrer les mêmes ambiguïtés et les mêmes indéterminations, et de concevoir devant elles les mêmes interrogations et, potentiellement, une même insatisfaction.

hands for outsized bones, my throat for the tell-tale Adam's Apple. My black hair falls down my back but does not make me girlish. Women and men alike mistake my gender and both are drawn to me. ('I am'/M/S)

À l'autre, elle est une créature plus fragile, rêvant d'effacer les marques de sa fabrication, ses sutures et d'obéir à un modèle canonique de féminité, une créature qu'Elle a été, mais à qui elle refuse d'abandonner l'essentiel de sa biographie. Aussi le récit lui-même se dédouble afin d'exprimer cette dualité.

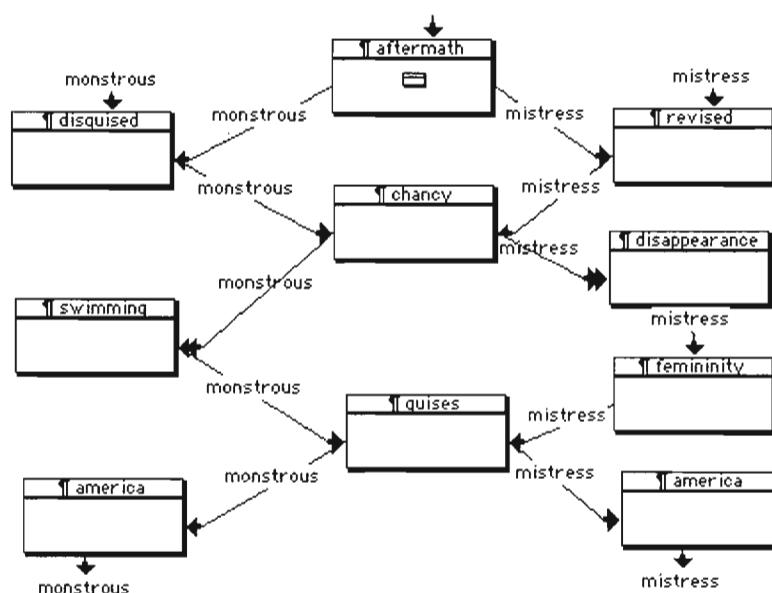


Figure 5.3 : Le plan de la sous-section *Seagoing*.

Dans la sous-section *Seagoing*, trois nœuds placés au centre permettent d'emprunter différents chemins vers la gauche, via des liens nommés « monstrous », et vers la droite, via des liens nommés « mistress ». Dans la première série de nœuds, Elle se réclame de sa monstruosité, dans la seconde, elle s'avoue hantée par un idéal de féminité suranné :

My most conservative organ remembered, and brought with her an entire portmanteau of elegant, though slightly antiquated ladylike gestures, like musty handkerchiefs, scented with lavender and hyssop. Despite this dowry, I was not a success as a lady. I was more like a caricature of one, for those gestures, with their delicacy, sat quite strangely on my oversized figure. ('Feminity'/*Seagoing*)

L'Elle monstrueuse et fière de l'être¹⁵ passe la traversée à arpenter le pont vêtue d'une lourde cape, se dérochant au regard des passagers tout en se délectant de leurs racontars, que lui rapporte un matelot avec qui elle s'est liée d'amitié. Certains voient en elle une créature mi-humaine, mi-animale, d'autres un homme se faisant passer pour une femme ; un dévot l'imagine même en succube venu là pour entraîner par ses charmes les hommes de bien vers la damnation. L'Elle fragile, habitée par un fantasme d'uniformité sans sutures, passe le voyage à perfectionner en vain une féminité de salon de thé. Significativement, les deux Elles imaginent l'Amérique vers laquelle elles voguent comme une terre d'accueil, mais chacune sous un jour différent :

There everything was probably monstrous and everything monstrous had a backer who preferred to remain anonymous, a lawyer, and a publicist. ('America')

There, where the shadows thrown by the radiant future fall across the present and blot out the past, where everyone is going to be somebody, I felt the pleasant conviction that with money, friends, and luck, nobody had to be monstrous. ('America')

D'autres dédoublements ont lieu, particulièrement dans la sous-section *Seance*, où, selon les liens activés et la personnalité d'Elle mise de l'avant, Elle vit différemment ses rapports avec les autres ou fournit des versions dissemblables des événements. Par exemple, dans les deux nœuds 'Revelations', il se produit à quelques détails près la même scène : Elle est surprise dans son bain par Chancy, le jeune matelot avec qui elle s'est liée pendant la traversée. Terrorisée, elle se recroqueville et tente en vain de cacher son corps couvert de cicatrices. Pour la rassurer, Chancy enlève d'un coup tous ses vêtements et révèle son propre secret : il, ou plutôt, elle, est une femme. Dans un cas, cet événement les rapproche et elles entament une idylle. Dans l'autre, Elle est répugnée par cette duplicité et cette androgynie qu'elle abhorre en elle-même et se brouille avec Chancy.

En théorie, en manipulant à partir des hyperliens de *Patchwork Girl*, je pourrais suivre indépendamment, selon mes curiosités et sympathies, l'une ou l'autre de ces versions d'Elle, en rencontrant sans doute, comme dans un hypertexte façon doxa, d'étranges chevauchements et de frustrantes indéfinitions. Parce que ma manipulation s'effectue aussi à

¹⁵ Cette Elle-là reconnaît dans la monstruosité le principe même de l'hybridité : « Yet I am a monster—because I am multiple, and because I am mixed, *mestizo*, mongrel. » ('Why Hideous?'/*Severance*)

partir de la carte conceptuelle, qui me permet d'observer la clôture spatiale de *Patchwork Girl*, je n'ai pas à choisir entre ces versions, mais à accepter leur co-existence. Je me retrouve donc devant un récit multiple, forme composite à l'image de sa principale narratrice, dont la multiplicité va d'ailleurs en s'accroissant dans les autres sections. Dans la sous-section *Rethinking*, Elle se demande si ce n'est pas finalement, à travers elle, depuis ce bout de peau greffé sur la sienne, Mary qui écrit ces fragments reliés ('Am I Mary'). Dans *Body of Text*, Elle se livre à un ensemble d'observations sur son rapport au corps et à l'écriture hypertextuelle qui apparaît de façon si transparente comme une réflexion de Shelley Jackson sur les mêmes thèmes que je ne suis pas toujours certain de savoir qui le « Je » désigne en cette section¹⁶. Dans *Graveyard*, Elle offre à la reconstitution lecturale une collection de vignettes consacrées aux anciens propriétaires de ses membres et organes.

Il n'y a pas ici, comme dans *afternoon, a story*, de structure de variations vouée à présenter à différents lecteurs différents récits, en imposant aux personnages des trajectoires indéterminées, ni d'entrelacements byzantins de niveaux narratifs qu'il appartiendrait au lecteur de dénouer, comme on en verra dans le *House of Leaves* de Danielewski (chapitre 6). La totalité hétérogène qu'est *Patchwork Girl* apparaît comme la biographie multiple d'une entité morcelée et comme l'expression d'une seule subjectivité chimérique possédant trois têtes, deux mains et un seul cœur¹⁷.

La métaphore revit : d'une mécanique métonymique à une anatomie analogique

Pour comprendre comment *Patchwork Girl* redéploie le principe du lecteur-comme-auteur de la doxa hypertextuelle et détailler ma propre activité lecturale, il me faut m'attarder à la tension fondamentale qui fonde la poétique de *Patchwork Girl* et qui consiste à réinjecter massivement du discours métaphorique dans l'espace métonymique de l'hypertexte.

¹⁶ Ambiguïté qui est introduite d'emblée sur la page titre, qui identifie comme auteurs de *Patchwork Girl* : « Mary/Shelley & Herself ».

¹⁷ Une anecdote éclairante à ce sujet : Shelley Jackson a donné à quelques reprises une conférence intitulée « Stitch Bitch » (1998), durant laquelle elle soutenait, pince-sans-rire, qu'elle n'était pas Shelley Jackson, auteure de l'hypertexte de fiction *Patchwork Girl*, mais bien Elle, la créature de Mary Shelley, auteure d'une fiction sociale et identitaire intitulée « Shelley Jackson ».

L'hypothèse nécessite bien sûr quelques éclaircissements. C'est à Jakobson (1956) que l'on doit la transformation de la métaphore et de la métonymie en catégories générales sous lesquelles regrouper toutes les figures de rhétorique. Ce travail de réduction théorique fut, selon Manovich, influencé par l'informatique, avant d'être poursuivi par Internet :

Ancient and medieval scholars classified hundreds of different rhetorical figures. In the middle of the twentieth century, linguist Roman Jakobson, under the influence of the computer's binary logic, information theory, and cybernetics to which he was exposed at MIT where he was teaching, radically reduced rhetoric to just two figures — metaphor and metonymy. Finally, in the 1990s, World Wide Web has privileged the single figure of metonymy at the expense of all others. (2001 : 77)

Si l'on accepte, pour fins argumentatives, de faire tenir à la métonymie un rôle un peu ingrat, on dira que la métaphore réunit là où la métonymie réduit ; la métaphore part d'une relation de similarité entre deux entités afin de les replier l'une sur l'autre, la métonymie part d'une contiguïté entre des entités pour faire tenir l'une dans l'autre. On peut s'appuyer ici sur les deux penseurs qui ont le plus considérablement élargi la portée théorique de la métaphore, les cognitivistes George Lakoff et Mark Johnson :

In these cases, as in the other cases of metonymy, one entity is being used to refer to another. Metaphor and metonymy are different *kinds* of processes. Metaphor is principally a way of conceiving of one thing in terms of another, and its primary function is understanding. Metonymy, on the other hand, has primarily a referential function, that is, it allows us to use one entity to *stand for* another. (1980 : 36)

L'examen d'une métaphore banale permet d'illustrer le fonctionnement de la métaphore telle que conçue par Lakoff et Johnson. Si j'affirme par exemple être « malade d'amour », je pose une ressemblance entre un état psychologique et un état physiologique afin de faire comprendre ma condition. Il ne s'agit pas, il faut le souligner, de ratifier par une figure de rhétorique une relation d'analogie entre les propriétés inhérentes de l'amour et de la maladie, mais de produire cette analogie, de créer une similarité (*ibid.* : 147 *et passim*). Lakoff et Johnson remarquent que nous avons tendance à structurer les concepts abstraits à l'aide de concepts plus concrets¹⁸, mieux définis, et très souvent à expliquer le psychologique et le

¹⁸ Lakoff et Johnson utilisent cette expression vaguement antithétique afin de qualifier des catégories conceptuelles délimitées en fonction d'objets matériels ou d'expériences physiques : « the less clearly delineated (and usually less concrete) concepts are partially understood in the terms of the more clearly

spirituel par des analogies physiques et matérielles. Ainsi faisons-nous des idées des objets dont on peut être propriétaire, du temps une devise qu'il ne faut pas gaspiller et du bonheur un fluide dans lequel on peut nager. L'amour constitue encore un bon exemple, en ce qu'il est un concept flou que nous comprenons partiellement en termes littéraux, à l'aide de vagues synonymes, et principalement à travers un grand réseau de métaphores, qui font de lui tantôt une maladie, une folie, une aventure, un conflit ou une force physique qui nous *conduit* irrésistiblement vers quelqu'un ou nous *pousse* à commettre certains gestes (*ib.* : 119).

Par contraste, la métonymie remplace une entité par une autre connexe, ou, dans le cas d'une synecdoque, le tout par la partie ou la partie par le tout. Pour emprunter un autre exemple à Lakoff et Johnson, on peut prendre la phrase « Le sandwich au jambon veut sa facture » qu'utiliserait le garçon d'un café pour désigner un client (*ib.* : 35). Ici, le sandwich tient lieu et place de quelqu'un, non parce qu'il existe entre eux une quelconque ressemblance, mais parce que c'est ce que le client vient de manger. L'expression a bel et bien une forte valeur référentielle, en ce qu'elle permet au garçon de désigner à la fois le client et sa commande, en faisant l'économie de tout détail superflu. En cela, justement, elle est réductrice : peu importe que ledit client soit un petit avocat ou un grand rêveur, qu'il ait voulu enfant être astronaute ou écrit durant son adolescence des vers, il est, ce midi-là, pour les employés du café, un sandwich au jambon. Ce baptême un peu insultant dépend aussi de ce contexte précis : avec un peu de chance, le client ne sera un sandwich au jambon que ce midi-là, deviendra le lendemain une salade du jardin ou un potage à l'oseille, ou mangera dans un autre restaurant¹⁹. Si la métonymie, comme la métaphore, « structure non seulement le langage, mais nos pensées, nos attitudes et nos actions » (*ib.* : 39. NT), elle ne peut comme elle créer une relation ; elle relève d'une dimension plus référentielle et plus fonctionnelle, elle dépend, pour être comprise, de la connaissance d'une contiguïté préexistante.

On peut ainsi comprendre l'idée de Manovich, qui voit dans la métonymie l'unique principe structurant des nouveaux médias qui sont tous pour lui, à quelques égards, des bases de données (2001 : 228), donc, de mon point de vue, des hypermédias ou des hypertextes.

delineated (and usually more concrete) concepts, *which are directly grounded in our experience.* (1980 : 109. NS)

¹⁹ Si toutefois il mangeait le même mets sur une base régulière « Sandwich au jambon » pourrait devenir son surnom. Une métonymie comme une métaphore peut être conventionnalisée (Lakoff et Johnson, 1980 : 39).

L'hyperlien qui anime ces formats est une sorte de métonymie mécanique, où, à travers une relation préprogrammée, le mot devenu hyperlien vaut pour le nœud auquel il conduit²⁰. Cela me permet de revisiter l'assimilation interconnectivité/intertextualité. Sous cet angle, l'erreur de la doxa, qui consistait à confondre les dimensions technique et sémiotique de l'hypertexte, prend racine dans une méconnaissance de cet aspect métonymique de l'hyperlien et de son activation par un lecteur. La technicité de l'hyperlien parasite toujours l'interprétation : lorsqu'un mot ou un énoncé devient hyperlien, le lecteur est forcé de se demander non seulement ce à quoi le syntagme renvoie, mais où le lien va le mener et, ensuite, pourquoi le lien l'a mené là plutôt qu'ailleurs. L'hypertexte, qui se voulait, dans ses premières formulations, un ensemble non linéaire de relations et d'associations, implique aussi pour le lecteur d'activer et de comprendre une série de sélections.

La vision de Manovich, bien que féconde, est elle-même un peu réductrice : ce principe métonymique des nouveaux médias n'enferme pas la dimension sémiotique des œuvres, cette métonymie mécanique n'interdit en rien le surgissement dans l'hypermédia d'une esthétique de l'hybridité fondée sur la métaphore, comme celle qui fait pour Hayles tout l'intérêt de *Patchwork Girl* : « In an important innovation [Patchwork Girl] drew connections between the electronic text and the female monster's fragmented body » (2002 : 38). Il ne s'agit pas simplement d'affirmer qu'Elle ou Shelley Jackson, pour faire bonne mesure, accumulent les métaphores fleuries au bout de chaque lien de la structure métonymique de *Patchwork Girl*. Le travail sur la métaphore est ici beaucoup plus radical, et il prolonge et problématise celui de Lakoff et Johnson.

La plus grande contribution de ceux-ci à l'étude de la métaphore, dans *Metaphors We Live By* et dans quelques ouvrages subséquents²¹, est d'avoir élargi le champ d'action du concept pour le faire déborder copieusement hors du cadre de la rhétorique classique ou de la linguistique. La métaphore est ni plus ni moins, chez eux, qu'une façon de structurer la

²⁰ Il faut noter qu'en associant ainsi la mécanique métonymique de l'hyperlien à un processus de sélection, Manovich inverse les catégories de Jakobson sur lesquelles il s'appuie. Dans la typologie proposée par Jakobson, c'est la métaphore qui est associée à l'axe paradigmatique de la substitution et de la sélection, la métonymie relevant de l'axe syntagmatique de la combinaison (1956 : 90 *et passim*).

²¹ Cf. Johnson (1981), Lakoff et Turner (1989).

pensée et l'expérience²² : « *The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of things in terms of another.* » (1980 : 5)

L'une des conséquences d'un tel élargissement est d'appeler une réévaluation de ce que la rhétorique appelait une « métaphore morte », métaphore lexicalisée, figée en un cliché dont on ne perçoit plus le caractère figuré, à laquelle Ricœur opposait la *métaphore vive* : « La métaphore reste *vive* aussi longtemps que nous percevons, à travers la nouvelle pertinence sémantique — et en quelque sorte dans son épaisseur —, la résistance des mots dans leur emploi usuel et donc aussi leur incompatibilité au niveau d'une interprétation littérale de la phrase » (1983 : 11).

La vie de la métaphore dépend effectivement de la capacité d'un interprète à la figurer. Lakoff et Johnson ont montré cependant que les métaphores mortes avaient une existence conceptuelle en deçà de leur dénotation sémantique, et que, si leur caractère figuré n'est plus perçu, elles demeurent le moyen que nous utilisons, au plus creux de notre expérience quotidienne, afin de nous figurer le monde.

Expressions like *wasting time, attacking positions, going our separates ways*, etc., are reflections of systematic metaphorical concepts that structure our actions and thoughts. They are "alive" in the most fundamental sense: they are metaphors we live by. The fact that they are conventionally fixed within the lexicon of English makes them no less alive. (1980 : 55)

Patchwork Girl s'emploie à réanimer quelques-unes de ces métaphores mortes-vivantes, à ramener au-devant du texte des figures qui opèrent généralement en ses couches profondes. Paradoxalement, on pourrait dire que c'est en littéralisant encore davantage ces métaphores littérales que *Patchwork Girl* initie leur *réanimation*. Dans la sous-section *Falling Apart*, à travers la métaphore « tomber en morceaux », Elle se sert d'une image appartenant au domaine des expériences matérielles et physiques afin d'illustrer un état

²² Il y aurait tout un travail à effectuer afin de faire communiquer l'entreprise de Lakoff et Johnson avec le pragmatisme vers lequel elle mène comme naturellement, en particulier avec la sémiotique de Peirce. Un tel travail pourrait s'appuyer, entre autres, sur la réflexion d'Umberto Eco, qui envisageait déjà la métaphore en termes peirciens, dans « Sémantique de la métaphore » : « On peut inventer une métaphore grâce au langage qui, dans son processus de sémosis illimitée, constitue un réseau multidimensionnel de métonymies dont chacune est expliquée par une convention culturelle plutôt que par une ressemblance originelle [...] La métaphore naît d'une agitation interne à la sémosis. » (1973 : 35, 44) La métaphore, au sens où l'entendent Lakoff et Johnson, en tant qu'association d'idée sous-jacente qui fonde notre compréhension de certains états et situations, pourrait être revisitée en partant de la notion peircienne d'interprétant.

mental : c'est un cas exemplaire de concept concret (le délabrement d'un objet) utilisé afin de figurer un concept plus abstrait (le désarroi psychologique). Ici, le caractère figuré de la métaphore, estompé dans l'usage courant, est ramené à la présence : incapable d'accepter sa nature composite et hybride, Elle tombe littéralement en morceaux. Il y a là un certain renversement de l'ordre métaphorique, où l'élément explicitant de la métaphore, l'objet en ruines, est à son tour explicité par la décomposition physique d'Elle. Ce renversement explique à lui seul la politique métaphorique subversive de *Patchwork Girl*, qui met au-devant du texte ce qui devrait être en dessous, et place cul par-dessus tête ses métaphores cadavériques.

C'est le corps rapiécé d'Elle qui sert d'assise à ce grand déploiement métaphorique. Il est, d'abord et avant tout, une métaphore du corps tel que conçu par de grands pans de la postmodernité critique ; il est l'incarnation, entre autres, du concept de corps morcelé chez Lacan (1949 : 92-99), qui décrit l'image qu'a l'enfant de lui-même avant le stade du miroir : à la fois anatomiquement fragmentée, l'enfant ne concevant pas encore son corps comme totalité, et spatialement confuse, l'enfant n'arrivant encore à se distinguer de son environnement. À partir de là, on peut se demander si le corps morcelé est une perception fragmentaire que le stade du miroir vient ajuster, ou si le stade du miroir n'est qu'une construction psychique qui vient unifier artificiellement le caractère fondamentalement morcelé du corps et du Moi. À la suite de Woodward²³ (1991), Mary/Shelley et Elle optent pour la deuxième hypothèse. Le corps rapiécé et l'identité en *patchwork* d'Elle sont une métaphore du postulat critique selon lequel le corps et le Moi sont des hybrides, des chimères. Elle est donc un cyborg dont l'identité composite métaphorise celle du lecteur. Faisant corps avec les technologies médiatiques qui me servent de prothèses et d'extensions, je suis également, à la lecture de *Patchwork Girl*, un cyborg, au sens d'Haraway : « a kind of disassembled and reassembled, postmodern collective and personal self. » (1991 : 163)

Ce corps morcelé, « cousu de cicatrices » (« Seam'd », NT), représente également, comme l'a remarqué Hayles, « une métaphore de l'espace fragmenté et discontinu de l'hypertexte » (2000 : non paginé. NT) ; c'est un corps de texte, marqué par les discours qui le constituent et par la technologie qui l'articule. Dans plusieurs nœuds, Elle oblige toutefois

²³ Dans son essai *Aging and Its Discontents: Freud and Other Fictions*, Kathleen Woodward décrit l'idée du caractère illusoire de l'unité du corps comme l'une des plus brillantes contributions de Lacan à la psychanalyse (1991 : 89).

ces sources intertextuelles à figurer des métaphores d'elle-même. Dans 'Interrupting D.', Elle s'immisce dans un texte de Derrida, extrait de *La dissémination* (1972a), et dialogue avec le philosophe comme si ses phrases consacrées à l'opposition entre écriture et parole vivante lui étaient dédiées.

As a living thing, logos issues from a father
 —I, on the other hand, have adopted a nominal mother (M/S) who is more like a
 midwife, and spring unparented from my own past selves—
 There is thus for Plato no such thing as a written thing. There is only a logos more
 or less alive, more or less distant from itself
 —that is, I don't exist. I am a passel of parts and should be returned to their
 original owners ('Did you hear something? Never mind, there's nobody there, some
 butcher's scraps fought over by dogs')—
 Writing is not an independent order of signification; it is weakened speech,
 something not completely dead: a living-dead, a reprieved corpse, a deferred life, a
 semblance of breath
 —but look out: zombies are hard to kill—
 The phantom, the phantasm, the simulacrum of living discourse is not inanimate; it
 is not insignificant: it simply signifies little...This signifier of little, this discourse
 that doesn't amount to much, is like all ghosts: errant. It rolls this way and that
 like someone who has lost his way, who doesn't know where he is going, having
 strayed from the correct path, the right direction, the rule of rectitude, the norm
 —the chain of existence and events—
 but also like someone who has lost his rights, an outlaw, a pervert, a bad seed
 —a monster—
 a vagrant, an adventurer, a bum

Figure 5.4 : Le nœud 'Interrupting D.'

Elle fait de même dans la section *Crazy Quilt*, constituée de 30 collages textuels reprenant les thèmes et motifs des parties narratives de *Patchwork Girl* : les nœuds de la section *Crazy Quilt* entremêlent des « citations sans guillemets » (Barthes, 1971 : 73), extraites autant du *Frankenstein* de Mary Shelley et de *The Patchwork Girl of Oz* de L. Frank Baum que de textes d'Hélène Cixous, de Barbara Maria Stafford, des créateurs du logiciel Storyspace, Michael Joyce et J. David Bolter, et de sources hétéroclites allant de Lucrèce au magazine *Elle*.

Elle ne se contente pas d'être un corps métaphorique chargé d'incarner différents discours critiques, elle s'immisce à l'intérieur de ceux-ci, les détourne à ses propres fins. Elle ne se dissout pas devant les concepts qu'elle figure, elle demeure toujours double, à la fois personnage de fiction et être de langage, patchwork humain, composé de bouts de cadavre et

de cicatrices, et patchwork hypertextuel, composé de nœuds et de liens. En cela, Elle, qui se sert de son corps pour figurer certains discours et la structure éclatée de l'hypertexte, mais qui, dans le processus, renverse l'ordre linéaire de la métaphore pour faire de son corps un élément à la fois explicité et explicitant, se pose comme une métaphore de la métaphore, illustrant son fonctionnement souvent anthropomorphisant.

Il faut comprendre cela en revenant à Lakoff et Johnson. En retrait d'une théorie critique poststructuraliste postulant que le discours inscrit et module l'image corporelle et l'identité de genre, ceux-ci ont proposé un argument complémentaire, suivant lequel c'est le corps, l'expérience sensible, tactile et perceptive de notre environnement qui fonde, à travers la métaphore, notre rapport conceptuel au monde. Dans *Metaphors We Live By*, ils montrent que nous conceptualisons grâce à la métaphore les domaines abstraits de l'expérience à partir de domaines concrets, faisant par exemple de nos idées des positions qu'il faut défendre et de nos arguments des édifices théoriques qu'il faut fonder et parfois démolir ou déconstruire. Ce travail invite à penser le corps comme l'assise de tout ce système conceptuel métaphorique :

We are physical beings, bounded and set off from the rest of the world by the surface of our skins, and we experience the rest of the world as outside us. Each of us is a container, with bounding surface and an in-out orientation. We project our own in-out orientation onto other physical objects that are bounded by surfaces. (1980 : 29)

À travers notre corps et les métaphores ontologiques qu'il permet, nous conceptualisons le monde à notre image et astreignons des frontières à des domaines flous de l'expérience, jusqu'à en faire des objets manipulables.

Il ne faut pas en déduire cependant que la métaphore travaille invariablement du concret à l'abstrait, du physique au psychologique, ou du matériel au culturel. Si le corps semble parfois constituer le fondement de plusieurs métaphores, on aurait tort d'identifier en lui l'origine externe de notre système conceptuel : notre expérience sensible ne se déploie pas, chez Lakoff et Johnson, en dehors de la culture et c'est pourquoi il faut parler ici d'une théorie complémentaire, plutôt que contradictoire, aux discours poststructuralistes. Cette réflexion a été prolongée dans un ouvrage au titre évocateur de Mark Johnson, *Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason* (1987), qui fournit la formule parfaite afin de résumer cette posture complémentaire : sans doute notre expérience subjective du corps et du monde environnant est-elle marquée par les discours et le langage

que nous employons, mais nous gardons toujours, en tant que sujets pensants et parlants, *le corps à l'esprit*.

Patchwork Girl joue ainsi, à travers l'organisation circulaire de sa métaphore corporelle, les agents doubles. D'une main, Elle utilise son corps rapiécé afin d'expliciter l'identité fragmentée du sujet postmoderne ou posthumain (Hayles, 1999) et la fragmentation de l'espace hypertextuel ; de l'autre, elle détourne les fragments de discours qui la constituent, et les liens et nœuds qui lui prêtent forme, afin de se figurer elle-même, de décrire son corps fait de morceaux choisis et de sutures.

Si Elle choisit jamais son camp, c'est celui d'une écriture féminine telle que proposée par Cixous : Elle prend le parti d'une réinscription massive du corps féminin dans le discours. Elle extrait le corps des discours critiques et le replace au-devant de la scène, elle le fait remonter des profondeurs souvent invisibles de notre système conceptuel jusqu'à la surface spectaculaire de l'hypertexte, où son corps est montré, uni ou désarticulé, au début de chaque section. Obéissant à sa manière à l'injonction de Cixous, « Écris-toi : il faut que ton corps se fasse entendre » (1975 : 43), Elle redonne constamment, dans *Patchwork Girl*, le corps à penser et à voir.

En cela, Elle s'inscrit dans la lignée d'une vision cognitiviste de la métaphore, en réaffirmant la présence du corps au cœur de notre système conceptuel, mais également en contrepoint. S'il ne fallait retenir qu'une seule critique du travail de Lakoff et Johnson, ce serait celle de N. Katherine Hayles, qui, tout en reconnaissant une dette énorme à l'endroit surtout de Johnson, remarque :

Of the theorists discussed here, Johnson launches perhaps the most severe attack on objectivism. Thus it is ironic that he reinscribes objectivist presuppositions in positing an universal body unmarked by gender, ethnicity, physical disability, or culture. Insisting that the body is an important part of the context from which language emerges, he erases the specific contexts provided by embodiment. (1999 : 206)

De là, Hayles se demande si un corps différent ou une expérience différente du corps serait susceptible d'altérer certains de nos réseaux métaphoriques dominants (*idem*). *Patchwork Girl* est le fruit d'une semblable interrogation. Bien qu'Elle me semble métaphoriser par moments une sorte de condition posthumaine qui est aujourd'hui le lot de chacun, son corps demeure étranger au mien, et ce bien au-delà d'une différence de genre sexué. Les membres

et organes qui lui prêtent forme ne sont siens que par réassemblage : ses cicatrices sont plus vieilles que son corps. Voilà un corps qui n'est pas organisé comme le mien, sur une stricte opposition dehors/dedans, et qui ne perçoit pas comme accidentelles ou externes ses sutures, excroissances et prothèses.

C'est à partir de ce corps différent que *Patchwork Girl* impose à deux métaphores moribondes de l'écriture une étrange résurrection, qui leur redonne la vie sous une forme subtilement mais significativement altérée. Ces métaphores, qui possèdent une vie bien à elles dans le vocabulaire courant, sont mortes, au sens strict, en ce qu'elles sont invisibles à l'usage, enfouies dans les couches étymologiques de la langue.

La première est celle du « corpus », à travers laquelle nous assimilons, consciemment ou non, un ensemble de textes à un corps, imaginant ainsi nos domaines de recherche ou nos canons littéraires comme des totalités homogènes organisées selon des critères thématiques ou génériques. Dans *Patchwork Girl*, le corpus n'est pas une collection homogénéisée, mais une totalité hétérogène, qui parfois tait ses emprunts, mais exhibe toujours ses sutures. Il n'y a pas ici une multitude de textes réunis en un seul corps, mais un seul corps fait de texte, d'un seul texte pluriel. Ce corps de texte, qui prête son nom à une section de l'hypertexte (*Body of Text*), n'est pas, il faut le souligner, un corps *du* texte, une partie congrue de l'ouvrage qui s'opposerait à ses marges, à ses notes ou à son commentaire ; *Patchwork Girl* amalgame récit et discours sur le récit, texte et paratexte, fiction et métafiction²⁴.

La seconde métaphore est celle du texte, terme dérivé du latin *texere*, par lequel plusieurs langues indo-européennes ont opéré une association figée entre l'écriture et le tissu, l'acte de tisser ou de tramer. Cette métaphore réanimée est repérable dans la section *Crazy Quilt*, où l'interface imite l'apparence d'un *patchwork* et devient ainsi une métaphore de ses propres nœuds (qui sont composés de fragments textuels tissés de citations).

²⁴ Ce qu'a remarqué Hayles : « Her body, "seam'd with scars," becomes a metaphor for the ruptured, discontinuous space of the hypertext, which in its representations also flagrantly violates decorum by transgressively mixing fiction and metafiction in the same chaotic arena. » (2000 : non paginé)

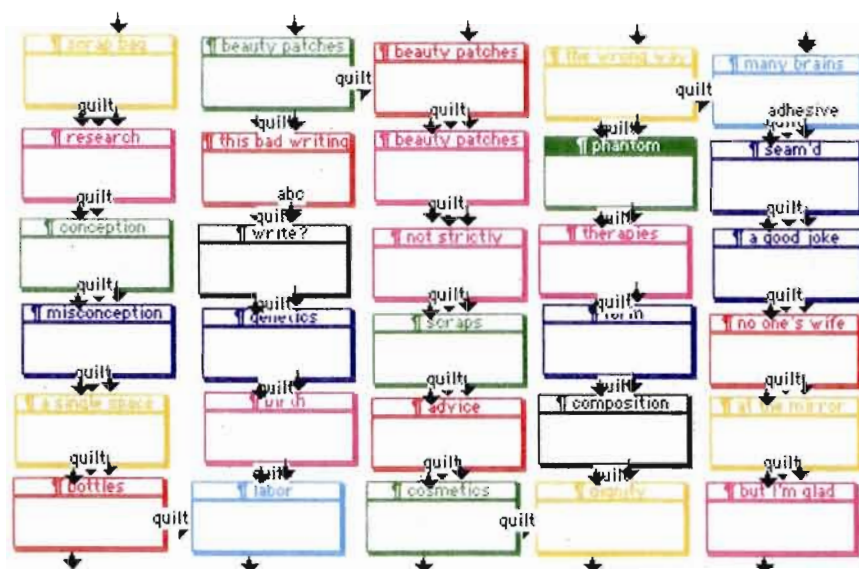


Figure 5.5 : Le plan de la section *Crazy Quilt*.

Par cette figure *Patchwork Girl* rejoint, dans le champ de l'hypertexte féministe²⁵, *Quibbling* de Caroline Guyer et *Sampler: Nine Vicious Little Hypertexts* de Deena Larsen, qui utilisaient également le patchwork et la courtepoinette comme métaphore de l'écriture. Cette métaphore est séduisante en ce que le perçage a tenu une place dans l'émergence du féminisme²⁶ et qu'il fournit ainsi à l'écriture hypertextuelle au féminin le modèle d'une écriture plus incarnée, sensible à la matérialité et à la plasticité du texte, encline à l'accumulation et à l'hybridation plutôt qu'à la sélection et à l'exclusion. Le *textus* est ainsi transformé comme le *corpus*, le texte comme *patchwork* n'est plus tout à fait le texte comme tissu : il se lit sans l'inscription du Père (Barthes, 1971 : 74), comme la progéniture de mères

²⁵ Champ extrêmement fertile dans les années 90, auquel Caroline Guertin a consacré : « Queen Bees and the Hum of the Hives : An Overview of Feminist Hypertext's Subversive Honeycombs » (1998), un essai hypertextuel qui fait la rétrospective de l'appropriation du médium hypertextuel par des écrivaines féministes.

²⁶ Elle aborde cette question dans la section *Body of Text*, en s'appuyant sur l'article « Piecing and Writing » d'Elaine Showalter, où la féministe américaine établissait déjà le parallèle entre couture et écriture : « American women's tradition of piecing patchwork, and quilting, has consequences for the structures, genres, themes and meanings of American women's writing. » (1986 : 223)

couseuses ayant trouvé dans l'hypertexte la place qu'on leur a trop souvent refusée dans la littérature traditionnelle.

Hypertext is everything that for centuries has been damned by its association with the feminine (which has also, by the way, been damned by its association with it, in a bizarre mutual proof without any fixed term). It's dispersed, languorous, flaunting its charms all over the courtyard. Like flaccid beauties in a harem, you might say, if you wanted to inspire a rigorous distaste for it. Hypertext then, is what literature has edited out: the feminine. (Jackson, 1998 : 534)

Patchwork Girl affiche à mon sens toute son ambition en repliant l'une sur l'autre ces deux métaphores de l'écriture et en les renversant pour en faire des métaphores de la lecture de l'hypertexte. À cet égard, la superposition de nœuds décrivant la création d'Elle, dans la section *Journal*, est révélatrice. Le nœud 'Sight' qui prépare le terrain pour une réminiscence de Mary Shelley comporte un seul lien, qui est bidirectionnel. En cliquant dans la fenêtre, le lecteur se voit offrir le choix entre les nœuds 'Written' et 'Sewn'.

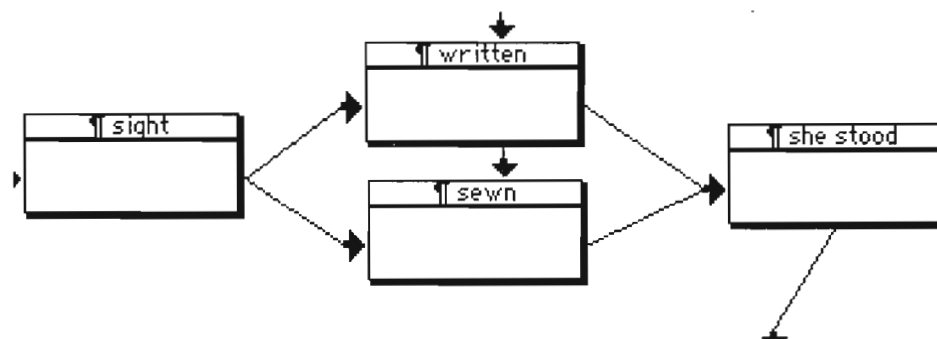


Figure 5.6 : L'intersection des nœuds 'Written' et 'Sewn'.

Cette simultanéité matérielle, qui serait impossible autant à l'imprimé que dans les langages hypertextuels comme le html où les liens ne comportent qu'une seule destination, se double d'une réversibilité métaphorique des nœuds :

I had made her, writing deep into the night by candlelight, until the tiny black letters blurred into stitches and I began to feel that I was sewing a great quilt, as the old women in town do night after night, looking dolefully out their windows from time to time toward the light in my own window and imagining my sins [...]. I have looked with reciprocal coolness their way, not wondering what stories joined the fragments in their workbaskets ('Written').
[...]

I had sewn her, stitching deep into the night by candlelight, until the tiny black stitches wavered into script and I began to feel that I was writing, that this creature I was assembling was a brash attempt to achieve by artificial means the unity of a life-form — a unity perhaps more rightfully given, not made; continuous, not interrupted; and subject to divine truth, not the will to expression of its prideful author.

Authoress, I amend, smiling ('Sewn').

Les métaphores sont ici, à l'image des nœuds hypertextuels qui les abritent, réversibles et bidirectionnelles. La couture est une métaphore de l'écriture, et réciproquement. Elle est cousue de mots et écrite avec des coutures. Il vient ainsi très tôt un moment dans *Patchwork Girl* où Elle n'est plus qu'une somme circulaire de métaphores, et un moment dans la lecture où l'interprétation se confond avec cet espace chaotique où hors-texte, sous-texte et méta-texte se mélangent jusqu'à l'indistinction.

En laissant ses métaphores textiles et corporelles s'étendre aux strates médiatiques de l'hypertexte, *Patchwork Girl* n'offre pas simplement ces métaphores à la lecture, elle tente d'inclure la lecture en son propre réseau métaphorique. Vu sous cet angle, le véritable renversement de perspective survient dans *Patchwork Girl* lorsque je comprends que ma propre démarche manipulateur et interprétative consiste à rendre littérales les métaphores du texte en opérant de curieuses sutures.

C'est sans doute ce que veut dire Elle lorsqu'elle s'adresse ainsi à moi, depuis sa tombe : « I am buried here. You can resurrect me, but only piecemeal. If you want to see the whole, you will have to sew me together yourself » ('Graveyard'/*Graveyard*). Il m'appartient de faire tenir ensemble les morceaux de ce patchwork textuel, mais nul ici ne tente de me convaincre que ces coutures feront de moi l'auteur de ce texte ou le père d'une créature qui ne s'en reconnaît aucun. Avec son texte comme patchwork, Elle oppose au principe du lecteur-comme-auteur un programme à la fois moins radical et moins naïf. J'ai ici à assembler des fragments en suivant des liens bien délimités ou en tissant mes propres sutures. Chemin faisant, je suis toujours à parts variables le créateur et la créature du texte.

Un tissu transparent cousu de fil blanc ?

Alors, l'auteur est retournée à l'atelier chercher parmi les rouleaux des textes le tissu tressé serré et très léger dans lequel tailler ces personnages venus de très loin [...]. Il faut un texte presque transparent et cependant d'une extrême et dense solidité, un rien pour porter le poids de l'humanité.

- Hélène Cixous, « Le théâtre surpris par les marionnettes » (1999 : non paginé)

Ici s'achève ma lecture sur un certain essoufflement, sur la reconnaissance d'une incapacité à dépasser ce réseau métaphorique auquel j'ai été intégré à mon corps défendant. Je me sens incapable, à terme, de décoller mon interprétation du texte, de faire autre chose que de le résumer ou de dénombrer des intertextes carrément identifiés par Mary/Shelley et Elle : aussi drastiquement que *Patchwork Girl* se réapproprie son support, elle ne sort pas intacte, à la lecture, de son *flirt* avec le format hypertextuel et sa logique métonymique.

Lakoff et Johnson ont développé la notion de propriété interactionnelle, afin de se distancer d'un certain objectivisme sans pour autant sombrer dans un subjectivisme ou un relativisme absolu (cf. 1980 : 210 *et passim*). Si je ne peux pas dire, par exemple, que l'acte de clouer soit inhérent au marteau, puisque je sais, pragmatiquement, que le marteau en lui-même ne demande pas plus de clouer des clous que d'arroser des plantes, je peux, à l'aide de la notion de propriété interactionnelle, dépasser l'alternative relativiste qui conclurait que la relation du marteau à l'acte de clouer est purement accidentelle. L'acte de clouer est une propriété interactionnelle du marteau, c'est-à-dire qu'à l'intérieur de ma culture, les marteaux sont conçus et utilisés principalement afin de clouer : sous cet angle, dire qu'un marteau est fait pour clouer n'est pas l'enfermer dans un critère ontologique, mais reconnaître l'usage qui est le sien dans nos interactions avec lui.

En reprenant des considérations du chapitre 3, on peut affirmer qu'une certaine transparence discursive, liée sans doute à sa fluidité médiatique, est une importante propriété relationnelle du format hypertextuel : comme on l'utilise majoritairement afin d'archiver et de faciliter le repérage des données, on a tendance à concevoir pour lui des textes allant dans le même sens, afin d'épouser son caractère hyperfonctionnel et supposément neutre, mettant ainsi à jour l'objectivité déjà souhaitée des discours didactique, journalistique ou

encyclopédique²⁷. Cette esthétique de la transparence prend ainsi pour modèle, toutes connotations gardées, une certaine *platitude*.

Contrary to popular images of computer media as collapsing all human culture into a single giant library (which implies the existence of some ordering system), or a single giant book (which implies a narrative progression), it is perhaps more accurate to think of the new media culture as an infinite flat surface where individual texts are placed in no particular order [...] (Manovich, 2001 : 77)

Patchwork Girl engage le support selon des visées qui lui sont propres, mais elle a été quand même partiellement infectée par cette logique d'aplanissement. L'intégration à la fiction d'un commentaire sur celle-ci et l'accès pratique à la carte conceptuelle de l'hypertexte font de *Patchwork Girl* un vaste paysage, qui n'est pas sans relief, mais qui s'étend à un seul niveau. On l'a vu, il n'y a pas dans *Patchwork Girl* de compétition ou de superposition entre plusieurs narrateurs ou plusieurs mondes fictionnels dont je devrais démêler les contours intriqués ; il n'y a même pas, à proprement parler, de compétitions entre les métaphores nombreuses de l'hypertexte, mais un seul grand métissage métaphorique. Le résultat est que la posture discursive de *Patchwork Girl* apparaît relativement limpide et que ma lecture semble condamnée à suivre benoîtement les déclinaisons d'une même métaphore hybride : le corps de texte.

En un sens, la dernière métaphore observée à la lecture, celle qui fait de ma manipulation une métaphore de l'interprétation est responsable de ma paralysie devant l'hypertexte. Si l'interprétation est, comme l'écrit Ricœur « *le travail de la pensée qui consiste à déchiffrer le sens caché dans le sens apparent, à déployer les niveaux de signification impliqués dans la signification littérale* » (1969 : 16), j'ai de la difficulté à interpréter à l'envi *Patchwork Girl* parce que le littéral et le figuré s'y présentent sur un même niveau. Il n'y a pas de sous-texte, ou plutôt, le sous-texte est ramené constamment à la surface, il n'est pas caché et n'a pas à être exhumé. Je sais très bien de quoi Elle est la métaphore : elle me le répète tout au long de ma lecture.

Pour poser une définition de l'interprétation conforme à la poétique métaphorique de *Patchwork Girl*, je dirais qu'interpréter, c'est constituer le texte comme une métaphore, le

²⁷ On peut en prendre à témoin les conventions de style imposées aux rédacteurs d'une base de données encyclopédique comme Wikipédia. Cf. http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Conventions_de_style.

comprendre en mes propres termes, en posant mes propres analogies. Une telle définition s'accorde bien avec l'élargissement du terme proposé par la sémiotique de la lecture, où interpréter n'équivaut pas seulement à révéler ce qui demeure dans le texte caché, mais à « établir des relations » (Thérien, 1992 : 104). Cette interprétation peut se passer de sous-texte, mais elle a toujours besoin que certains nœuds du texte demeurent détachés et que ses ficelles ne soient pas trop grosses. À ce chapitre, George Landow, dans *Hypertext 3*, a posé une question capitale :

[N]ot all connections in effective hypertext require electronic connections—like nonhypertextual prose and poetry, hypertext also makes use of allusions, metaphors, and implicit parallels. The real question turns out to be then, How does one decide when to make the potential connection, relation, or parallel explicit by means of an electronic link and when to leave connections, relation, or parallels implicit? (2006 : 207)

C'est là, justement, que le bât blesse, en ce que tout ce qui n'est pas hyperrelié, dans *Patchwork Girl*, m'apparaît, à un moment ou à un autre, explicité. *Patchwork Girl* engage la manipulation jusqu'à en faire une métaphore de l'interprétation, mais, comme toutes ses métaphores, celle-ci est réversible : l'interprétation devient en cours de route une métaphore de la manipulation et son travail est rendu ainsi manuel, mécanisé : interpréter *Patchwork Girl*, c'est opérer des relations, activer des liens préprogrammés, techniquement et sémiotiquement. Si l'ambiguïté est toujours à quelque degré le moteur de l'interprétation, je peux me plaindre de n'en avoir pas reçu ma quote-part. La faute m'incombe cependant de m'être laissé prendre avec indolence dans cette toile tissée de renvois, d'avoir compris trop tard que le défi posé à ma lecture en était un de transparence et non d'opacité.

On verra ce défi posé d'une autre manière, et relevé autrement, à la lecture du *House of Leaves* de Danielewski. En attendant, il me faut quitter les liens et les nœuds de *Patchwork Girl* et me satisfaire d'un certain plaisir, celui d'avoir rattaché quelques métaphores au fil de ma lecture et d'avoir insufflé quelques battements de cœur à ce grand corps de texte.

Il y a un monstre, dans la maison

*Une lecture au-dedans et au-dehors de *House of Leaves**

*Dicamus et labyrinthos, vel portentosissimum humani
inpendii opus, sed non, ut existimari potest, falsum¹.*

- Pline l'Ancien, **Naturalis Historia**.

*Ainsi notre époque mécanisée et scientifique abandonne la forme humaine et se fabrique des
monstres gigantesques architecturaux ou électroniques qui, tels les ordinateurs, fascinent car
ils risquent d'échapper au pouvoir de l'homme.*

- Claudette Oriol-Boyer, « Les monstres de la mythologie grecque — Réflexion sur la
dynamique de l'ambigu »(1975 : 32)

L'horreur sur Ash Tree Lane

Je suis devant *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski (2000²) comme devant un beau livre, un *coffee table book* dirait-on en anglais, un tome épais qui tient autant du grimoire que du bottin téléphonique. Un bref coup d'œil à travers ses 709 pages me fait remarquer l'ensemble des anomalies qui le composent : mélange hétéroclite de polices de caractères ; jeux de mise en page complexes ; présence, inusitée dans un roman, d'annexes comprenant photographies, lettres, poèmes, recueil de citations ; présence également d'un curieux index, où des termes aussi anecdotiques que « the » ou « in » sont répertoriés et d'autres, plus importants, omis à dessein. D'emblée, *House of Leaves* apparaît, à la suite du *Pale Fire* de Nabokov et de *La vie mode d'emploi* de Perec, comme un ouvrage tabulaire dévoyé aux visées de la fiction.

Il y a, effectivement, au coeur du roman, une étude critique du célèbre documentaire *The Navidson Record*. Au mois d'avril 1990, le photojournaliste Will Navidson, gagnant du prix Pulitzer et éternel globe-trotter, décide de poser ses valises. Avec sa partenaire Karen et

¹ Traduisible par : « Nous devons parler aussi des labyrinthes, l'invention la plus extraordinaire du génie humain, qui ne sont pas, contrairement à ce que l'on pourrait croire, fictifs. » La citation apparaît dans Danielewski, 2000 : 651.

² Toutes les références à *House of Leaves* renvoient à cette édition. Par convention, je donnerai à partir d'ici le numéro de la page entre parenthèse après chaque citation. J'utiliserai les initiales « WL », lorsqu'il s'agira de renvoyer aux *Whalestoe Letters* (2000), un court roman épistolaire qui prolonge l'univers de *House of Leaves*.

leurs deux enfants, Chad et Daisy, ils s'établissent dans une vieille demeure de Virginie, la *maison* d'Ash Tree Lane. Subventionné par la fondation Guggenheim, Navidson désire réaliser un documentaire sur l'établissement de la petite famille à la campagne, et installe à divers endroits de la *maison* des caméras super 8 équipées de détecteurs de mouvement. Le projet n'aura pas l'occasion de s'attarder très longtemps aux aléas de la vie domestique : à leur retour d'un voyage à Seattle, les Navidson trouvent dans la chambre des maîtres une porte, qui, plutôt que d'ouvrir logiquement sur la chambre des enfants, donne sur un petit placard complètement vide, aux murs lisses et noirs. En essayant d'expliquer ce curieux phénomène, Navidson, aidé de son frère Tom, effectue différentes mesures et découvre que la *maison* est plus grande de l'intérieur que de l'extérieur. À partir de là, le *Navidson Record* va passer assez vite de documentaire intimiste à véritable film d'horreur. Bientôt, l'étrange s'installe à demeure : un trou béant apparaît dans le mur du salon, ouvrant sur un corridor obscur d'au moins vingt mètres de long. Navidson en effectue une première exploration, s'aventure dans le vestibule avec une lampe de poche et une caméra, arpente un corridor, puis un autre, visite différentes petites pièces, avant de tomber sur une vaste antichambre et d'accéder à travers elle à un hall imposant³ : « Navidson stops in front of an entrance much larger than the rest. It arcs high above his head and yawns into an undisturbed blackness. His flashlight finds the floor but no walls and, for the first time, no ceiling. Only now do we begin to see how big Navidson's house really is. » (p. 64) C'est un véritable labyrinthe qui s'ouvre ainsi en annexe de la *maison*, une collection disparate de couloirs, de halls et de pièces, une structure mouvante qui se reconfigure en faisant entendre un grognement quasi-animal, une architecture immense, peut-être infinie, qui demeure pourtant, tout au long du *Navidson Record*, invisible du jardin.

Ces détails sur le *Navidson Record* me sont accessibles grâce au compte-rendu minutieux qu'en fait Zampanò, auteur de *House of Leaves**⁴, essai critique consacré au

³ Au centre de ce hall trône un escalier en colimaçon gigantesque. Ces lieux sont les *invariants* de la *maison* des Navidson, mais cette stabilité est toute relative : « The Infinite Corridor, the Anteroom, the Great Hall and the Spiral Staircase, exist for all, though their respective size and even layout sometimes changes. Other areas of that place, however, never seem to replicate the same pattern twice, or so the film repeatedly demonstrates » (p. 178).

⁴ Afin de m'orienter dans le jeu complexe de mise en abîme qui fonde le récit, je distinguerai à l'aide d'un astérisque *House of Leaves**, le livre dans le livre, de *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski, dont j'analyse ici un exemplaire. Une telle opération se révélera parfois assez problématique, on le verra, en ce que les deux volumes occupent presque exactement le même espace.

documentaire de Will Navidson. C'est une étude complètement délirante en plusieurs points, les plus manifestes étant que le *Navidson Record* n'existe pas plus dans le monde de Zampanò que dans le mien, et que, même si le film avait réellement existé, Zampanò en aurait constitué un étrange commentateur, lui qui était complètement aveugle.

Empruntant une stratégie commune au haut modernisme littéraire et au fantastique, *House of Leaves* se présente à moi, au fil des pages, comme une impressionnante galerie de narrateurs non fiables⁵. Le premier de ces narrateurs sévit à l'intérieur du *Navidson Record* ; ce n'est pas Navidson lui-même, mais son outil privilégié, la caméra. Une part importante du commentaire de Zampanò interroge l'authenticité du *Navidson Record* et la valeur de vérité du documentaire en une époque où les technologies de manipulation de l'image photographique remettent en cause, plus que jamais, l'ontologie bazinienne du film (cf. Bazin, 1981).

Il y a, *au-dessus*, Zampanò lui-même qui, ironiquement, s'amuse à discuter la validité d'un documentaire qu'il ne peut pas avoir vu, parce que le film n'existe pas, et qu'il n'aurait pu voir le cas échéant, parce qu'il est aveugle. Sa cécité en fait un narrateur non fiable à plus d'un titre. J'apprends dans *House of Leaves* que Zampanò est aveugle depuis la fin des années 50 : il a donc pu voir des films. Je sais aussi que le vieil homme recevait chez lui des lectrices bénévoles, qu'il a mises à contribution pour la rédaction de *House of Leaves**. En dépit de ces explications, la somme colossale de références bibliographiques, réelles et inventées, qui compose le commentaire, et la connaissance approfondie du langage cinématographique (qui a quand même beaucoup évolué depuis les années 50) impliquée par la description imaginaire du *Navidson Record* font de la rédaction de *House of Leaves** par Zampanò un tour de force qui confine à l'impossible.

Ce que je sais de Zampanò, je l'apprends par l'entremise d'un autre narrateur, Johnny Truant. Ce jeune homme, exerçant le métier d'assistant tatoueur, trouve le manuscrit de *House of Leaves** dans l'appartement de Zampanò⁶ après son décès et décide d'en compléter

⁵ Le concept de « unreliable narrator » est apparu pour la première fois chez Booth (1961).

⁶ Aux dires des ambulanciers venus récupérer la dépouille, Zampanò est décédé d'une mort naturelle. Cependant, un ami de Johnny attire plus tard son attention sur un fait étrange : il y a, à côté de l'endroit où le corps a été retrouvé, de grandes marques de griffes dans le bois du plancher. C'est la première fois que j'apprends, lecteur, que la menace qui rôde dans la *maison* d'Ash Tree Lane, la menace *qu'est* la *maison* d'Ash Tree Lane, ne semble pas entièrement contenue, emprisonnée, dans le *Navidson Record*.

la rédaction. Il devient ainsi probablement l'éditeur le moins orthodoxe de l'histoire de l'édition savante, qui se charge avec une diligence variable de compléter les notes et les références de Zampanò, avouant régulièrement son incapacité à retrouver une source, s'écriant, par exemple, à propos d'une traduction anglaise de Heidegger, «A real bitch to find»(p. 25) avant d'affirmer sans ménagement, devant l'opacité du passage, que le philosophe allemand souffrait selon lui d'une dépendance au crack. Johnny se met bientôt à intervenir par ses notes, ponctuant le texte de Zampanò de digressions et d'anecdotes, qui témoignent d'abord des aléas de son quotidien, puis de son obsession grandissante pour *House of Leaves**.

De mystérieux éditeurs interviennent également, complétant le travail bâclé de Johnny, commentant ses interventions et fournissant certaines précisions. J'apprends par eux, entre autres, qu'au moment d'aller sous presse, Johnny a disparu (p. 151). À cette liste, il faut ajouter Pelafina, la mère de Johnny, dont les lettres à son fils, écrites durant les années 1980 depuis un institut psychiatrique, sont incluses en annexe. Les lettres de Pelafina contiennent le récit d'un événement important, que Johnny évoque sans jamais réellement confirmer (il le niera, même, en p. 517), mais qui semble le hanter : sa mère aurait été internée après avoir essayé de l'étrangler, lorsqu'il avait 7 ans.

Tout ce beau monde s'interpelle et s'interrompt tout au long de *House of Leaves*, dans une grande polyphonie médiatique, à l'aide de notes infrapaginales, de documents trouvés et de jeux de mise en page, à telle enseigne que N. Katherine Hayles propose de distinguer les instances narratrices spécifiques de *House of Leaves** de la catégorie traditionnelle du narrateur non fiable :

The UNRELIABLE NARRATOR, a literary invention foregrounding the role of consciousness in constructing reality, has here given way to the REMEDIATED NARRATOR, a literary invention foregrounding a proliferation of inscription technologies that evacuate consciousness as the source of production and recover in its place a mediated subjectivity that cannot be conceived as an independent entity. Consciousness alone is no longer the relevant frame but rather consciousness fused with technologies of inscription. (2002 : 116-117)

Peut-être n'est-il pas opportun d'opposer de façon trop rigide ces narrateurs remédiatisés, au sens de Bolter et Grusin (2000) aux narrateurs non fiables, mais Hayles a raison de constater un certain déplacement : il s'agit pour moi, lecteur, moins de me demander quel statut

accorder au texte en interrogeant les voix narratives, que d'interroger celles-ci à partir de l'inscription qui constitue leur seule trace. Nous ne savons du drame vécu par les Navidson que ce qui en a été filmé, le *Navidson Record* n'existe qu'à travers les notes éparées de Zampanò, qui elles-mêmes n'existent qu'à travers la mise en forme de Johnny, qui n'a pour seule attestation que les notes des éditeurs du livre et les lettres de sa mère.

Il y a donc un entrelacs de voix narratives qui se glissent dans les interstices de la labyrinthique *maison* des feuilles, et il me faut trouver un point d'entrée avant de m'aventurer en ces dédales à plusieurs niveaux.

Si on peut entendre dans *House of Leaves** un écho de toutes les *maisons* hantées qui existent en fiction depuis le roman gothique jusqu'au cinéma hollywoodien, c'est plus directement au labyrinthe crétois et à la *maison* Usher d'Edgar Allan Poe (cf. 1839) que renvoie la *maison* d'Ash Tree Lane. Claudette Oriol-Boyer l'a remarqué, « le labyrinthe est le véritable monstre : le *Minotaure* n'en est que la redondance » (1975 : 30) ; la *maison* Usher aussi est moins une *maison* hantée qu'une *maison* monstrueuse, rendue horripilante non par ce qu'elle renferme, mais *parce qu'elle renferme*.

Cette *maison* inquiétante, plus grande de l'intérieur que de l'extérieur, d'un diamètre supérieur à celui de la terre et plus vieille que l'univers, mais pourtant invisible du dehors, va me fournir ici une tension textuelle, une opposition entre le dehors et le dedans. Une telle tension a déjà été identifiée comme fondatrice de la métaphysique par Derrida (cf. 1967a : 17, et surtout : 46 *et passim*) ; elle apparaît également dans *Metaphors We Live By* de Lakoff et Johnson, en tant que fondement de notre système conceptuel (1980 : 56 *et passim*). Dans *House of Leaves*, cette opposition et ses corollaires que sont l'absence et la présence, le vide et le plein, le contenant et le contenu, sont problématisés, déconstruits : la *maison* contient mais ne retient pas ; alors qu'elle devrait être contenue dans les couches profondes du texte, elle a tendance à en atteindre, voire à en percer, la surface.

C'est cette tendance à la *contamination* qui m'intéressera ici, particulièrement la contamination des figures textuelles sur la matérialité du texte. Les figures internes de *House of Leaves* infectent les dimensions plastiques, symboliques et iconiques⁷ de l'image du texte.

⁷ Ces notions seront développées au fil du texte, mais je dirais tout de suite que c'est ma propre lecture qui assigne une dimension aux éléments graphiques de *House of Leaves*, qui relèvent tous, d'abord, d'une plasticité reconnue (puisque différente soit du texte qui l'entoure immédiatement, soit des textes que je suis habitué à lire). À cette plasticité j'attribue çà et là une fonction iconique (parce que l'image

Le roman s'inscrit en faux contre le phonocentrisme que l'on a vu identifié par Derrida : « L'écriture sera 'phonétique', elle sera le dehors, la représentation extérieure du langage et de cette 'pensée-son'. Elle devra nécessairement opérer à partir d'unités de signification déjà constituées et à la formation desquelles elle n'a eu aucune part. » (1967a : 47) Dans *House of Leaves*, la matérialité du signe parle, peut-être pas aussi distinctement que les voix narratives dont elle est l'écrin, mais souvent avec plus de force. J'essayerai ici de fonder ma lecture sur cette contamination de l'image de texte, qui s'étend au paratexte⁸ du roman et, au-delà, à ma propre manipulation de celui-ci.

Contaminations I — Un labyrinthe de pages⁹

Je me rends compte très tôt, devant *House of Leaves* que « le labyrinthe et le livre [sont] un seul objet » (1941 : 99) pour reprendre l'expression de Borges. À l'image de la maison d'Ash Tree Lane, *House of Leaves*, le livre, est plus grand de l'intérieur que de l'extérieur : les dimensions de la page couverture sont inférieures au format du livre [figure 6.1, en annexe]. C'est la première manifestation de ce que j'appelle la dimension iconique de *House of Leaves* : à plusieurs moments dans le roman, le texte me semble mimer de l'extérieur, depuis son format et sa mise en page, ses figures internes, sémantiques. L'exemple le plus spectaculaire est le chapitre IX, sur lequel je vais m'attarder parce qu'il

du texte me semble mimer les figures textuelles) ou une fonction symbolique (parce que l'image particulière du texte est justifiée par une convention). Lorsque je parle d'une dimension plastique, je fais référence à une *plasticité résiduelle*, en quelque sorte, où les jeux sur l'image du texte ne me semblent pas, spontanément, procéder d'une ressemblance ou de l'application d'une convention.

⁸ J'emploierai ici la notion de paratexte en respectant l'usage qu'en fait Genette dans *Palimpsestes* (1982) et *Seuils* (1987), afin de désigner les « signaux accessoires, autographes ou allographes, qui procurent au texte un entourage (1982 : 10). Genette distingue entre le *péritexte*, « que l'on peut situer par rapport [au] texte lui-même : autour du texte, dans l'espace du même volume, comme le titre ou la préface, et parfois inséré dans les interstices du texte, comme les titres de chapitres ou certaines notes » (1987 : 10), et l'*épitexte* constitué de « tous les messages [autour du texte] qui se situent, au moins à l'origine, à l'extérieur du livre : généralement sur un support médiatique (interviews, entretiens), ou sous le couvert d'une communication privée (correspondances, journaux intimes, et autres) » (*ibid.* : 10-11)

⁹ Je m'en voudrais ici de ne pas souligner tout ce que ma lecture doit aux recherches de Bertrand Gervais sur la figure du labyrinthe et sa pertinence en tant que métaphore de notre rapport au texte et à l'hypertexte (cf. 1998b, 2002).

induit par cet étrange effet de calligramme une crise dans la manipulation et dans l'interprétation.

[Insérer description du Labyrinthe]

Le chapitre IX, surnommé « Le labyrinthe » par les lecteurs¹⁰ et identifié comme tel par Zampanò selon une annexe (p. 540), décrit une partie du *Navidson Record* intitulée l'*exploration #4*. À la demande de Karen, Will Navidson renonce à effectuer lui-même une expédition de grande envergure dans la maison d'Ash Tree Lane et délègue cette tâche à Holloway Roberts, un explorateur professionnel. Figure bravache, vaguement hemingwayesque, Holloway est un colosse barbu, qui s'aventure dans la maison d'Ash Tree Lane armé d'une carabine et accompagné de ses deux assistants, Wax Hook et Jed Leeder. Holloway est bien décidé à comprendre l'incompréhensible et à assigner un sens à cette énigme scientifique et architecturale.

[E]ven as Holloway Roberts, Jed Leeder and Wax Hook make their way further down the stairway in **Exploration #4**, the purpose of that vast place still continue to elude them. Is it merely an aberration of physics? Some kind of warp in space? Or just a topiary labyrinth on a much grander scale? Perhaps it serves a funeral purpose? Conceal a secret? Protect something? Imprisons or hides some kind of a monster? Or, for that matter, imprisons or hides an innocent? As the Holloway team soon discovers, answers to these questions are not exactly forthcoming. (p. 111)

Le projet est voué à la catastrophe et c'est bien ce qui attend Holloway : en s'obstinant à définir un objectif à sa déambulation dans le labyrinthe, il va définitivement s'y perdre. Il est prisonnier d'une logique que la maison des feuilles réfute : puisqu'il y a une entrée, il doit y avoir une sortie ; puisqu'il y a un dedans, il doit y avoir un dehors, parce que la maison est un contenant, elle doit avoir un contenu. Alors que ses assistants prennent le parti de rebrousser chemin, Holloway s'entête : « I will not abort this mission » (p. 124) martèle-t-il, déclaration qui fait remarquer à Zampanò : « The implication in "abort" is the failure to attain a goal—

¹⁰ Je tiens à spécifier que ces « lecteurs » de *House of Leaves* que j'invoquerai souvent ici ne sont pas une sorte de communauté interprétative imaginaire, ni un conglomérat de lecteurs implicites : depuis la publication du roman en 2000, le site houseofleaves.com (que j'appellerai ici *HOL*, pour faire court) héberge des forums de discussion consacrés à l'interprétation de *House of Leaves*, forums qui comptent à ce jour plus de 8 000 membres. C'est à eux, ou à d'autres lecteurs de ma connaissance, que je ferai référence ici. L'anonymat du Web empêche de rendre à chacun le crédit qui lui est dû, mais je tiens à remercier tous ces lecteurs qui m'ont fourni les lumières de *lectures autres* et parfois donné à la mienne ses directions.

the prey not killed, the peak not climbed. As if there could be a final objective in that place. »(*Idem*)

À force, surtout, d'associer le grondement qu'émet la *maison* au grognement d'un élusif *Minotaure* et de s'acharner à le traquer au plus profond de la *maison* d'Ash Tree Lane, Holloway va sombrer dans une sorte de folie meurtrière et devenir lui-même un monstre, qui assaille ses propres assistants, puis Navidson et son ami Reston venus à leur rescousse.

Le chapitre IX décrit en partie l'expédition tragique de l'équipe Holloway (qui s'étend jusqu'au chapitre suivant), présente une interprétation de la *maison* d'Ash Tree Lane à partir de la figure du labyrinthe¹¹ et discute de l'authenticité du documentaire. Les jeux de mise en page se complexifient, exigeant des manipulations volontaires de plus en plus importantes. Dès le début du chapitre, le corps du texte est attaqué, parasité, par des notes infrapaginales de plus en plus massives : Zampanò y ouvre en retrait de son texte de longues parenthèses et Johnny s'en sert pour raconter des anecdotes de plus en plus longues, qui s'étendent parfois sur plusieurs pages. Le chapitre s'ouvre sur une note en page 107 et le corps du texte ne réapparaît qu'en page 111 [figure 6.2]. Des notes s'ouvrent sur d'autres notes, multipliant les embranchements et rendant difficile de suivre le fil. Ces notes, d'ailleurs, ne se confinent plus aux pieds de page. La note 144 s'ouvre dans un carré bleu placé dans le corps du texte [figure 6.3] et bien vite, les notes vont aller, littéralement, dans toutes les directions : la note 146 occupe une colonne dans la marge de gauche de chaque page paire ; la note 147 s'ouvre en page 135, cul par-dessus tête, dans la marge de gauche, et me force à tourner les pages à rebours jusqu'à la page 121 ; la note 183 est écrite à l'envers et, pour la lire, je dois tenir le livre ouvert en face d'un miroir [figure 6.4]. Cette complexité byzantine est d'autant plus mystérieuse qu'elle est, apparemment, sans auteur, les éditeurs notant : « Mr. Truant refused to reveal whether the following bizarre textual layout is Zampanò's or his own » (p. 134).

Il y a, au premier chef, un mouvement ascendant du dedans vers le dehors du texte : l'exploration dans le récit des dédales de la *maison* d'Ash Tree Lane se traduit par une mise en page labyrinthique qui donne lieu à son tour à une lecture labyrinthique. Le labyrinthe se fait littéral, matériel, et *House of Leaves* devient, littéralement, un texte scriptible, au sens de

¹¹ Zampanò a essayé d'effacer toutes les références au labyrinthe dans son manuscrit. Elles apparaissent dans *House of Leaves**, grâce à Johnny qui les a reconstituées, mais toujours rayées et, dans certaines éditions du roman, imprimées à l'encre rouge, comme ici le mot « *Minotaure* ».

Barthes (cf. 1970). Je m'aperçois rapidement qu'afin de trouver mon chemin au milieu des circonvolutions du récit et de son format, la technologie rudimentaire du marque-page ne suffit pas : *House of Leaves* est un roman qui se lit avec un crayon.

Alors que je me débats et mets en place des stratégies de manipulation afin de résumer ma progression dans les dédales du chapitre IX, mon éventuel succès se teinte d'un échec dans l'interprétation. Le chapitre IX est le moment où je m'aperçois, une fois pour toutes, que la *maison* des feuilles est recouverte d'une chape de plomb. Je me rappelle alors que je ne suis pas le spectateur du *Navidson Record*, un documentaire, ni, à proprement parler, l'interprète d'un récit, mais le lecteur d'un commentaire savant sur celui-ci. Jusque-là, je m'étais trouvé bien malin de remarquer que la *maison* d'Ash Tree Lane était une version réactualisée du labyrinthe de Crète et que les explorateurs, s'y guidant à l'aide de ligne à pêche, figuraient autant de Thésée postmodernes munis de leur propre fil d'Ariane. Jusque-là, je m'étais beaucoup congratulé de mon érudition, en notant que les murs noirâtres de la *maison* partageaient l'opacité énigmatique du monolithe de *2001: A Space Odyssey* de Kubrick, ou que ses étranges configurations architecturales évoquaient la menace sourde de *Prisons* de Piranèse et les géométries impossibles de gravures de M. C. Escher.

À partir du chapitre IX, malheureusement, Zampanò me coupe l'herbe sous le pied. Le défi pour moi n'est pas d'abord de sortir de la *maison* des feuilles, mais d'y entrer armé d'un regard interprétatif neuf, qui ne me serait pas soufflé par son commentaire monumental. Zampanò, dans les quelque 300 notes qui ponctuent son analyse, n'omet à peu près aucun intertexte littéraire, artistique, historique ou architectural susceptible de jeter quelque lumière sur la *maison* d'Ash Tree Lane et le drame qui s'y déroule. La lecture peine à dépasser cette « labyrinthite » qui l'affecte elle-même à travers les couches supérieures, médiatiques, du texte.

Mon réflexe premier serait de me retrousser les manches et de fouiller dans mon jeu d'interprétants afin d'y trouver quelques clés que Zampanò aurait oubliées. Le chapitre IX court-circuite d'emblée une telle relance de l'interprétation : Zampanò ne fait pas qu'y égrener la liste des intertextes applicables au *Navidson Record* et des allusions disséminées dans le film, mais il s'attache, argument absurde mais dévastateur, à détailler tout ce que la *maison* d'Ash Tree Lane ne contient pas et tout ce à quoi elle ne ressemble pas.

La note 144 s'ouvre dans le coin supérieur droit de la page 119 et tente d'énumérer, sur 25 pages, tous les objets utilitaires ou familiers qui ne se trouvent pas dans la *maison* d'Ash Tree Lane ; tâche impossible, puisque la *maison* ne contient absolument rien (elle ne renferme et ne supporte aucune présence en ses murs). La case est reproduite au verso de chaque page et, en page 143, elle apparaît complètement vide, puis saturée d'encre en page 144, figurant là encore une qualité paradoxale de la *maison* d'Ash Tree Lane : celle d'être à la fois transparente et opaque [figure 6.5 et 6.6]. La note 182 dresse une liste d'une centaine de cinéastes, de Jacques-Yves Cousteau à Chris Marker, ayant formé la tradition documentaire sur laquelle s'appuie, et de laquelle se distingue, l'ovni de Navidson. La note 147 entasse sur 8 pages les noms d'architectes dont les travaux pourraient aider à considérer la *maison* d'Ash Tree Lane ; cette liste se clôt d'ailleurs sur Dédale, le père du labyrinthe crétois. La note 146 doit bien nommer, de la page 120 à 134, un millier de bâtiments construits au 20^e siècle qui ne *ressemblent pas* à la *maison*. Les notes 166 et 167 épluchent les titres d'œuvres cinématographiques et littéraires présentant des hantises, mais ne pouvant guère être comparées au *Navidson Record*, qui ne tient pas de plain-pied dans les catégories traditionnelles du fantastique¹².

Par l'affirmative ou la négative, les inventaires compilés par Zampanò montrent l'irrésistible tendance de la *maison* à retourner à son état de vide initial. La *maison* d'Ash Tree Lane est illisible parce que sur-interprétée. Devant cette métaphore vide, qui est à la fois tout et rien, et devant ce commentaire qui à son propos n'oublie aucune explication, la solution n'est peut-être pas de chercher ce que, par inadvertance, le texte ne dirait pas, mais d'identifier ce qu'il tait à dessein.

Pour cela, je peux déjà m'interroger sur l'aspect le plus hermétique de la contamination de l'image du texte par la fiction : sa dimension plastique. À côté des éléments visuels

¹² Si l'on reprend les catégories introduites par Denis Mellier (2000), le fantastique se divise en deux catégories. Il existe, d'une part, un fantastique de l'indétermination, qui se fonde sur une ambiguïté quant à la nature et au statut des éléments représentés (c'est le fantastique tel que l'a théorisé Todorov et qui trouve en Hoffmann et Maupassant ses représentants les plus illustres), et, d'autre part, un fantastique de la présence, plus près des racines gothiques du genre, qui repose sur l'émergence d'éléments surnaturels avérés (comme chez Stoker et Lovecraft). Le *Navidson Record* s'écarte de ces catégories tout en s'appuyant sur elles. La *maison* d'Ash Tree Lane est là, déterminée : elle est filmée, attestée (l'authenticité du documentaire est contestée, mais la présence de la *maison* en son sein est manifeste). La *maison*, cependant, ne renferme rien et ne s'érige nulle part ; c'est une sorte de fantastique de l'absence qui est déployé autour d'elle dans *House of Leaves*.

iconiques et symboliques de *House of Leaves*, il existe des signifiants plastiques au sens du groupe μ (1992), des variations de forme, de couleur ou de texture dans l'image du texte, que je ne peux assimiler spontanément à ma lecture en observant un rapport de ressemblance ou en appliquant une convention. Le plus persistant et énigmatique de ces signifiants plastiques est l'apposition systématique de la couleur bleue au mot « maison », que les discours sur les textes comme les forums *HOL* et la présente lecture, ont tendance à reproduire. Nulle part dans *House of Leaves*, des annexes au quatrième de couverture, des notes infrapaginales à l'index, le mot « house » et ses équivalents en d'autres langues (fussent-ils *haus*, *casa* ou *maison*), n'apparaissent autrement qu'en bleu. À ce chapitre, l'index crypté du roman est révélateur.

L'index fait la liste de quantités négligeables comme des articles, omet des mots qui apparaissent pourtant dans le roman et en mentionne d'autres qui n'y figurent pas. « House » en noir, est de ceux-là : « House (black)...DNE [Does not exist] » (p. 680). Je lis ici, plus qu'une simple indication statistique, un véritable commentaire ontologique : non seulement le mot n'apparaît pas dans *House of Leaves*, mais *il n'existe pas*. La maison est un labyrinthe, une absence, une métaphore polymorphe, tout, finalement, sauf une maison. La dimension plastique du signe draine sa dimension linguistique : comprendre ce signe, ce n'est pas opérer un renvoi sémantique, mais spéculer sur cette enveloppe plastique qui est la sienne.

À cette fin, je retiendrai deux hypothèses. La première m'est soufflée, entre autres, par N. Katherine Hayles, qui suppose que le bleu de la maison l'apparente à la technique cinématographique du « blue screen », qui consiste à filmer des acteurs ou des objets sur un arrière-fond monochrome afin de les superposer à un autre arrière-fond (en faisant ainsi la jonction entre deux images). Hayles remarque :

If we read the blue color as an evocation of a movie backdrop onto which anything can be projected, then the text is attempting to project into this space the linguistic signifiers for everything in the world, as if attempting to make up through verbal proliferation the absolute proliferation of the House as a physical space. (2002 : 123)

En ce sens, l'hypothèse « blue screen » ne m'apprend rien que je ne sache déjà. La maison d'Ash Tree Lane est une métaphore vide. On peut projeter en elle, comme devant un écran bleu, n'importe quoi, mais, comme lui, elle demeure en elle-même étrangère et indifférente à

ces projections. Je peux comme Zampanò multiplier les inventaires et défiler les intertextes par centaines sans jamais entamer la pureté inaltérable de ce bleu.

Fort heureusement, je peux me rappeler aussi que la décennie durant laquelle *House of Leaves* fut rédigé, les années 90, fut également le témoin de l'émergence d'Internet. Au moment de la sortie du roman, le bleu était encore la couleur la plus souvent utilisée comme marqueur visuel pour indiquer les hyperliens des pages Web. Le bleu signalerait ainsi moins une surface de projection que le portail d'un réseau ; je peux constater que si la maison d'Ash Tree Lane n'est pas un ensemble d'objets, elle est, en revanche, une structure de relations. Une telle interprétation procède d'une inversion de la dimension iconique de *House of Leaves* ; ici, c'est l'image du texte qui me sert à comprendre ses figures.

Dans sa remédiation de l'hypertabularité d'Internet et son détournement du bleu des liens électroniques, *House of Leaves* se présente à moi comme une sorte d'hypertexte de papier et la mystérieuse demeure qui trône en son centre comme une métaphore, catastrophée, du cyberspace. Cette métaphore est en quelque sorte tapie sous celle du labyrinthe, égarée à dessein aux détours de ses couloirs. Des mots comme « Internet »(p. 145, 151, 516), « net »(p. xx, 139) et « link »(p. 64, 67, 417, 506) sont présents dans le texte mais absents de l'index. Le mot « web »est oublié dans l'index, mais aussi presque totalement expulsé du commentaire de Zampanò¹³, alors que l'aspect rhizomique et arachnéen de la maison d'Ash Tree Lane l'appelle pourtant à toute voix. La métaphore d'Internet semble être là pour être exhumée par le lecteur un peu comme celle du labyrinthe l'est des notes rayées de Zampanò.

Cette métaphore permet au moins en partie d'expliquer la forme particulière que prend le labyrinthe dans le *Navidson Record* : la maison d'Ash Tree Lane, à l'image d'Internet, est un labyrinthe fluide. Non seulement elle provoque souvent la désorientation chez celui qui arpente ses couloirs, mais elle se modifie, se reconfigure, grossit. D'une certaine façon, elle est, aussi, une sorte de base donnée psychique, dans laquelle chacun trouve ce qu'il cherche (« Be careful what you wish for »est la devise qu'il faudrait accrocher au-dessus de sa porte). Holloway Roberts souhaite y trouver un monstre et, en un retournement tout nietzschéen, il se découvre lui-même en Minotaure fou furieux. Navidson, rongé par les remords, y cherche

¹³ La seule occurrence du mot « web » dans le roman apparaît dans une référence imaginaire fournie par Zampanò, dans la note 122 : « Russ Cram's "The Surviving Web" in *Daedalus*, summer 1995 » (p. 109) laquelle figure au milieu d'une liste d'ouvrages consacrés au labyrinthe.

un fantôme¹⁴ et trouve ce qu'il cherchait sans doute inconsciemment : une pénitence. Il faut noter aussi que seule Karen, qui entre dans la *maison* en sachant exactement ce qu'elle veut — secourir Navidson — et qui sait exactement quel risque elle encourt, ne vit pas son pèlerinage comme une tragédie : fortement agoraphobe et nyctalophobe, elle comprend, mieux que quiconque, que la *maison* est elle-même un monstre et triomphe du labyrinthe par le seul geste d'y entrer¹⁵.

Si le bleu invite à voir la *maison* comme une sorte de réseau hypertextuel, c'est à un Web menaçant, perçu en deçà du sémiotique¹⁶ (comme on l'a vu détaillé chez certains commentateurs au chapitre 3) : une grande périphérie dépourvue de centre et de clôture, avide d'information, mais sans garantie à donner quant à la conservation des données qu'on lui confie. L'Internet, en tant que texte infini dont aucun lecteur ne saurait prendre la mesure, fournit ainsi un modèle conceptuel parfait afin de décrire cette *maison* inhabitable.

Un autre intertexte caché peut ici m'être utile, celui qui me fait reconnaître en Zampanò, vieil aveugle facétieux obnubilé par la figure du labyrinthe, un double fictionnel à peine déguisé de Jorge Luis Borges. Borges aide à appuyer la jonction entre les intertextes du labyrinthe et de l'Internet : il est l'écrivain moderne qui s'est le plus intimement approprié la figure du labyrinthe et celui qui a inventé, chemin faisant, l'idée d'un livre ou d'une bibliothèque infinies, qui a beaucoup influencé les premières conceptions de l'hypertexte, qu'il

¹⁴ Le personnage de Navidson est basé partiellement sur Kevin Carter, le photographe sud-africain qui a remporté, en 1994, le prix Pulitzer pour sa célèbre photographie d'une jeune Soudanaise affamée guettée par un vautour — les éditeurs le remarquent d'ailleurs (p. 368). Navidson a pris une photo identique et ne s'est jamais pardonné son insensibilité, sur l'instant, au sort de la fillette, qu'il a rebaptisé « Delial ». À la fin du *Navidson Record*, Navidson s'enfonce une dernière fois dans la *maison* d'Ash Tree Lane, ce qui est compris par certains commentateurs comme un moyen de se punir, et, peut-être, de trouver quelqu'un ou quelque chose qui pourrait l'absoudre (p. 396 *et passim*). Navidson ne trouve pas le fantôme de Delial dans la *maison*, mais il y trouve son propre anéantissement, dont il échappe de justesse grâce à l'intervention de sa partenaire Karen. Elle-même a dû pardonner à Navidson sa curiosité malsaine et dévorante pour la *maison* d'Ash Tree Lane, et, d'une certaine façon, elle joue dans cette scène le rôle de Delial. Le vrai Kevin Carter n'a pas eu une telle chance : il s'est suicidé en juillet 1994, un peu plus d'un an après avoir pris le cliché.

¹⁵ Lorsque Karen s'aventure dans la *maison*, elle trouve Navidson après avoir fait seulement quelques pas (lui qui s'était pourtant enfoncé dans les couloirs avec une bicyclette, franchissant ainsi des centaines de kilomètres). La *maison* se dissout ensuite, littéralement, autour d'eux, comme l'explique Karen : « Like a bad dream. We were in pitch blackness and then I saw, no... actually my eyes were closed. I felt this warm, sweet air on my face, and then I opened my eyes and I could see trees and grass. I thought to myself, "We've died. We've died and this is where you go after you die." But it turned out to be just our front yard. » (p. 524)

¹⁶ Ou en deçà du visuel : la *maison* d'Ash Tree Lane, ce grand rhizome plongé dans une totale obscurité, est à bien des égards le cyberspace vu par un aveugle.

s'agisse du projet Xanadu de Nelson ou de l'Hypertexte rêvé par la doxa hypertextuelle¹⁷ (cf. chap. 1). Marie-Laure Ryan a d'ailleurs regroupé ces premières formulations sous le terme de « mythe de l'Aleph »:

The term comes from a short story by Jorge Luis Borges, in which the scrutiny of a cabbalistic symbol enables the experiencer to contemplate the whole of history and of reality, down to its most minute details. The Aleph is a small, bound object that expands into an infinity of spectacles, and the experiencer could therefore devote a lifetime to its contemplation. Though they do not explicitly invoke the model of the Aleph, the pioneers of hypertext theory conceived the new literary genre in strikingly similar terms. For theorists such as Landow, Bolter and Joyce, hypertext is a textual object that appears bigger than it is because readers could spend hours —ideally their entire lifetime—unraveling new stories from it. (2001b : non paginé)

En fait, si l'on peut à juste titre voir en Borges un père spirituel de l'hypertexte et des nouveaux médias¹⁸, il faut se rappeler que, chez lui, le lieu ou le livre infiniment mouvant et infiniment changeant ne relèvent jamais de plain-pied de l'utopie. Pour moi, il s'effectue dans *House of Leaves*, via l'intertexte borgésien, la réinsertion d'une certaine inquiétude labyrinthique à l'intérieur de l'imaginaire, souvent trop pastoral, du cyberspace. Chacun trouve ce qu'il veut dans la maison d'Ash Tree Lane, qui révèle la face obscure de l'hypertexte en tant que « livre inépuisable qui se modifie selon nos curiosités et désirs »(Douglas, 2000 : 15. NT) : nos désirs sont parfois plus noirs que nous voulons bien l'admettre et, à l'intérieur de la bibliothèque de Babel, nul n'est chez soi.

Contaminations II — Le Grand Escalier

La deuxième contamination s'examine à partir de la dimension symbolique de l'image du texte, celle qui procède par convention et qui particulièrement alloue à chacun des

¹⁷ L'un des premiers projets littéraires réalisé avec le logiciel Storyspace fut d'ailleurs une version hypertextuelle de la nouvelle « Le jardin aux sentiers qui bifurquent » (1941) de Borges, intitulée *Forking Paths* (Moulthrop, 1987).

¹⁸ Ce que font Noah Wardrip-Fruin et Nick Montfort, les éditeurs du *New Media Reader* (2003), en plaçant « Le jardin aux sentiers qui bifurquent » en tête d'ouvrage. L'une des deux préfaces de l'ouvrage, rédigée par Lev Manovich, s'intitule d'ailleurs « New Media From Borges to HTML » (*idem*).

narrateurs sa propre police de caractère. Cette convention est introduite en page 4, où les éditeurs expliquent en **Bookman**, que les notes de Johnny, en **Courier**, seront distinguées de celles de Zampanò, en **Times**. Elle est respectée par la suite, lorsque les lettres de Pelafina sont présentées en **Dante**¹⁹. À partir de là, l'image du texte n'est plus jamais neutre : ce qui relève habituellement d'un choix esthétique contingent participe ici d'une stratégie textuelle. À priori, cette stratégie est pure fonctionnalité : elle servirait, aux dires des éditeurs, à distinguer les narrateurs. Très vite, cependant, ces enveloppes visuelles, qui devraient isoler chacun des narrateurs du roman à l'intérieur de son propre espace scriptural, révèlent plutôt la perméabilité des voies narratives et des mondes fictionnels. Les polices de caractère débordent également du texte vers le paratexte : il n'existe pas, dans tout le roman (péritexte inclus), de police qui ne soit pas attribuée à un personnage²⁰. Cette contamination du paratexte par le texte est peut-être l'entreprise la plus radicale de *House of Leaves*, pour ce que d'empiéter sur un espace réservé à l'extérieur du texte, envahir ses marges, c'est aussi empiéter sur un espace réservé à la lecture. D'un point de vue éditorial, la fonction du paratexte en est une de contextualisation ; d'un point de vue lectural, sa fonction est de séparer : le paratexte représente pour moi une frontière, une zone tampon entre le monde qui est le mien et un monde qui est celui du texte. Cette frontière est, dans *House of Leaves*, assiégée.

Un cas exemplaire m'a échappé en première lecture, mais m'apparaît de plus en plus significatif au fil des relectures : au milieu des détails de publication, le traditionnel avertissement « This novel is a work of fiction [...] » (p. iv) est écrit dans la police de caractère des éditeurs fictionnalisés du roman. Le projet de brouillage des frontières ontologiques de la fiction²¹ se révèle ici dans toute sa force : je sais les éditeurs *inventés* puisqu'ils attestent l'existence de Johnny et Zampanò qui sont, j'en suis sûr, des personnages de fiction ; ce sont eux, pourtant, qui statuent de la fictionnalité de ce que je suis en train de

¹⁹ D'autres personnages du roman sont identifiés par leur propre police, mais seulement à partir du moment où ils *médiatisent* : ce n'est que lorsqu'une voix narrative s'inscrit, en écrivant, en enregistrant ou en filmant, qu'elle se *mérite* pour ainsi dire une image propre.

²⁰ Aussi, il faut le remarquer, il n'y a pas dans *House of Leaves* de paratexte à proprement parler, tous les signaux paratextuels (titre, introduction avertissements, notes infrapaginales, épigraphes et illustrations) étant intégrés au texte par cette fiction dévorante.

²¹ J'emprunte l'expression à Richard Saint-Gelais, pour qui la frontière ontologique « établit une distinction entre le statut des entités fictives et celui des entités réelles » (2002 : 46).

lire. La fiction se dénonce comme telle *de l'intérieur*, fictionnellement. Il y a là un cauchemar de logicien, qui risque de devenir très vite un cauchemar de lecteur. Sachant que le *Navidson Record* est la seule fiction attestée du roman (i.e. la seule qui est identifiée et reconnue comme telle, toutes les autres se faisant passer pour *réelles*), mais qu'il a pourtant tué son créateur Zampanò et conduit son exégète Johnny Truant à la folie, je vois dans cet avertissement des éditeurs autant une mise en garde qu'une déclaration de guerre : ceci est une fiction, me disent-ils, mais vous n'en êtes pas à l'abri.

Par cet enchevêtrement de voix narratives qui envahit jusqu'aux strates paratextuelles du roman, *House of Leaves* fait reposer sur un labyrinthe fictionnel les fondations de son labyrinthe médiatique et textuel. Dans ce labyrinthe-là, je pouvais me guider à la façon de Thésée : un crayon me servait à tracer un fil d'Ariane et m'aidait à me guider dans les dédales tabulaires du roman. Du labyrinthe fictionnel, je ne peux m'échapper aussi facilement : les repères visuels qui devraient me montrer la voie sont trompeurs. Le fil est cassé. Une solution intermédiaire serait celle de Dédale : prisonnier de son propre labyrinthe, il s'échappa en se confectionnant des ailes. Devant ce labyrinthe à niveaux multiples qu'est *House of Leaves* un tel déplacement équivaldrait, à fermer le livre, à le ranger une bonne fois pour toutes, en laissant le diable emporter ses mystères. Un tel choix n'est pas uniquement paresseux, mais dangereux : la solution de Dédale est aussi celle d'Icare qui, en s'approchant trop près du soleil, se brûla les ailes. Un tel destin serait le mien, sans doute, si je décidais lâchement de baisser les bras devant la complexité de la *maison* des feuilles ; j'ai renoncé, de toute façon, à une telle dérobade en décidant de produire sur le roman un commentaire.

La troisième solution est celle d'Ariane, laquelle, pressée d'imaginer pour son amant une façon de sortir du labyrinthe, alla trouver son architecte, Dédale. Cette solution est moins évidente pour moi que pour elle, parce que, si je sais pertinemment que Mark Z. Danielewski est l'auteur de *House of Leaves*, je ne suis pas du tout certain de savoir qui a écrit *House of Leaves**. La version officielle, appuyée par la séparation graphique des voix narratives, fait de *House of Leaves** un labyrinthe textuel à plusieurs mains, rédigé par Zampanò, commenté par Johnny et serti par les éditeurs de copieuses annexes, en particulier des lettres de Pelafina. À propos d'une telle segmentation, le doute s'installe rapidement. Les indices sont nombreux qui m'indiquent que le rôle joué par ces narrateurs n'est pas exactement ce qu'il semble être.

Ces indices se déploient sur deux axes.

Il y a d'abord, de la part de Johnny Truant, l'aveu d'avoir tempéré avec le manuscrit de Zampanò. Par exemple, en page 12, alors que Zampanò décrit un petit problème domestique de chauffe-eau (« water heater ») brisé chez les Navidson, Johnny insère une longue note où il décrit ses propres problèmes de chauffe-eau. À la fin de cet étrange récit, Johnny s'adresse directement au lecteur :

Now I'm sure you're wondering something. Is it just a coincidence that this cold water predicament of mine also appears in this chapter?

Not at all. Zampanò only wrote "heater." The word "water" back there—I added that.

Now that's an admission, eh ?

Hey, not fair, you cry.

Hey, hey, fuck you, I say. (p. 16)

À partir de là, l'ensemble du texte de Zampanò est placé sous surveillance, soupçonné d'avoir été plus que simplement filtré par Johnny. D'autres indices peuvent être repérés en ce sens, qui rendent difficile d'estimer avec certitude la proportion de *House of Leaves** qui révèle du palimpseste. Dans les annexes figure une photocopie d'une page du manuscrit qui n'apparaît pas dans le texte (p. 550) et une autre (p. 551), où l'on reconnaît le texte de la page 465, mais pas sa mise en page (annexe 465). Cela indique que Johnny est responsable, au moins partiellement, du principe calligrammatique dans le texte et de l'aspect autoréférentiel présent dans ce passage : Johnny a comblé un blanc laissé par Zampanò, faisant ainsi lire à un Navidson perdu dans le labyrinthe²², à la lueur des allumettes, un roman intitulé *House of Leaves*. Un de plus...

Il y a par ailleurs des allusions au *Navidson Record* et à Zampanò à des endroits du texte où elles devraient être, logiquement, absentes : dans les lettres de Pelafina et les « Pelican Poems » (écrits par Johnny durant ses séjours en Europe, au sortir de l'adolescence), tous inclus en annexe. Autant les premiers que les seconds ont été écrits avant que Johnny ne trouve le manuscrit de Zampanò en janvier 1997 (p. xi *et passim*) et en complète l'édition le soir de l'Halloween, en 1998 : les lettres de Pelafina s'étendent du 28 juillet 1982 (p. 587) au 3 mai 1989 (p. 642), veille de son suicide, dont je suis informé par une lettre du directeur de l'institut Whalestoe (p. 643) ; les poèmes de Johnny ont tous été écrits en 1988, sauf un, postérieur au décès de sa mère, écrit à Paris en 1990. On y retrouve pourtant des allusions à

²² Ce passage se déroule lors de la dernière exploration de la maison d'Ash Tree Lane par Navidson, alors qu'il s'enfonce dans ses couloirs sans autre raison que d'y périr. J'y reviendrai.

un « homme aveugle »(p. 574), dont celle-ci, en particulier, est évocatrice : « His eyes were old and full/and after all the house/his friends had spoken of/still stood²³ »(p. 580).

Dans les lettres de Pelafina, on peut repérer certaines références au *Navidson Record*. J'en retiens deux, qui font tour à tour de Pelafina les deux moitiés d'un couple. Dans la lettre du 5 avril 1986, Pelafina avoue à Johnny avoir cessé de prendre ses médicaments, en secret et contre l'avis du personnel de l'institut psychiatrique, et termine sur ces propos : « Returning steadily to my former self/Practicing my smile in a mirror the way I did when I was a child »(p. 615). Dans *House of Leaves**, Zampanò recueille différents témoignages afin de comprendre comme Karen Green, après un traumatisme d'enfance indéterminé²⁴, a développé la superbe glaciale qui allait la conduire, à terme, aux podiums des grands défilés internationaux :

Apparently —if her sister is to be believed— *Karen spent every night of her fourteenth year composing that smile in front of a blue plastic handled mirror*. Tragically her creation proved flawless and though her near aphonia should have alarmed any adept teacher or guidance counselor, it was invariably rewarded with the pyritic prize of high school popularity. (p. 58. NS)

Sur un autre aspect important, c'est entre Pelafina et Will Navidson qu'est établie, sans jeu de mots, une correspondance, comme si l'histoire du *Navidson Record* et celle de Johnny constituaient des déclinaisons du même drame familial. Dans le dernier acte du *Navidson Record*, un an après que l'exploration #4 ait coûté la vie à Holloway Roberts, Jed Leeder et Tom Navidson, et failli emporter Chad et Daisy, Will Navidson prend la décision, irrationnelle et injustifiable, de retourner dans la maison d'Ash Tree Lane, sachant que rien ne l'attend là qu'un vide absolu et son propre anéantissement. Zampanò recueille trois thèses proposées dans la littérature scientifique afin d'expliquer ce geste suicidaire, parmi lesquelles la théorie « Haven-Slocum »(p. 396 *et passim*). L'hypothèse remarque d'abord que tous les gens ayant été en contact, même brièvement, avec la maison d'Ash Tree Lane ont souffert,

²³ Curieusement, les poèmes de Johnny, que j'assume être ceux de Johnny, sont imprimés avec la police de caractère de Pelafina. Encore plus curieusement, Zampanò fait référence, dans la note 177, à des « PXXXXXXX Poems » (p. 138) ; ce qui pourrait renvoyer au *Pelican Poems*, mais aussi, vu le nombre de « x » à d'éventuels *Pelafina Poems*.

²⁴ Zampanò, à ce sujet, écrira : « The leading theory now depend on a history given by Karen's estranged older sister Linda. [...] According to her, one fall weekend when their mother was away, he took both girls to an old farmhouse where he forced Karen (age fourteen) down into a well and left her there while he raped Linda. Later, he forced Linda down the well and did the same to Karen. » (p. 347)

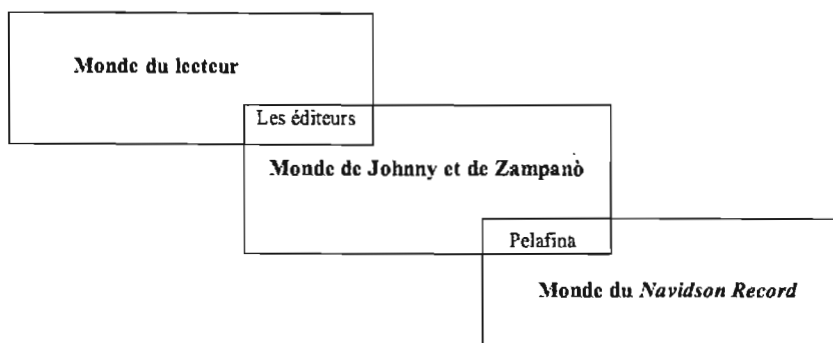
après coup, d'importants désordres post-traumatiques : migraines récurrentes, impuissance sexuelle, nausées, insomnies, anxiété, crises de panique, terreurs nocturnes, etc. Ces symptômes auraient diminué ou disparu après que Navidson se soit enfoncé une ultime fois dans la *maison*. Son geste apparemment autodestructeur relèverait donc, selon la théorie « Haven-Slocum », du don de soi, du sacrifice et de la réalisation que c'est bien de lui, sans doute, que le monstre a faim. Haven et Slocum dressent un parallèle avec le mythe biblique : « "Was Navidson like Jonah?" The Haven-Slocum Theory asks. "Did he understand the *house* would calm if he entered it, just as Jonah understood the waters would calm if he were thrown into them?" »(p. 406) Ici, les échos se croisent, puisque Pelafina apparaît aussi, à un moment, comme un Jonas sacrifié au Léviathan. Johnny raconte que son père lui parlait toujours ainsi de l'institut Whalestoe : « "You know where your mother is, Johnny," he'd tell me. "She's in The Whale. That's where she lives now." »(p. 503) L'internement de Pelafina relèverait aussi du sacrifice, visant à apaiser sa propre folie et à épargner aux siens sa déferlante. Ajoutant une autre improbable convergence avec un récit qui n'existait pas au jour de sa mort, Pelafina décrit elle-même sa folie comme une *maison* : « I live at the end of an interminable corridor/which the lucky damned can call hell but which the much unluckier atheists—and your mother heads up that bunch—must simply get used to calling home²⁵ »(p. 624).

Pour expliquer ces contaminations, certains participants aux forums *HOL* proposent des interprétations globales, qui tendent à attribuer à *House of Leaves** un seul véritable auteur (comme le labyrinthe n'a, après tout, qu'un seul architecte) ou à réévaluer de fond en comble le rapport entre les narrateurs du roman. On surnomme ces tentatives de « Grands Escaliers », du nom de ce « Grand Staircase » qui fait communiquer entre eux tous les niveaux de la *maison* d'Ash Tree Lane²⁶.

La figure de l'escalier me permet déjà de comprendre la dynamique particulière qui anime la lecture et fait communiquer les trois principaux mondes de *House of Leaves* :

²⁵ Pelafina écrit ailleurs : « Worst of all, this light-shattered idea of mine refuses to part. It stays. Woe upon woe. Not enough rooms for it all and yet there is room. It makes rooms. Rooms upon rooms upon hundreds of rooms full of indistinguishable remains. » (*WL* : 19)

²⁶ À partir d'ici, on le verra, la lecture devient une sorte d'enquête sur preuve, le roman ne se lisant plus seulement à l'aide d'un crayon, mais avec un navigateur Web, et figure en quelque sorte un *texte scriptible* pour le 21^e siècle.



Un Grand Escalier serait donc un moyen d'expliquer ce chevauchement des mondes fictionnels et des voix narratives. En empruntant au vocabulaire mythologique et chamanique, je dirais que les entités problématiques que sont les éditeurs et Pelafina jouent ici le rôle de *psychopompes*, chargés de faire communiquer entre eux des mondes qui devraient logiquement être indépendants, décrochés. Mon intuition est que pour espérer sortir intact du labyrinthe hypertextuel de *House of Leaves*, il faut comprendre et respecter leur rôle de passeurs et de guides.

Des différentes hypothèses posées sur les forums *HOL*, je retiendrai les trois *Grands Escaliers* principaux que sont pour moi l'interprétation Zampanò, l'interprétation Johnny et l'interprétation Pelafina.

L'interprétation Zampanò stipule que le vieil homme est le seul auteur et qu'en toute logique, Johnny n'existe pas. Si Zampanò est bien une version à peine fictionnalisée de Borges, une telle invention représenterait une ruse typique de l'écrivain argentin. En créant Johnny, Zampanò s'assure de l'efficacité d'un récit, le *Navidson Record*, dont le lecteur percevra tôt ou tard le caractère factice. Après tout, il n'y a pas plus de *Navidson Record* dans mon monde que dans celui de Zampanò. De ce récit-là, je sais que je n'ai pas à craindre les inventions. D'où l'idée, sans doute, de lui fournir un éditeur tourmenté et de remettre ainsi à jour un vieux procédé de la littérature fantastique, celui du « récit cadre »:

[L]es récits de narrateurs victimes de la présence fantastique peuvent être encadrés par ceux de narrateurs extradiégétiques dont l'autorité (ce sont des savants, des médecins, des rationalistes) vient créer une réserve quant à la véracité du récit. Mais que ces instances d'authentification, aux marges du

récit, viennent à douter des faits rapportés dans le récit intradiégétique, ou à envisager sa part possible de vérité, et celui-ci se voit crédité de l'ambivalence nécessaire à son effet. (Mellier, 2000 : 43)

Bien entendu, Johnny n'a rien d'un savant, ni même, on l'a vu, d'un éditeur au sens strict, mais il correspond à une sorte de mise à jour de ce procédé : sa présence ne vise pas à prêter au récit fictif une authenticité d'apparat, mais à témoigner de la force d'attraction d'une fiction avérée. En inventant Johnny et en brossant à travers lui le portrait d'une lecture consciente de la nature fictive de *House of Leaves** mais bientôt consumé par elle, Zampanò attaquerait ma propre certitude de lecteur et fonderait toute cette poétique de la contamination que j'essaie de comprendre ici. Johnny, dans son introduction, décrit d'ailleurs le manuscrit de Zampanò, qu'il vient juste de trouver, en des termes qui le rapprochent de la maison d'Ash Tree Lane : « I know a moment came when I felt certain its resolute blackness was capable of anything, maybe even of slashing out, tearing up the floor, murdering Zampanò, murdering us, maybe even murdering you » (p. xvii).

L'interprétation Zampanò m'apparaît pourtant peu fréquentable, d'abord par instinct. Zampanò, en double de Borges, est le personnage le plus mince (« paper thin » dirait-on en anglais), le plus manifestement artificiel de *House of Leaves**. Je me vois mal faire reposer sur ses frêles épaules le poids de cette lourde architecture gothique. Détailler la vie dissolue d'un assistant tatoueur érotomane serait, de la part de ce vieil ermite aveugle, un exploit au moins aussi extraordinaire que de détailler les plans et cadrages d'un film. Bien entendu, si Zampanò a créé Johnny, rien ne prouve qu'il soit tel que Johnny le décrit : inventer Johnny, c'est pour Zampanò s'inventer lui-même et simuler sa propre mort. C'est ici, justement, que le bât blesse : l'existence de Zampanò n'est attestée que par le témoignage de Johnny, dont l'existence n'est que partiellement attestée par les éditeurs et par les documents relatifs à sa mère. Je dis « partiellement » parce que, d'une part, les éditeurs mettent beaucoup de soin à préciser qu'ils n'ont eu avec Johnny que des échanges épistolaires et téléphoniques : « We also wish to note that we have never actually met Mr. Truant » (p. 4) ; Johnny est, d'autre part, une présence étrangement diffuse dans les lettres de Pelafina. Bien sûr, Pelafina s'adresse toujours à lui et les directeurs de l'institut aussi, soit pour l'informer des fluctuations dans l'état de sa mère (p. 639), soit pour lui faire part de son décès (p. 643), mais

Johnny toujours se tait : les *Whalestoe Letters* n'incluent aucune note, aucune lettre qui soit de sa main. En contraste avec le sans-gêne dont il fait montre lorsqu'il s'agit d'interrompre et de modifier le texte de Zampanò, la réserve qu'il manifeste ici est presque suspecte. N'empêche, cette double attestation, même partielle, implique que l'interprétation Zampanò ne peut tenir que si le vieillard a aussi inventé Pelafina et les éditeurs.

Que Zampanò ait pu ouvrir une fenêtre sur l'intériorité lumineuse et torturée de Pelafina, passe encore (il n'en est pas, après tout, à un tour de force près), mais qu'il *soit* aussi les éditeurs, cela pose deux difficultés. La seconde est logique, et bénigne : si le but de Zampanò, en inventant Johnny, était de donner à son récit un cadre, pourquoi aurait-il travaillé à rebours de cet objectif en ne fournissant à Johnny qu'une demi-attestation ? Je ne peux présumer bien sûr, de ses buts : peut-être que le véritable dessein de Zampanò était de laisser quelques fils dépasser, afin que le lecteur attentif puisse dénouer la toile du récit. L'autre difficulté est à la fois heuristique et herméneutique, et elle est pour moi insurmontable. Si je vois les éditeurs comme des affabulations de Zampanò (ou de toute autre entité narratrice de *House of Leaves*), si je décide de les priver du pouvoir d'attestation que je leur prêtais spontanément depuis ce moment où, à mi-chemin entre mon monde et celui de *House of Leaves**, ils m'ont mis en garde contre la fictionnalité du roman, si j'accepte que rien de ce qu'ils m'aient dit sur Johnny ne soit vrai et qu'en conséquence rien de ce que Johnny a écrit sur Zampanò n'ait la moindre valeur, alors l'interprétation Zampanò devient l'équivalent de la *maison* d'Ash Tree Lane : un grand défouloir interprétatif à l'intérieur duquel absolument toutes les interprétations se valent.

On dit que l'ennui avec le Diable, c'est qu'il dit parfois la vérité ; l'ennui, avec les narrateurs non fiables, c'est qu'ils pourraient très bien mentir tout le temps. C'est particulièrement évident ici. Une fois les éditeurs réduits à une facétie du vieil aveugle, j'en arrive au point où, de ce que j'en sais, Zampanò n'est peut-être ni vieux, ni aveugle, et ne s'appelle sans doute pas « Zampanò ». L'interprétation Zampanò n'explique pas la confusion entre les mondes, elle la contourne. Si le chevauchement des mondes et des voix narratives permet de fonder, comme sur les forums *HOL*, un grand jeu exégétique et herméneutique, le respect du pouvoir d'attestation des éditeurs, pour moi, fournit à ce jeu ses règles. Sans lui,

l'activité interprétative se produit un peu n'importe comment et peut produire n'importe quoi²⁷. Si toutefois on consent à cette règle, l'interprétation Zampanò ne tient plus.

L'interprétation Johnny, en revanche, n'implique pas de contrevenir à cette règle. Johnny, auteur de *House of Leaves**, pourrait avoir trompé les éditeurs et fournit à ceux-ci les véritables correspondances de sa mère, tout en inventant de toutes pièces le *Navidson Record* et son commentaire par Zampanò. Les indices sont déjà nombreux à l'effet que Johnny soit intervenu massivement sur le texte de Zampanò ; il pourrait tout aussi bien avoir produit différents artéfacts (comme les photocopies du manuscrit original incluses en annexe) afin de cacher qu'il avait écrit le texte en entier. Johnny est un menteur, il l'avoue plusieurs fois, paradoxalement, avec sincérité. « We all create stories to protect ourselves » (p. 20), écrit-il. Si quelqu'un était susceptible de se protéger en inventant une histoire aussi cauchemardesque que celle du *Navidson Record*, c'est bien lui. Pelafina lui en fournit la matière première, et le personnage de Zampanò pourrait représenter une stratégie sophistiquée afin de mettre le plus de distance possible entre le récit et lui. Johnny a pu imaginer la maison d'Ash Tree Lane pour y enfouir la folie de sa mère et la sienne en germe, avant d'être écrasé lui-même par le poids de cette métaphore vide.

Cependant, Johnny se montre enclin autant à l'aveu qu'au mensonge, et plus adroit dans le premier que dans le second. C'est bien parce qu'il ressent une envie irréprensible de se confesser que je sais qu'il ment. Certains accrocs à l'interprétation Johnny peuvent s'expliquer si j'accepte de voir en lui un narrateur retors paradant en menteur empoté, particulièrement son ignorance du donné bibliographique convoqué par Zampanò.

En page 42 (dans la note 49), Zampanò émet une référence cryptée à Borges : il cite deux extraits de *Don Quichotte*, l'un attribué à Cervantès, l'autre à Pierre Ménard²⁸, avant de célébrer les nuances subtiles qui les distinguent. Les deux passages sont pourtant identiques

²⁷ Un exemple intéressant d'une telle interprétation fait de Zampanò, sur les forums *HOL*, un ancien pensionnaire de l'institut Whalestoe auprès de Pelafina. Il aurait pu ainsi recueillir d'elle l'information nécessaire afin d'imaginer la vie de Johnny après la mort de sa mère et le matériel utile afin de créer la maison d'Ash Tree Lane comme grande figure de la folie et de l'aliénation, ce qui expliquerait bien sûr les correspondances énigmatiques entre les différentes strates du récit. Cette hypothèse est fascinante, mais elle s'appuie sur un flottement induit par l'interprétation Zampanò : rien dans *House of Leaves* ne l'encourage, rien ne l'interdit. Elle ne peut donc être validée au-dessus d'interprétations aberrantes, sauf par un vague critère de bon goût ou de sens commun.

²⁸ La nouvelle « Pierre Ménard, auteur du Quichotte » est un pastiche de critique littéraire, consacré à un écrivain imaginaire, Pierre Ménard, qui a réussi à reproduire, sans recopier, les chapitres IX et XXXVIII et un fragment du chapitre XXII du *Don Quichotte* de Cervantès.

et Johnny le souligne, avec son aplomb habituel : « How the fuck do you write about "exquisite variations" when both passages are exactly the same? » (p. 42) Un tel passage ne peut être intégré à une interprétation Johnny que si le jeune homme est bel et bien, comme s'en enorgueillit sa mère, un grand lecteur excessivement brillant (p. 588), qui ferait ponctuellement l'idiot afin de masquer son véritable rôle dans l'élaboration de *House of Leaves**. J'ai beau essayer de voir en Johnny un narrateur foncièrement malhonnête, il me semble toujours aussi sincère dans son désarroi, qui va grandissant au fil des pages, sincère surtout lorsqu'il raconte :

[T]his terrible sense of relatedness to Zampanò's work implies something that just can't be, namely that this thing has created me; not me unto it, but now it unto me, where I am nothing more than the matter of some other voice, intruding through the folds of what even now lies there agape, possessing me with histories I should never recognize as my own; inventing me, defining me, directing me until finally every association I can claim as my own—from Raymond to Thumper, Kyrie to Ashley, all the women, even the Shop and my studio and everything else—is relegated to nothing ; forcing me to face the most terrible suspicion of all, that all of this has just been made up and what's worse, not made up by me or even for that matter Zampanò. (p. 326)

Cet autre architecte supposé ici pourrait être Pelafina, dont la présence, déterminante, constitue à terme le contre-argument définitif à l'interprétation Johnny. De prime abord, pourtant, Pelafina peut figurer un simple adjuvant au narrateur Johnny. Je sais qu'elle a pu lui fournir les fondations de la *maison* d'Ash Tree Lane, je sais aussi, pour avoir vu ses lettres et lu un souvenir de Johnny²⁹, que c'est probablement elle qui lui a inspiré la dimension plastique qui traverse *House of Leaves** de part en part. Dans les *Whalestoe Letters*, elle laisse entendre que c'est elle qui aurait fait parvenir à Johnny *House of Leaves** et, à un autre moment, elle semble exiger de lui qu'il lui construise une *maison*³⁰ :

²⁹ Où il écrit, à propos de sa mère : « She also used to write me these letters, always hand written and full of strange colored words. » (p. 380)

³⁰ Incidemment, même si les lettres de Pelafina peuvent suggérer l'idée d'un lieu qui serait à elle, le mot « *maison* », qui pullule dans *House of Leaves*, n'apparaît jamais dans les *Whalestoe Letters* (autant dans la version publiée à part que dans celle incluse en annexe). Comme si justement, elle laissait à Johnny le soin d'imaginer sa demeure.

By some early light, I'll concoct the right tale, perfect the telling,
 something worthwhile and grand to be delivered, much later, more than
 likely in the years to come, into your gentle little hands. (WL : 15)
 One dayday [sic] tell your mother [...] about her place. Which, here &
 there, has always been That Place, this place that I die in.
 It will ease her heart to have your description.
 How many chambers? How great the space of its hollow? How many
 windows? How many guests? The residents? (WL : 55)

Il y a pourtant ici un hic : ces deux lettres sont absentes de *House of Leaves* et apparaissent dans les *Whalestoe Letters* grâce aux bons soins de Walden D. Wyrhta, un ancien technicien informatique de l'institut qui s'était lié d'amitié avec Pelafina : rien n'indique que ces lettres aient été envoyées et tout indique, au contraire, que Johnny ne les a jamais lues³¹. Pelafina a donc bien commandé *House of Leaves** à Johnny, mais, selon toute vraisemblance, cette requête ne lui est jamais parvenue. Pis, il semble exister entre Pelafina et Zampanò un lien mystérieux, qui échappe à Johnny et empêche de penser qu'il ait pu être l'auteur unique de *House of Leaves**.

En page 619, Pelafina informe Johnny qu'elle utilisera dans sa prochaine lettre un code, afin de déjouer la vigilance de personnel de l'institut (elle est alors en phase paranoïaque). Elle lui dit de former un texte en isolant la première lettre de chaque mot dans sa prochaine missive. Je peux ainsi découvrir moi-même, armé d'une feuille et d'un crayon, un récit épouvantable, probablement fabulé³². Je peux aussi me demander si ce code est employé ailleurs dans *House of Leaves* et en découvrir effectivement plusieurs occurrences, la plus intrigante étant sans doute celle-ci : dans le premier paragraphe d'une lettre de Pelafina, datée du 5 avril 1986, se glisse la phrase « My dear Zampanò, who did you lose? » (p. 615) Comment expliquer une référence à un personnage dont, selon la chronologie apparente du

³¹ « Additional letters appear in this edition courtesy of Mr. Wyrhta, although there is no evidence they were actually sent » (WL : p. ix), écrivent les éditeurs.

³² Un extrait du texte reconstitué : « Dearest Johnny, they have found a way to break me. Rape a fifty-six year old bag of bones. There is no worse and don't believe otherwise. The attendants do it. Others do it. Not every day, not every week, maybe not even every month, but they do it. Someone I don't know always comes, when it's dark. [...] You must save me Johnny, in the name of your father. I must escape this place or I will die! » (p. 620-622) Ce récit est probablement faux, parce que, dans ses moments de lucidité, Pelafina déplore elle-même sa démonisation du personnel de l'Institut, en particulier du directeur : « I have come to realize, as you probably realized, when you came here, that the New Director is in fact the Old Director, the patient one, the decent one, the honest one, the kind one who has been taking care of your mother for well over ten years. » (p. 635) Même fabulé, cependant, il contribue à rapprocher une fois de plus Pelafina et Karen.

roman, elle ne devrait jamais avoir entendu parler ? Peut-être Johnny a-t-il introduit cette allusion dans les lettres de sa mère, comme il a pu inventer le manuscrit de Zampanò ? Pas si j'en crois les éditeurs, pas si je me fie aux lettres supplémentaires introduites par Walden D. Wyrhta. Dans celle du 24 décembre 1988, la dernière écrite avant l'ultime crise de démence de Pelafina et son suicide, un adieu d'autant plus touchant qu'il ne s'est sans doute jamais rendu à Johnny, elle écrit :

I shall be your roots and I will be your shade through the sun burns my leaves. I shall quench your thirst and I will feed your fruit though time takes my seed. And when you are lost and can tell nothing of this earth I will give you hope. And my voice you will always hear and my heart you will always share, for I will shelter you and I will comfort you. And even when I am nothing left, not even in death, I will remember you. (WL: 72)

Ce passage reprend, presque mot pour mot, un poème de jeunesse de Zampanò (p. 565) annexé à *House of Leaves** par Johnny. Cette coïncidence étrange court-circuite complètement l'interprétation Johnny ; sauf sous la coupe d'un hasard borgésien, celui-ci ne pouvait attribuer à un Zampanò imaginaire des propos qu'il ignorait avoir été tenus par sa mère. À moins bien sûr, voie d'évitement, d'affirmer que Johnny a non seulement inventé le mystérieux ermite, mais également Pelafina, les éditeurs et Walden, ce qui me ramènerait au cercle vicieux de l'interprétation Zampanò. Or, s'il n'existe à peu près aucun indice me laissant penser que Johnny a inventé sa mère ou, du moins, ses écrits, il en existe plusieurs qui indiquent le contraire et invitent à poser une interprétation Pelafina.

Pelafina le dit elle-même : « A mother craves her boy. Without her he is ash. » (WL : 44). Dans sa préface aux *Whalestoe Letters*, Walden D. Wyrhta³³ écrit : « [her son] I would never have the good fortune to meet, or for that matter even locate, except through her letters » (WL : xii). Les pouvoirs prêtés à Pelafina par différents narrateurs confinent au surnaturel. Elle affirmait ci-dessus être capable de se souvenir de son fils même depuis le néant, depuis la mort. Johnny dit d'elle : « She could have laid this world to waste. Maybe she still will. » (p. 502) De façon encore plus significative, Walden écrit :

More peculiar, even as she interrogated me about my marriage and my southern upbringing, my own answers dominant at that moment, I was suddenly infused by the sharp sense I had experienced only once before, though also in her

³³ Autre relation inexplicable entre les *Whalestoe Letters* et le *Navidson Record*, Walden, un Afro-Américain qui, à la suite d'un accident de moto, se déplace en fauteuil roulant, semble avoir servi de modèle au personnage de Billy Reston, le meilleur ami de Will Navidson.

presence, and one gratefully the director confessed to having also sustained:
somehow she managed to make you feel as if she had invented you. (WL : ix. NS)

Cette qualité démiurgique pourrait répondre à la plus grande question posée par l'interprétation Pelafina. Celle-ci n'est pas, pour moi, parmi les premières qui viennent à l'esprit, c'est-à-dire : pourquoi diable une mère irait-elle imaginer un récit dans lequel un double fictionnalisé de son fils serait happé, puis dévoré par la tâche d'éditer un ouvrage maudit ? ou : pourquoi envisagerait-elle, au départ, son fils adoré comme un décrocheur à moitié toxicomane, complètement enamouré d'une stripteaseuse qui surnomme son propre entrejambe « The Happiest Place on Earth » (p. 53) ? Après tout, Pelafina est une âme complexe, ses desseins sont impénétrables et ses motifs seraient explicables de différentes manières³⁴.

La véritable question, qui s'impose plus tard, est : comment Pelafina peut-elle avoir exercé sur le texte une si profonde influence, depuis la tombe ? Probablement grâce à son empire qui s'étend au-delà de la mort et, également, au-delà du texte vers le paratexte : la police de caractère utilisée sur la page couverture, le quatrième de couverture, partout en fait, où devrait s'imposer une forme neutre, est le Dante, celle de Pelafina. Si Pelafina est le Grand Escalier, c'est un grand escalier aussi étrange que celui qui trône au centre la *maison* d'Ash Tree Lane. Comme celle-ci est moins la demeure d'un monstre qu'elle-même un monstre, *House of Leaves** ne serait pas une *maison* hantée, mais un texte écrit par une morte. Mauvaise nouvelle : je n'ai plus seulement, lecteur, à sortir du labyrinthe, mais à échapper à l'emprise d'un spectre.

Si je ne me satisfais pas d'une pareille explication ésotérique, je peux toujours m'accrocher à une autre question et me demander qui, finalement, l'esprit de Pelafina a-t-il possédé ? Qui a produit cet artéfact, *House of Leaves**, hanté sans doute, mais bien réel, matériel, manipulable ?

La clé du code fournie par Pelafina a été appliquée, par de courageux participants aux forums *HOL*, à l'ensemble du roman. Bien sûr, ce n'est pas tout le roman qui est ainsi codé,

³⁴ La plus évidente, qui vaut pour l'interprétation Johnny aussi, serait de rejouer de différentes façons la tentative de meurtre de Pelafina sur Johnny, jusqu'à ce que celle-ci apparaisse comme un geste d'amour et l'anéantissement de Johnny comme une délivrance, rencontrant ainsi l'explication que Pelafina fournit de l'événement dans une lettre : « But it was love just the same Johnny. Believe me. For that, should I be ashamed? For wanting to protect you from the pain of living? From the pain of loving? [...] Perhaps my shame should really come from my failure. » (p. 630)

mais certains passages le sont effectivement. Retenir la première lettre du premier mot des notes 27 à 42, permet de former « m-a-r-k-z-d-a-n-i-e-l-e-w-s-k-i » et, avec les notes 46 à 57 : « d-a-n-i-e-l-e-w-s-k-i ». Comment dois-je comprendre cette insertion cryptée de l'auteur dans un texte dont il fait apparemment tout pour s'effacer ? Comme un simple clin d'œil ou comme une invitation à poser une interprétation Danielewski ?

Une telle hypothèse serait à la fois tout à fait satisfaisante et parfaitement décevante. Après tout, elle ne me dévoile qu'un secret de polichinelle : j'ai parfois tendance à l'oublier, mais je sais bien qu'il n'y a qu'un seul *House of Leaves* et que Mark Z. Danielewski en est l'auteur. Je sais déjà que c'est lui qui a placé les mondes fictionnels et les voix narratives du roman à l'intérieur d'étranges vases communicants, comme je sais bien, au fond, que tous les personnages sont, pour reprendre la formule de René Belletto, « des fantômes impuissants et solitaires qui ne font que frémir le temps d'une page tournée » (1974 : 25). Le temps que je découvre cela, cependant, la maison des feuilles et les spectres qui l'habitent se sont imposés avec trop de force pour qu'une œillade autoréférentielle fasse s'écrouler tout l'édifice de cette fiction. Après tout, Danielewski se projette ici à l'intérieur de l'œuvre, ce qui est moins une façon d'indiquer la sortie du labyrinthe que de lui adjoindre une autre annexe.

Je peux ainsi me demander si *House of Leaves* n'est pas une gigantesque autofiction déguisée ; remarquer que Mark Z. Danielewski est le frère d'Ann Danielewski, connue sur la scène musicale alternative sous le nom de Poe, et le fils de l'actrice Priscilla Machold et du cinéaste Tad Danielewski. Cette cellule familiale rappelle beaucoup celle des Navidson, avec dans le rôle de la mère la mannequin Karen Green, dans celui du père, le photojournaliste et documentariste Will Navidson, et dans celui des enfants, Chad et Daisy. Ann Danielewski ne fait pas qu'utiliser le patronyme de l'auteur de « The Fall of The House of Usher », influence majeure sur le roman, elle a aussi lancé, simultanément au livre de son frère, un album intitulé *Haunted*, où elle reprend certains thèmes et passages de *House of Leaves* et insère dans ses chansons des enregistrements de la voix de son père. Et si le Minotaure qui hantait les couloirs de *House of Leaves* était cette imposante figure paternelle, aux dires d'un critique : « an over-bearing personality who infiltrated all areas of his children's childhood, and continued to exert a disproportionate influence even after his death » (Hanks, 2001 : non paginé) ? Et si, d'ajouter certains lecteurs plus naïfs ou plus espiègles, il y avait dans l'enfance des Danielewski un événement traumatisant, dont la maison d'Ash Tree Lane serait

la reprise littérale ou métaphorique ? En un sens, les lecteurs ne font qu'étendre la contamination : plutôt que de considérer l'interprétation Danielewski comme un promontoire duquel observer la *maison* des feuilles de l'extérieur, ils s'en servent pour attirer en ses murs la figure de l'auteur.

Comme le faisceau d'une lampe de poche dardé dans les ténèbres de la *maison* d'Ash Tree Lane, chacun des Grands Escaliers éclaire certains éléments sous un jour nouveau et en plonge d'autres dans une obscurité encore plus opaque. Le vice fondateur de telles interprétations est sans doute d'essayer de jeter un regard stable sur une structure dont la principale caractéristique est son extrême fluidité : en ses couches les plus profondes, *House of Leaves* montre une sorte de labyrinthe hypertextuel mouvant et, dans ses jeux sur la surface du texte, il se pose comme un hypertexte de papier.

En ce sens, j'ai tendance à croire que le Grand Escalier, la métaphore interprétative qui permettrait non pas d'arrêter le mouvement de *House of Leaves* mais de comprendre sa logique, est le Grand Escalier lui-même. Cet escalier en colimaçon qui fait communiquer les niveaux de la *maison* d'Ash Tree Lane, les rapprochant et les écrasant parfois, les isolant et les distendant à d'autres moments, procure un modèle de configuration afin de comprendre les chevauchements et décrochements des voix narratives de *House of Leaves*, qui, telles les marches d'un semblable escalier, sont tantôt éloignées sur l'axe vertical et tantôt superposées sur l'axe horizontal.

Il y a là évidemment une métaphore de la lecture, mais une métaphore complexe, qui fait écho à l'idée suggérée par Ricœur d'une spirale herméneutique : « Que l'analyse soit circulaire n'est pas contestable. Mais que le cercle soit vicieux peut être réfuté. À cet égard, j'aimerais parler d'une spirale sans fin qui fait passer la médiation plusieurs fois par le même point, mais à une altitude différente. »(1983 : 111)

Contaminations III — Une sortie ?

Il y aurait une étude plus longue que celle-ci à produire sur les mystères qui persistent à l'intérieur de *House of Leaves* et sur la réception du roman. Il est fascinant, devant les forums *HOL*, de voir se déployer à travers le monde, par l'intermédiaire d'Internet, une grande communauté interprétative, de voir des milliers de lecteurs s'y montrer totalement absorbés par le spectacle du texte et échanger à propos du roman intuitions, hypothèses et pistes de réflexion. Il y a quelque chose de fascinant, aussi, à constater que le débordement des figures sémantiques du texte sur son apparence visuelle, et le débordement de cette image altérée sur le paratexte, a provoqué une véritable invasion des discours externes sur le texte. Au sens de Genette, le texte a contaminé autant son péritexte que son épitexte.

House of Leaves ne s'est pas seulement approprié le format hypertextuel, il s'est aussi emparé de sa logique rhizomique et agglutinante. En s'élançant de son paratexte jusqu'à Internet, *House of Leaves* fournit une illustration littérale du célèbre « *Il n'y a pas de hors-texte* » (1967a : 227) de Derrida. Sur le site de la librairie en ligne Barnes & Noble, Johnny Truant est identifié en tant qu'auteur de l'introduction de *House of Leaves* [figure 6.7]; Pelafina et Walden D. Wyrhta comme les co-auteurs des *Whalestoe Letters*. Une page consacrée au *Navidson Record* a été insérée brièvement, avant d'être retirée, à l'Internet Movie Database [figure 6.8]. La critique véhicule sur le roman, à son corps défendant, certains mythes, introduits par Danielewski lui-même, avec l'aide de ses (véritables) éditeurs et de ses lecteurs. Ces mythes concernent principalement l'histoire éditoriale de *House of Leaves* : on prétend qu'une version hypertextuelle du roman aurait circulé sur Internet et qu'il existerait différentes éditions dans lesquelles les jeux sur l'image du texte varieraient. Tout cela faisant écho au récit, où il est raconté que le *House of Leaves** édité par Johnny aurait été échangé sur Internet (p. 516) et que cette version aurait été passée sous le manteau par différents jeunes marginaux, musiciens, informaticiens, junkies de l'adrénaline et stripteaseuses³⁵.

D'une introuvable version hypertextuelle de *House of Leaves*, qui aurait circulé sur le Web avant la publication du roman, j'ai de plus en plus tendance à penser, à l'instar de plusieurs participants aux forums *HOL*, qu'elle n'a jamais existé. Le doute persiste

³⁵ C'est ce qu'on lit sur le rabat de la page couverture.

cependant : certains jurent avoir déjà vu cette version et fournissent comme preuves des adresses URL, aujourd'hui désactivées. De ces éditions alternatives du roman, j'ai de bonnes raisons de croire, aux fins d'une enquête sur des sites de libraires et d'enchères comme EBay.com, que certaines existent bel et bien, mais que d'autres non, bien qu'elles soient répertoriées dans des index bibliographiques et mentionnées dans des critiques sérieuses. À travers ce grand jeu de demi-attestations et de faux-semblants, dont les lecteurs se font tantôt les complices et tantôt les victimes, ce *House of Leaves* fictif est en train de s'assurer une petite place au panthéon des livres mythiques de la littérature, aux côtés de *The Grasshopper Lies Heavy* d'Hawthorne Abendsen³⁶, du *Don Quichotte* de Pierre Ménard³⁷ et du *Necronomicon* de l'« Arabe fou » Abdul al'Hazred³⁸.

Dans *Étrange récits, étranges lectures*, Rachel Bouvet, explique que l'effet fantastique, le sentiment d'inquiétante étrangeté éprouvé devant le texte, est, d'abord et avant tout, un effet de lecture. À ce sujet, elle note :

Ce qu'il y a d'intéressant avec l'effet fantastique, c'est qu'il permet de problématiser certains aspects du processus de lecture. Il suppose, entre autres, que le lecteur perçoive les indéterminations du texte sans pour autant chercher à les résoudre. [...] L'autre problème, tout aussi important, concerne la façon dont le lecteur réagit face à l'indétermination. L'effet fantastique n'est pas quelque chose d'automatique ; certains lecteurs, irrités par tel ou tel aspect du texte ou bien voulant l'interpréter à tout prix, ne le ressentiront jamais. (1998 : 10)

On peut penser qu'il existe devant un texte aussi fourni d'indéterminations que *House of Leaves* une tension dans la lecture entre une pulsion *fantastique*, que cherche à jouer le jeu du texte et à s'offrir ainsi le luxe d'une certaine frayeur, et une volonté *herméneutique*, bien décidée à comprendre les règles de ce jeu, mais s'interdisant ainsi toute ivresse fantastique. Ma propre lecture de *House of Leaves* apparaît en quelque sorte tiraillée entre ces deux impulsions, peut-être parce que le roman lui-même existe à cheval entre le pastiche postmoderniste d'édition critique, à la Nabokov, et le grand roman d'horreur populaire, à la Stephen King. S'il y a une ultime tension à identifier ici, ce serait celle-là, qui découle des

³⁶ Imaginé par Philip K. Dick, dans *The Man in the High Castle* (1962).

³⁷ Imaginé par Borges dans « Pierre Ménard, auteur du Quichotte » (1941).

³⁸ Qui apparaît dans les récits de Lovecraft et de ses émules comme August Derleth. L. Spague de Camp raconte d'ailleurs qu'un lecteur espiègle s'est amusé à glisser une fiche bibliographique consacrée à l'ouvrage dans le système de classement de l'Université Yale (cf. 1976 : 100 *et passim*).

trois précédentes : c'est celle d'une zone d'indétermination survivant à mon regard déterminant, celle de l'effet fantastique sur une lecture qui se voudrait savante.

Je sais bien que *House of Leaves* est une fiction, mais il m'est arrivé comme Johnny, en l'analysant et en l'étudiant, de dormir mal. Au moment de mettre la dernière main à cette étude, il est arrivé autre chose. À force de manipuler le livre, d'opérer d'insistants va-et-vient entre ses parties et de profiter du poids de ses pages pour le laisser reposer grand ouvert sur la table, j'ai fait tomber la seconde page couverture cartonnée, qui sépare les feuilles de papier du livre de la page couverture trop petite [figure 6.9]. En fait, elle est tombée toute seule, alors que j'ouvrais le livre pour vérifier une référence. Cela ne m'a pas surpris d'abord, parce que d'autres lecteurs assidus de *House of Leaves* m'avaient déjà fait remarquer ce défaut de fabrication dans l'édition à couverture souple du roman. Il y a là une coïncidence, certes, mais qui porte son poids d'étrangeté. En se détachant, la seconde page couverture emporte avec elle la page de garde, dont le verso annonçait sobrement « Mark Z. Danielweski's ».

Cette feuille tombée, mon exemplaire s'ouvre ainsi :

HOUSE OF LEAVES

by
Zampanò

With introduction and notes by
Johnny Truant

2nd Edition
Pantheon Books

New York

J'ai beau me raisonner, je ne peux m'empêcher de voir dans cet accident, cette innocente *difficulté technique*, un commentaire sur ma propre lecture. En

manipulant le texte afin de le comprendre et de l'interpréter, en posant sur lui les gestes nécessaires afin de lui réassigner des proportions raisonnables, de lui ré-instituer un dehors et un dedans, j'ai arraché l'une des dernières frontières qui le séparait de son paratexte. Je consens, bien sûr, à cette étrangeté et j'aime à me rappeler que c'est moi, en définitive, qui suis le véritable architecte de *House of Leaves*. Je suis Dédale et cela devrait me protéger, au moins en partie, du labyrinthe textuel dans lequel je me suis volontairement enfoncé. Le mot change de signification cependant lorsqu'on lui appose le pluriel et qu'on en fait un substantif, et parce que j'ai eu de l'aide, parce que j'ai construit le texte avec d'autres, il me semble plus juste d'affirmer que nous formons, lecteurs, les dédales de *House of Leaves*. Je ne suis pas seul à penser qu'en essayant d'échapper au labyrinthe — de nous situer par l'interprétation au-dessus et en dehors de lui — nous ne réussissons qu'à ajouter des corridors et des chambres à la maison des feuilles.

« Real Niggaz Don't Die »

*Narrativité et interactivité dans Grand Theft Auto: San Andreas*¹

Welcome to San Andreas, fool.

- Carl 'CJ' Johnson².

Being There in Los Santos

San Andreas est le troisième jeu de la série des *Grand Theft Auto* à se dérouler dans un monde virtuel en trois dimensions, après *Grand Theft Auto III* et *Vice City*. Structurellement parlant, *San Andreas* suit d'assez près la formule révolutionnaire de *Grand Theft Auto III*. Il offre un gigantesque terrain de jeu urbain où, dans la peau d'un criminel, je peux me mouvoir et commettre une effarante variété de méfaits. C'était la principale innovation de *Grand Theft Auto III*, d'avoir importé, dans le cadre d'un jeu d'action *réaliste*, l'immensité du monde virtuel et la liberté d'action jusque-là associés surtout aux jeux de rôles multi-joueurs, dont les univers relevaient plus souvent du récit d'aventure et de la *fantasy*. Chemin faisant, on a créé une structure souple, où le jeu ne progresse pas de façon linéaire, de tableau en tableau ou de niveau en niveau, mais de façon modulaire, en quelque sorte, par des missions que je peux accepter à différents moments, en rendant visite à mes contacts du monde interlope. Mais, je peux aussi me désintéresser de ces missions, pour déambuler librement dans le monde virtuel où il y a toujours beaucoup à voir et fort à faire. Je peux rouler à tombeau ouvert sur les autoroutes ou entrer par effraction, le soir venu, dans des résidences privées et délester ses propriétaires de leurs biens précieux. Si je suis d'humeur sombre, je peux me mettre à attaquer les passants, provoquer ainsi les policiers et tenter d'échapper le plus longtemps possible à mes poursuivants³. Si je me sens l'âme à la romance, je peux courtiser

¹ Une version condensée de cette lecture est parue dans le cybermensuel *Archée* (Archibald, 2007).

² Cette citation et celles qui vont suivre proviennent de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004).

³ À tout moment du jeu, je peux être pris en chasse par les policiers après avoir commis un crime. Mon « wanted rating » est indiqué par un nombre d'étoiles, qui va de un à six. Les étoiles correspondent aux mesures entreprises contre moi par les autorités : à une ou deux étoiles, j'ai quelques auto-patrouilles

l'une des six petites « amies » que je peux rencontrer en différents lieux du monde numérique. Ce ne sont là que quelques-unes des possibilités.

À cette structure de jeu se surimpose une structure narrative : les *Grand Theft Auto*, à travers les titres de chapitres et les cinématiques qui introduisent les différentes missions, racontent une histoire parallèle à la progression dans le jeu. Dans *Grand Theft Auto III* et *Vice City*, celle-ci implique de régler ses comptes avec d'anciens associés et de gravir les échelons du monde interlope. *San Andreas* respecte cette logique tout en la complexifiant.



Figure 7.1 : La carte de San Andreas.

Le jeu se déroule à San Andreas, état américain qui se présente comme une version numérique de la Californie et du Nevada. Los Angeles y devient Los Santos, San Francisco, San Fierro et Las Vegas, Las Venturas. Le monde numérique est complété par de vastes

sur les talons, que je peux semer assez aisément ; à cinq ou six étoiles, le FBI et l'armée se déploient sur la ville, et je ne peux survivre très longtemps à leurs assauts.

étendues rurales et désertiques. Dans ce monde s'inscrit le récit, une saga familiale, au sens propre et mafieux du terme. Au début des années 90, après un exil de cinq ans sur la côte Est, Carl Johnson, alias « CJ », retourne dans sa ville natale de Los Santos. Aussitôt débarqué, il est arrêté par le policier Frank Tenpenny, qui l'implique avec de fausses preuves dans le meurtre d'un autre policier, afin d'exercer sur lui un chantage. Un malheur n'arrivant jamais seul, CJ apprend que sa mère vient d'être abattue lors d'une tentative d'assassinat ratée sur son grand frère Sweet. Aux funérailles, il se rend compte que les années n'ont pas allégé les tensions entre son frère et lui (Sweet lui reproche d'avoir abandonné les siens) et que les familles de Grove Street, gang de rue dont il est l'un des membres fondateurs, sont en déroute, perdant constamment territoires et influence au profit d'un gang rival, les Ballas. Cette rivalité entre les familles de Grove Street et les Ballas est elle-même une version à peine fictionnalisée de celle qui déchire le South Central Los Angeles depuis des décennies, entre les Crips en bleu et les Bloods en rouge.



Figure 7.2 : Les rois de Grove Street, en vert. (CJ est à l'avant, son frère Sweet ferme la marche)



Figure 7.3 : Nos ennemis jurés à Los Santos : les Ballas (en pourpre).

Forcé de rester à Los Santos, CJ décide de tirer les choses au clair. Que lui veut Tenpenny ? Qui est responsable de la mort de sa mère ? Quelles forces sont ligüées dans l'ombre contre les familles de Grove Street ? Et surtout, comment reconquérir le respect de Sweet et de nos *homies*⁴ Ryder et Big Smoke ? Autant de questions auxquelles CJ et moi-même ne répondrons qu'à la fin d'une aventure aux dimensions inimaginables, qui m'amènera non seulement à faire la guerre aux Ballas, mais à voyager d'un bout à l'autre du monde numérique et à côtoyer les triades chinoises, la mafia sicilienne, un agent du gouvernement, un ancien hippie cultivateur de haschich, une star déchue de hip-hop, etc. Selon les estimés les plus modestes, il faut au moins une centaine d'heures pour traverser *San Andreas*, et ce si on ne fait qu'accomplir les missions, en négligeant complètement le jeu libre et les différentes sous-missions proposées dans le monde numérique.

Inutile, ici, de jouer au lecteur naïf : ma traversée de *San Andreas*, mes actions à l'intérieur du monde numérique ont été fortement informées par ma conscience d'une tension, affirmée dans le discours sur les jeux vidéo, entre narrativité et interactivité. Pourquoi, dans un monde où je peux faire n'importe quoi et me déplacer à peu près n'importe

⁴ Dans le *slang* des gangs de rue, un *homie* est quelqu'un qui habite le même quartier et appartient au même gang.

comment, suis-je obligé d'obéir aux diktats du récit, qui dirige mes actions et limite sans cesse mes mouvements ? Pourquoi surtout, puisque le jeu m'accorde liberté et que le récit m'impose des contraintes, l'expérience composite que m'offre *San Andreas* m'a semblé si grisante et justement si peu contraignante ?

Il ne s'agira pas ici de rendre compte au hasard de mes pérégrinations dans le monde numérique, mais d'interpréter *San Andreas*, « d'explicitier la sorte d'être-au-monde déployée devant le texte » (Ricœur, 1986 : 127), de me demander, en fait, qui je suis à *San Andreas*. Cela implique de poser trois questions complémentaires : que fait le jeu pour le récit dans *San Andreas*, que fait le récit pour le jeu, et, comment, côte à côte, informent-ils ma compréhension d'une proposition, très littérale, d'un monde ?

Mon nom est CJ, car nous sommes plusieurs — Manipuler l'avatar

Gonzalo Frasca concluait son article « Sim Sin City », consacré à *Grand Theft Auto III*, sur ces propos :

As a researcher, I am fascinated by games like *GTA3* that move closer towards simulation while struggling to leave the narrative carcass behind. I was disappointed to see that *Vice City*, *GTA3*'s sequel, tried to improve the game by adding a more complex story (although the sequel did improve and expand certain aspects of the original game). (2003b : non paginé)

Malheureusement pour lui, et peut-être aussi pour moi, les concepteurs n'ont pas rectifié le tir pour *San Andreas*. Le jeu est leur plus ambitieux à ce jour, mais ce autant au niveau narratif qu'interactif. Est-ce une erreur ? Une dérive ? Pourquoi s'entêter à placer l'un en face de l'autre jeu et récit, si le jeu est meilleur libéré de ses entraves narratives et le récit plus soutenu libéré des tâtonnements inhérents à la jouabilité ?

La manifestation la plus exemplaire de ce principe contradictoire se trouve chez l'avatar lui-même. CJ participe d'abord d'une logique interactive : sa caractéristique première est d'être manipulable et ce de deux façons.

Il l'est au premier chef en tant que pantin qui agit sous mes impulsions. CJ réagit de façon quasi-instantanée à mes commandes et cela encourage mon identification avec lui et mon immersion dans le monde numérique.

Je peux mieux comprendre CJ en le comparant à un autre avatar de jeu de tir à la troisième personne⁵, Leon Kennedy, le protagoniste de *Resident Evil 4*⁶. A priori, au niveau fonctionnel, Leon et CJ se ressemblent beaucoup, ils me servent à me mouvoir dans le monde numérique, à l'explorer, à déplacer des objets et, surtout, à affronter différents antagonistes. Tous deux se manipulent différemment. Les mouvements de CJ sont réalisés surtout à partir de touches d'action, qui lui font accomplir des gestes équivalents dans des circonstances variables. Par exemple, le bouton X⁷ me permet de courir lorsque je me déplace à pied, à pédaler lorsque je roule en vélo et à appuyer sur l'accélérateur en voiture. Le bouton Δ me fait extirper un conducteur de son véhicule pour le lui voler, et, plus tard, grimper à bord d'un bateau ou prendre place dans le cockpit d'un avion (c'est ce même bouton qui me permet de descendre de ces véhicules). Les actions innombrables que je peux effectuer sont ainsi regroupées selon des catégories logiques associées à une commande ; une fois ces catégories comprises, assimilées, je peux agir à travers CJ de façon spontanée, automatique. Par contraste, Leon Kennedy a un champ d'action plus limité. Il peut examiner des objets, marcher lentement ou d'un pas vif, se retourner et tirer. En des occasions précises, en des circonstances qui me sont imposées, je peux aussi lui faire commettre certains gestes grâce à des touches contextuelles. Il n'y a, par contre, aucune touche qui me permette en tout temps de sauter, de grimper ou me pencher ; mais, en des moments déterminés, en appuyant sur X, je peux plonger à travers une fenêtre, grimper sur le dos d'un monstre, ou me cacher derrière un muret. En un sens, la touche contextuelle est le contraire d'une touche d'action : la première me permet d'accomplir une action précise en un moment donné, la seconde, des actions variables en des moments choisis.

Les contrôles de tir de ces deux malabars sont aussi différents : CJ cible automatiquement un adversaire lorsque j'appuie sur R1 et déplace sa mire vers quelqu'un d'autre à chaque fois que je relâche le bouton. Au fur et à mesure que ma fortune augmente à San Andreas, je peux acheter des armes de plus en plus efficaces et me fournir de munitions

⁵ Traduction de « third-person shooter » : jeu où l'on dirige l'avatar de l'extérieur, par opposition à un jeu de tir à la première personne (« first-person shooter ») où l'on voit le monde numérique à travers l'avatar, en caméra subjective.

⁶ Où il s'agit de délivrer la fille du président des États-Unis, détenue dans un village espagnol où un groupe occulte et des scientifiques renégats se livrent à des expériences aussi peu catholiques que celles auxquelles se livrait jadis la Umbrella Corporation.

⁷ Pour les deux jeux, je fais référence aux commandes de la console PlayStation 2. On se rapportera à la figure 7.6, en annexe, pour une illustration de la manette DualShock.

presque à l'infini. CJ devient ainsi rapidement une armée d'un seul homme, capable d'arracher sans aide des territoires entiers aux mains de gangs rivaux. Leon Kennedy dispose de munitions en quantités toujours limitées, et, à travers lui, je dois viser manuellement les différents monstres qui peuplent le monde numérique, en dirigeant vers eux un pointeur laser. En apparence, CJ est un avatar beaucoup plus efficace que Leon. En fait, ils sont d'une efficacité différente en ce qu'ils participent de logiques différentes. CJ est conçu pour répondre à une logique interactive et Leon à une logique narrative ; CJ est une machine à commettre des actions, Leon est une machine à générer du suspense. Suivant ces logiques, il est aussi important que Leon ait les mains en partie liées, que CJ puisse faire à peu près n'importe quoi⁸. Dans leurs mondes respectifs, ils sont efficaces dans le rôle qui leur échoit : CJ me donne une impression de toute-puissance là où Leon me fait ressentir un sentiment de menace. Si, par un hypothétique renversement, ils devaient migrer vers le monde de l'autre, CJ ferait de *Resident Evil 4* un bien ennuyeux carnage et le blond Leon ferait une tache étrange sur les trottoirs de Los Santos.

CJ répond, également, à cette logique d'interactivité maximale par sa malléabilité plastique : il est l'avatar le plus « personnalisable » de la série des *Grand Theft Auto*. Non seulement je le fais passer, par l'acquisition de diverses compétences, de gringalet malhabile à véritable machine à tuer, mais je peux modifier son apparence via alimentation, entraînement, tatouage, coiffure et habillement. Intégrant les possibilités des jeux de rôles et des jeux de simulation comme *The Sims*, *San Andreas* me permet de construire un CJ gangster, un CJ ultramusclé, un CJ playboy et même un CJ obèse (ce qui révèle carrément de la mauvaise volonté vue le nombre de calories que CJ dépense en fuyant continuellement les policiers).

⁸ Bien entendu, cette absolue polyvalence de CJ est une illusion, mais une illusion fondatrice et fonctionnelle. Mes actions à travers CJ sont programmées et limitées, mais leur champ est assez vaste pour que je ne me pose pas souvent, à San Andreas, la question de ce que *je ne peux pas faire*.



Figure 7.4 : Différentes versions de CJ.

À ce sujet, le critique Keith Stuart a remarqué :

Carl Johnson, unlike Lara Croft, is not going to represent an escape from everyday body image issues; instead, the gameplay is an extension of those concerns into the virtual space. I get the weird feeling a taboo is being broken. A videogame character being picky about what he eats, being judged on his physical appearance: it's something quite new (2004 : non paginé)

Paradoxalement, cette pâte à modeler, cette *carta blanca* qu'est CJ, est aussi le personnage le mieux défini de la série des GTA. Le protagoniste de *Grand Theft Auto III* est anonyme et toujours silencieux, véritable personnage fonction, sorte de version urbaine du *Man With No Name* des westerns de Sergio Leone. CJ a non seulement une identité, mais plus de quatre mille répliques enregistrées. Le protagoniste de *Vice City*, Tommy Vercetti, est un peu plus bavard, mais il reste néanmoins une brute presque entièrement dépourvue de traits humains, qui purge au début du jeu une peine d'emprisonnement à vie pour le meurtre d'une dizaine de personnes. CJ a un frère, une sœur et des amis qu'il aime, il se montre obligeant et parfois même attentionné envers les autres et, s'il est dangereux en certaines circonstances, il affiche peu de traits typiques du sociopathe. Pourtant, entre les mains du joueur, qui obéit plus

volontiers à la logique du jeu qu'à celle du récit, CJ devient souvent un monstre qui n'hésite pas à abattre des policiers, se soucie très peu des dommages collatéraux et passe ses concitoyens à tabac simplement pour se divertir. Les concepteurs, au fait de cette possibilité, lui ont donné pour ces occasions tout un choix de répliques, parfaitement amORAles, souvent de très mauvais goût, mais parfois doucement subversives. Aussi CJ déclarera-t-il, en pointant une arme sur un passant, « It's my constitutional right »; après qu'un policier ait procédé à son arrestation, « Shit, glad I don't pay no taxes »; et, après avoir fait feu au hasard sur des piétons, « What did you expect? This is America ».

Si ce caractère schizophrène de l'avatar s'inscrit directement dans la tension entre narrativité et interactivité, on peut le considérer comme le produit de la forme même du jeu. *San Andreas* est un jeu à la troisième personne; la dichotomie entre narrativité et interactivité qui s'y déploie découle de l'exploration d'une dualité inhérente à ce genre. Comparant les jeux à la première et à la troisième personne, le concepteur de jeux Bob Bates a écrit :

First-person games tend to be faster paced and more immersive. There is a great sense of being "in the world" as the player sees and hears along with his character. Third-person games allow the player to see his character in action. They are less immersive but help the player build up a stronger sense of identification with the character he is playing. (2001 : 48)

San Andreas invite à mettre en doute ce principe d'identification. Pour fournir une description tout à fait non polémique, on pourrait dire que tout avatar, qu'il se meuve dans un jeu à la première et à la troisième personne, est à la fois véhicule et personnage. Il est tout à fait possible, dans l'étude formaliste du jeu, de se désintéresser de cette deuxième caractéristique. Comme l'a remarqué Aarseth, « the dimensions of Lara Croft's body, already analyzed to death by film theorists, are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not make me play differently » (2004 : 48). Aarseth a aussi affirmé : « unlike literature games are not about the Other, they are about the Self. » (*ibid.* : 51) Les deux arguments se défendent bien dans une perspective formaliste, mais pas dans celle d'une sémiotique textuelle. L'avatar est bel et bien moi. Pour formuler une idée très mcluhanienne, en tant que véhicule, il est l'extension de mon esprit et de mes mains. Cependant, ce véhicule me sert à me mouvoir à l'intérieur d'un monde qui n'est pas le mien et il lui faut porter son propre poids d'altérité pour me permettre d'accéder à ce monde autre. Il y a donc co-présence, à l'intérieur de l'avatar, d'un principe d'altérité et d'un principe d'extension de soi.

La véritable différence entre jeu à la première et à la troisième personne est affaire de degré : la première personne tend à atténuer et à aplanir la différence entre ces deux pôles, alors que la troisième personne ne peut que l'affirmer.

En ce sens, il est intéressant de comparer les *Grand Theft Auto* à une autre série remarquable, celle des *Half-Life*. *Half-Life* (Valve Software, 1998) et *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) pourraient être décrits comme des *first-person shooters* pour intellos. Pour faire très court, disons qu'ils mettent le joueur dans la peau de Gordon Freeman, un scientifique devenu le seul rempart de l'humanité contre des invasions extraterrestres dans un monde dystopique. Dans *Half-Life*, l'amalgame entre le joueur et son avatar est complet, tellement assumé, en fait, qu'il confine au commentaire métafictionnel. Non seulement Gordon Freeman ne parle pas et ne semble afficher aucune émotion qui ne soit pas celle, de peur ou de curiosité, qui serait également celle du joueur en pareilles circonstances, mais *Half-Life* ne présente aucune cinématique (seul moment des jeux où l'avatar est radicalement personnage et plus du tout véhicule). La narration est développée uniquement à travers nos interactions avec des personnages non jouables. À l'intérieur même de celle-ci, il est suggéré que Freeman n'existe pas, dans l'univers fictionnel, en dehors des moments où il est manipulé par le joueur. Dans *Half-Life 2*, une sorte d'oracle lui tient ces propos sibyllins : « Far distant eyes look out through yours. [...] How many are there in you? Whose hopes and dreams do you encompass? » (Valve Corporation, 2004).

En apparence, Gordon Freeman, en tant que véhicule métafictionnel, est le contraire de CJ, avatar contradictoire, à la fois super véhicule et personnage plein. Au fond, leur différence est le produit d'un projet similaire. *San Andreas* pousse jusqu'au bout la logique tensionnelle de la troisième personne, tout comme *Half-Life* explore à l'extrême la logique fusionnelle de la première personne. Chemin faisant, ils déconstruisent l'opposition figée entre avatar vu comme véhicule ou personnage : *Half-Life* en développant l'identité du personnage sur sa qualité de véhicule ; *San Andreas* en développant presque indépendamment les deux volets, invitant ainsi non seulement à s'identifier au personnage, mais, bien souvent, à s'en dissocier radicalement⁹. Cela se traduit dans la manière dont moi, le joueur, parle de

⁹ Il faut se garder de considérer ces deux logiques comme des catégories fixes, relevant de l'essence même de ces formes ; la dualité entre première et troisième personne, où la première encouragerait une jouabilité frénétique et une grande immersion, et la seconde, une narrativité plus forte et une grande identification à l'avatar, est surdéterminée et relève en tous points d'une construction idéologique. Cela

lui. CJ est tantôt moi, tantôt lui, tantôt nous, et je serais tenté de détourner à son propos la phrase évangélique : « mon nom est avatar, car nous sommes plusieurs ».

En fait, à travers CJ, c'est toute l'opposition binaire entre narrativité et interactivité que *San Andreas* déconstruit. En refusant de les considérer comme des catégories nécessairement complémentaires ou contradictoires, *San Andreas* propose l'alternative de leur co-existence hétérogène.

Cette co-existence ne va pas toujours de soi. Une tension est vécue assez tôt dans *San Andreas*. Durant la première partie du jeu, je m'aperçois rapidement que mon soi-disant *homie* Big Smoke est un traître. Tous les signes sont là : il a déménagé dans un quartier sous contrôle Ballas, se fait évasif à chaque fois que mon frère Sweet réitère sa décision de ne pas impliquer les familles de Grove Street dans le trafic de drogue et reçoit les visites de l'officier Tenpenny, au sujet desquelles il refuse de s'expliquer. Ce que je comprends très vite, CJ refuse de le voir. Je ne peux ainsi agir selon ce que je sais parce que CJ, lui, l'ignore. Hors des missions et des cinématiques, Big Smoke n'est repérable nulle part dans le monde numérique. Je n'ai d'autres choix que d'accepter les tâches qu'il me confie pour faire progresser le récit, conscient à chaque pas de mon incapacité à commettre la seule action logique : tuer ce sale traître¹⁰.

Là où un jeu comme *Resident Evil 4*, en modulant la manipulation de l'avatar, m'aliène parfois à lui pour mieux me faire partager ses périls, *San Andreas* me donne une telle impression de liberté et de contrôle, à travers CJ, que je ressens avec douleur les moments où ceux-ci me sont arrachés. Paradoxalement, de cette contrainte, qui fait tomber à plat durant un certain temps le récit et le jeu, naît aussi l'une des séquences dramatiques et interactives les plus réussies de *San Andreas*. Lors de la mission « The Green Sabre », Sweet parvient à réunir les familles divisées de Grove Street et invite les *homies* à un grand soulèvement

ne rend pas *Half-Life* et *San Andreas* moins intéressants, bien au contraire, parce qu'ils marquent tous deux un moment assez important dans l'histoire des jeux vidéo. Dans le cas de *Half-Life*, à travers son usage métaphorique du mythe de la première personne, celui où les jeux en arrivent à intégrer à leur poétique un rapport autoréflexif aux discours critiques produits sur eux (se mettant ainsi au diapason d'un grand pan des pratiques artistiques et littéraires contemporaines). Dans le cas de *San Andreas*, à travers une remise en question radicale de principe d'identification supposément propre à la troisième personne, celui où les jeux sont heureux de laisser interactivité et narrativité cohabiter dans le même espace, et les joueurs naviguer de l'une à l'autre, sans plus considérer leur coprésence comme un problème à régler, une tension à dissoudre.

¹⁰ Oui, c'est un peu radical, mais c'est ainsi qu'on règle les différends à *San Andreas*...

contre les Ballas et les membres corrompus des forces policières. Il fixe pour tous un rendez-vous à une intersection importante de Los Santos. En m'y rendant, je reçois un coup de fil de mon ami Cesar, qui m'intime d'aller le rejoindre, toutes affaires cessantes, dans une ruelle. Là-bas, assis avec lui, à l'écart, je peux assister à une transaction entre mes supposés *homies* Ryder et Big Smoke, des membres des Ballas et l'officier Tenpenny. Pis, je les vois ranger une Sabre verte, la voiture qui a servi dans la fusillade où ma mère a été tuée.

CJ apprend enfin ce que je sais et cela est vécu comme une sorte de réconciliation, qui me donne le feu vert pour agir enfin comme je l'entends. Malheureusement, il est peut-être trop tard : je réalise que mes ennemis vont faire du rendez-vous fixé par Sweet un traquenard. Une commande succincte apparaît au bas de l'écran¹¹, qui me dit : « Go to the ambush before your brother is killed ». C'est un superbe moment fusionnel entre le récit et le jeu qui s'amorce alors, un crescendo dramatique et interactif, fondé sur une double indétermination : je ne sais pas vraiment ce qui va arriver et je ne sais pas exactement ce que je dois faire. Je roule à tombeau ouvert jusqu'à l'intersection, trouve mon frère blessé, appuyé contre sa voiture et encerclé par les Ballas. Devant cette situation apparemment sans issue, il n'y a guère qu'une solution désespérée, tenter de repousser, seul, les Ballas : « I'm taking you all » hurle CJ. Ceux-ci attaquent cependant par grandes salves, sont constamment appuyés par des renforts et j'ai beau céder à une véritable rage meurtrière, mes énergies baissent et celle de mon frère aussi. Finalement, les policiers arrivent et mettent fin à la fusillade. On transporte mon frère à l'hôpital de la prison et je suis conduit, impuissant, par l'officier Tenpenny et ses sbires, dans les « Badlands » au nord de Los Santos. Je suis maintenant interdit de séjour dans ma ville natale, contraint à l'exil, mais libre d'explorer le reste de San Andreas et d'y tisser des nouvelles alliances qui me permettront, à terme, de prendre ma revanche.

C'est le va-et-vient entre aliénation et identification, face à CJ, qui fonde ce feu d'artifice. CJ est tantôt un automate destructeur entre mes mains et tantôt une figure du récit échappant totalement à mon contrôle, mais c'est précisément pour cela que les retrouvailles de l'avatar et du personnage sont aussi marquantes dans certaines séquences ; à travers elles, c'est le joueur qui se réconcilie avec le récit, la jouabilité qui se charge d'une dimension quasi-mythique. De la co-présence d'une interactivité maximisée et d'une narrativité assumée

¹¹ Ces commandes apparaissent lorsque j'accepte des missions, et elles sont vagues sans doute pour préserver un sentiment de liberté : même lorsque j'accepte une mission précise, les moyens à prendre sont, le plus souvent, laissés à ma discrétion.

dans *San Andreas*, on peut déjà dire qu'elle ne va pas sans heurts, mais qu'elle n'est pas sans effets.

A Gangsta' Roman À Clé

À la question « que fait le jeu pour le récit ? », je répondrais spontanément que le jeu fournit à un imaginaire particulier la meilleure adaptation possible. En tant que récit, *San Andreas* s'inscrit dans la culture des gangs de rue, laquelle s'est exprimée pleinement à travers la musique hip-hop, plus précisément dans le *gangsta rap*. *San Andreas* est un véritable roman à clé *gangsta*, où les familles de Grove Street jouent le rôle des Crips, les Ballas celui des Bloods, où, par exemple, mon *homie* Ryder est une réplique à peine déguisée du rapper Eazy-E.

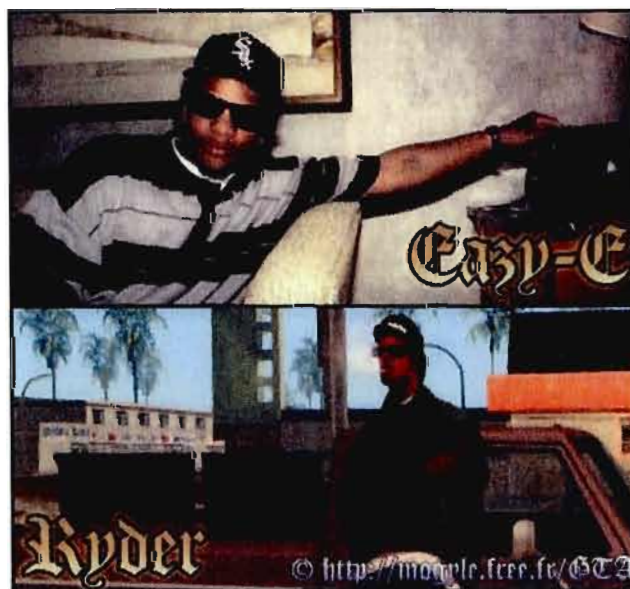


Figure 7.5 : Eazy-E, défunte figure de proue du gangsta rap, et Ryder, ami infidèle de CJ.

Du *gangsta rap*, le jeu hérite d'une posture en équilibre entre le naturalisme aride et la caricature festive d'un certain mode de vie. À travers leurs chansons, les *gangsta rappers* ont contribué largement à faire connaître les conditions de vie souvent déplorables qui sévissaient

alors (et sévissent encore) dans les quartiers défavorisés des grandes métropoles américaines, livrés aux guerres de gangs, déchirés par des tensions avec les forces policières et ravagés, depuis la fin des années 80, par le déferlement du crack en leurs ruelles et trottoirs. Ces plaintes étaient d'autant plus terrifiantes qu'elles ne venaient pas des victimes de la violence urbaine, mais de ses responsables. Les *gangsta rappers* ne dénonçaient pas leurs conditions de vie, ils les célébraient ; ils ne déploraient pas la violence des rues du South Central Los Angeles, ils s'en réclamaient ; pis, au lieu de prolonger le discours d'émancipation des Noirs, ils se réappropriaient la vision de l'Afro-Américain comme bête sauvage des discours racistes, renvoyant ainsi à l'Amérique blanche une figure de cauchemar. Cela s'exprimait particulièrement par la transformation d'une épithète raciste, « Nigger », en terme mélioratif, affirmée dans ces paroles de *N.W.A.*, l'un de plus importants groupes de l'époque :

Only the good die young, so they make me young and bad/Putting ass kickings on the niggaz that never had/So I guess that makes me tough shit/Straight up gangsta, wrong nigga to fuk wit/So how can a nigga die when he's causing the bloodshed/By shooting muthafukas in the head? [...] But they still want to try/To kill a nigga like me/but muthafuking real niggaz don't die. (1991)

Au milieu de la violence réelle des quartiers chauds décrite dans leurs chansons, les *gangsta rappers* ont placé une sorte de superhéros amoral, le *real nigga*, capable non seulement de survivre au milieu du chaos urbain, mais d'en être le maître d'œuvre. *San Andreas* récupère les figures du *gangsta rap*, il en prolonge aussi la logique : il se saisit d'une zone urbaine dévastée et en fait un terrain de jeu.

Le cinéma s'est intéressé souvent à la culture des gangs et au *gangsta rap*, mais, peut-être par incapacité structurelle, il n'a jamais réussi à traduire l'hédonisme amoral qui en est le fondement. Des films, comme *Boyz N the Hood* (Singleton, 1991), *South Central* (Anderson, 1992) et *Menace II Society* (Hughes Bros., 1993) montraient déjà de jeunes Afro-Américains qui tentaient d'échapper au climat de violence régnant dans leur milieu et à l'influence des gangs de rue, mais qui, le plus souvent, échouaient. *San Andreas* décrit un jeune homme, apparemment tiré d'affaire, qui se replonge volontairement dans une vie de crimes. Bien sûr, CJ est victime d'un chantage orchestré par des policiers corrompus, bien sûr il doit venger le meurtre de sa mère, bien sûr l'enfer est pavé de bonnes intentions, mais rien n'y fait : sa quête

est luciférienne et *San Andreas* nous plonge tête première dans la culture des gangs, sans la dénoncer ni la mettre à distance.

La culture *gangsta* se trouvait déformée, voire trahie, par le choix du cinéma de déplacer ses figures à l'intérieur de récits de grandeur et de décadence criminelles ou de quête de rédemption, dont la structure, linéaire, lui était profondément étrangère : le *gangsta rap* a toujours été très attentif à une sorte de quotidien *gangsta* — à la répétition de certains gestes (transactions financières, fusillades, relations sexuelles¹², etc.) — et relativement peu intéressé par les événements fâcheux qui peuvent venir à tout moment le frapper. Le *gangsta rap* est une pensée nihiliste et hédoniste, mais rarement tragique : s'il y a violence ou vol, c'est rarement le gangster qui en fait les frais, s'il y a une mort dans une chanson, c'est rarement celle du narrateur.

Le *gangsta rap* trouvait également dans le cinéma un médium plutôt inadéquat en ce qu'il ne pouvait en aucune façon reproduire l'un de ses grands poncifs : la participation. La posture de spectateur n'est pas valorisée dans le *gangsta rap*, qui invite ses consommateurs à prendre eux-mêmes la scène, le micro, quand ce n'est pas la mitraillette ; ce n'est sans doute pas par hasard, aussi, si le *gangsta rap* utilise souvent, et toujours de façon méliorative, le vocabulaire associé aux jeux. Le terme de *player*, par exemple, y prend le sens de séducteur et de participant à d'importantes tractations financières, celui de *game* est utilisé afin de décrire la pratique et l'industrie du hip-hop. On pense au rappeur The Game qui connaît un beau succès depuis quelques années, à des chansons comme « True to Game » (1991b) de Ice Cube, « Rap Game » (2002) de D12 et « Bo\$\$ Playa » (2002) de Snoop Dogg. En ce sens, *San Andreas*, en tant que jeu vidéo, en tant surtout que simulateur de vie urbaine et de crime, fournit à la culture hip-hop ce que les médias de représentation ne pouvaient lui offrir, un « récit interactif » qui place le spectateur dans le rôle de participant. Los Santos est la réplique numérique de Los Angeles¹³ et la réplique fictionnelle d'un Los Angeles décrit par le *gangsta rap*. CJ est la matérialisation d'un fantasme *gangsta* : « Real Niggaz Don't Die »

¹² La chanson « Damn It Feels Good to Be a Gangster » (1999), des Geto Boys, en témoigne, de même que le classique « It Was a Good Day » (1993) de Ice Cube, qui joue souvent à la radio dans *GTA: San Andreas* et représente, à bien des égards, la bande sonore officielle du jeu.

¹³ Dans « Experiencing Place in Los Santos and Vice City », Bogost et Kleinbaum ont décrit comment Los Santos représentait une réplique symbolique, plutôt que cartographique de Los Angeles : « San Andreas and Vice City are built on the symbolic perceptions of Los Angeles and Miami respectively. GTA build its virtual worlds from the perception of these cities as they exist in popular culture, instilling a sense of presence in fictional, yet familiar, places » (2005 : 165)

rappaient les membres de N.W.A. dans un succès qui prête son titre à cette lecture. CJ est, effectivement, celui qui ne meurt pas¹⁴, celui qui me permet d'évoluer dans une zone urbaine relativement réaliste sans avoir à en subir les conséquences réelles, celui à travers lequel *je joue au gangsta*.

En retour, le récit introduit dans *San Andreas* les us et coutumes *gangstas*. C'est à travers les cinématiques et les interactions pré-scriptées avec les personnages du jeu que j'apprends que le vert est la couleur du gang de Grove Street et que je dois la porter fièrement, que les Ballas sont mes ennemis jurés. C'est aussi à travers elles que je réalise peu à peu le plein potentiel de mon avatar et prends conscience de l'ampleur des possibilités de jeu offertes à San Andreas. Comme l'a remarqué Frasca, le récit permet d'intégrer subtilement au jeu ses règles et méthodes de manipulation (cf. 2003b). Dans une aire de jeu aussi vaste que San Andreas, avec ses trois villes, ses déserts et campagnes, ses centaines d'armes, de véhicules et de bâtiments, apprendre, d'un seul coup, comment agir et me mouvoir dans l'espace représente un investissement de temps inconcevable. *San Andreas* tient, d'une part, du jeu émergent (Juul, 2005 : 82) où une activité ludique complexe est déployée à partir de règles de base relativement simples (comme les jeux de cartes) : le monde et les possibilités y sont innombrables, mais je peux les explorer minimalement, armé d'une compréhension intuitive des grandes catégories qui régissent la manipulation. Il tient d'autre part du jeu de progression (*idem*), dans lequel une structure de jeu linéaire permet au joueur de maîtriser graduellement, pas à pas, les règles et objectifs complexes qui composent le jeu.

En fait, *San Andreas* est un jeu d'émergence complexe, dont la complexité est révélée et supportée par la structure de progression introduite par le récit. À aucun moment, dans ma traversée de *San Andreas*, je n'ai consulté le manuel d'instruction. Le récit a motivé mes apprentissages et les a incorporés dans le jeu en un continuum fluide. C'est afin de me lancer dans le vol de voiture que je dois prendre des cours de conduite à San Fierro. Chemin faisant, j'apprends certains trucs que je ne connaissais pas et je rencontre Michelle, qui devient ma petite amie et qui, mécanicienne de métier, peut réparer les véhicules endommagés à l'œil et

¹⁴ CJ peut mourir, mais cette mort est pour lui un état temporaire : si j'en viens à perdre toutes mes énergies, je tombe par terre, le mot « Wasted » se superpose à l'image, et je me réveille bien vite devant la façade de l'hôpital le plus proche, privé d'un peu d'argent et délesté de mes armes, mais dans une forme resplendissante.

même les maquiller pour m'aider à échapper aux policiers. C'est parce que Mike Toreno, l'agent secret, a différentes missions à me confier que je dois suivre des cours de pilotage, ce qui me fournit ensuite une liberté de mouvement extraordinaire dans le jeu.

Ces dernières réponses pourraient cependant s'appliquer à de nombreux jeux comportant des éléments d'émergence et de progression, et elles ne permettent de comprendre que partiellement la tension particulière entre narrativité et interactivité qui anime *San Andreas*. Les règles auraient pu être introduites à travers une narrativité minimale et ce seul motif ne peut justifier la narrativité assumée de *San Andreas*, ni expliquer ce que le récit fait pour le jeu et pour moi, le joueur.

Il ne s'agit pas seulement, rappelons-le, de dire qu'il y a ici coprésence de l'interactivité et de la narrativité, ce qui représente une affirmation plutôt banale, mais de dire que les deux y sont constamment maximisées et repliées l'une sur l'autre en dépit de leurs points de friction. En ce sens, ces questions demeurent entières. Pourquoi investir autant dans un récit dont le jeu fait tout pour nous désintéresser ? Pourquoi créer un monde autonome aussi vaste et des possibilités de jeu libre aussi nombreuses, si c'est pour les inféoder à une structure narrative générale ? Pourquoi moi, le tout-puissant *gangsta*, suis-je constamment placé sous la coupe d'une figure autoritaire qui influence et restreint ma trajectoire dans le monde numérique ? Pourquoi ces coups de fil ponctuels de mes débiteurs qui me ramènent à mes obligations quand je déambule à mon aise dans les rues de San Fierro ou Los Santos ? Devant la grisante liberté du monde numérique, je peux en fin de compte me demander si le récit n'en fait pas un peu trop.

Transgression et subversion dans le carré de sable

Pour moi, la principale fonction du récit est de prêter à *San Andreas* son caractère profondément subversif. Une telle hypothèse nécessite quelques explications. Plusieurs commentateurs ont prêté à *San Andreas* une qualité subversive (cf. Annandale, 2005 ; Bailey, 2005 ; Poremba, 2005), mais en l'identifiant plus souvent dans son interactivité maximale que dans sa narrativité ; comme on associe spontanément le jeu à une liberté et le récit à une

contrainte, il semble plus logique, en effet, de prêter au premier la force de subvertir le second.

À cet égard, il me semble important de souligner que la liberté d'agir, dans *San Andreas*, est surtout une liberté de *mal agir*. Le jeu opérerait donc la subversion de l'ordre social dans lequel j'évolue, à travers sa réplique parodique implantée dans le jeu. Le jeu constitue ainsi une sorte de renversement de la dimension morale du récit prescrite par Ricœur : « Il n'est pas de récit éthiquement neutre. La littérature est un vaste laboratoire où sont essayés des estimations, des évaluations, des jugements d'approbation et de condamnation par quoi la narrativité sert de propédeutique à l'éthique. » (1990 : 139) *San Andreas* est, plus que toute autre chose, une propédeutique de transgression, une sorte d'heuristique sauvage où je vise la plus grande efficacité possible, par-delà toutes considérations éthiques ou volontairement *a contrario* de celles-ci. Ces transgressions continuelles sont d'apparat : les forces de l'ordre et les symboles d'autorité présents dans le jeu sont des ersatz qui masquent sa véritable logique. Il y a des feux rouges sur les rues de San Andreas et je peux, mauvais garçon que je suis, les griller. En fait, le jeu récompense cette action : c'est comme un fou furieux que je dois conduire si je veux bonifier mes compétences de chauffeur¹⁵. Des policiers patrouillent le monde numérique et, afin d'honorer ma réputation chèrement acquise d'ennemi public numéro un, je peux choisir de les fuir et de les combattre plutôt que de me laisser passer les menottes. Encore une fois, le temps où je réussis à échapper aux policiers est comptabilisé et récompensé par un plus grand respect de la part de mes *homies*¹⁶. Derrière cette liberté de transgression se cache un encouragement, voire une obligation, à agir de façon féroce et antisociale : je peux causer de formidables accidents de circulation à San Andreas, tabasser des passants et tuer des policiers, mais je ne peux signer de constats à l'amiable, m'excuser ou aider une vieille dame à traverser la rue. Être un bon citoyen ne fait pas partie de mes options, tout au plus puis-je minimiser le chaos que je ferai inévitablement s'abattre sur la ville.

Je peux toujours affirmer que, dans son affront pétaradant aux bonnes mœurs *San Andreas* représente une subversion de la morale bien pensante et d'une certaine rectitude

¹⁵ Lorsque mes « driving skills » sont élevés, les véhicules se conduisent mieux, ont moins tendance à déraiper ou à capoter lors de collisions ou de virages en épingle.

¹⁶ À terme, le degré de respect acquis va me permettre d'embrigader des membres des familles de Grove Street afin de réaliser certaines tâches et d'accomplir certaines missions.

politique, mais je dois admettre du même geste que mes interactions avec le jeu sont régies, contrôlées, voire soumises, à une logique qui est celle du jeu. J'obéis en quelque sorte à une logique subversive sans pouvoir la subvertir elle-même.

Des commentateurs ont situé la force subversive de *San Andreas* dans la liberté qu'il donne aux joueurs de faire fi des contraintes du récit et du jeu. Cindy Poremba (2005) a remarqué que la série des *Grand Theft Auto* encourageait la subversion par le joueur du contrôle auctorial des concepteurs, en lui permettant de former ses propres stratégies afin de contourner certaines règles du jeu. Elle reprend à son compte l'un des éléments de jouabilité les plus discutables de *GTA3*, *Vice City* et *San Andreas*, le « hooker cheat¹⁷ ». À *San Andreas*, il arrive qu'en roulant je sois interpellé par une prostituée : je peux la faire monter à bord, trouver un coin isolé du monde numérique et activer une cinématique ridicule : on voit l'auto de derrière, à la hauteur du pare-choc, être secouée de tremblement et on entend la prostituée et CJ, à l'intérieur, pousser soupirs et gémissements. La prostituée sort ensuite du véhicule et je retourne à mes propres activités. Ces rencontres fortuites comportent deux avantages, elles peuvent restaurer nos énergies et augmenter notre niveau de sex-appeal, et un désavantage : elles coûtent de l'argent. Des joueurs ont trouvé une façon d'éviter ce désagrément. Comme les passants que l'on tabasse ou tue dans les rues de Los Santos laissent tomber sur le trottoir tout ce qu'ils transportent, il suffit ici, pour retrouver notre argent, de rattraper la prostituée après la transaction et de l'assassiner. Cindy Poremba remarque :

Consequently, this strategy creates, on the narrative level, an abhorrent story component that prompts accusation of misogyny and extreme anti-social behavior. Note however on a strictly gameplay level, divorced from the narrative context, this is simply a player exploiting the intersection between game elements. [...] [M]any players will state this is not intended as a misogynist act, but as a clever degenerate strategy. (2005 : 206-207).

Je peux donc voir là, à la rigueur, une façon de jouer le jeu contre le récit, de poser un geste heuristique en dehors de toute considération représentationnelle ou narrative : à un niveau purement interactif, abstrait, je ne tue personne, mais utilise une stratégie répondant à un

¹⁷ Les « cheats » sont des procédés par lesquels le joueur contourne les restrictions apposées normalement à la jouabilité, pour faciliter le jeu ou parfois seulement en tester les limites. Les « cheats » prennent généralement la forme d'un code qui, une fois entré, me donne par exemple une énergie inépuisable ou des munitions en quantité illimitée. À ce titre, il faut le souligner, les *cheats* sont des transgressions permises et programmées.

impératif de stricte efficacité : la prostituée, qui n'est qu'un bout de code, est *sacrifiée* à la performance du jeu comme un pion dans une partie d'échecs. Je peux aussi remarquer, par contre, que le « hooker cheat » représente autant une transgression heuristique de l'aspect narratif du jeu (CJ, tel qu'il m'est décrit dans les cinématiques, ne commettrait jamais un tel geste) qu'un prolongement malaisé dans l'imaginaire *gangsta*, dont la misogynie, fût-elle à prendre au deuxième degré, a toujours été l'un des éléments les plus problématiques¹⁸.

Dans « Inviting Subversion: Metalepse and Tmesis in Rockstar Games' *Grand Theft Auto Series* », Wm. Ruffin Bailey a observé comment le jeu pouvait être subverti par les joueurs à travers des modifications effectives du monde numérique. Les concepteurs de Rockstar ont rendu assez aisée la tâche d'altérer le code des *Grand Theft Auto*, en autorisant le joueur à modifier l'apparence et même, parfois, le fonctionnement du monde numérique. En opérant sur le code, un joueur peut, par exemple, manipuler les « skins¹⁹ » (fournir à CJ ou aux personnages de nouveaux vêtements) ou créer ses propres modèles d'automobile, plus puissants ou plus résistants que ceux qui sont inclus dans le jeu.

Ces subversions encouragées par les concepteurs relèvent d'une idéologie *sandbox*. La métaphore du carré de sable est utilisée dans le vocabulaire du *gaming* pour qualifier les jeux proposant une jouabilité à objectifs variables (ou indéterminés) à l'intérieur d'un monde virtuel complexe ; elle implique aussi que le joueur puisse manipuler et transformer à sa guise les éléments du jeu. En tant que fantasme d'interactivité maximale, l'idéologie *sandbox* marche souvent main dans la main avec ce que Salen et Zimmerman nomment « immersive fallacy²⁰ », mais elle comporte en plus un désir de plasticité : il s'agit non seulement d'agir librement à l'intérieur d'un monde numérique, mais d'agir *sur* lui. Appliquée à la jouabilité de *San Andreas*, l'idéologie *sandbox* radicalise ma liberté de joueur et prolonge l'imaginaire

¹⁸ À titre d'exemple, on peut rappeler une autre chanson de N.W.A. (1991), qui décrivait à la première personne différents récits de violences infligées à des prostituées par des *gangstas*, clients et proxénètes, et dont le refrain statuait « One less bitch you gotta worry about ».

¹⁹ Dans les jeux vidéo, les « skins » sont les apparences données aux « models », qui sont des objets tridimensionnels programmés. Grâce aux « skins » le monde numérique acquiert une représentation concrète, tout en demeurant fondé sur une vaste modélisation abstraite.

²⁰ « The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. [...] Although the immersive fallacy has taken hold in many fields, it is particularly prevalent in the digital game industry. Common within the discourse of the immersive fallacy is the idea that entertainment technology is inevitably leading to the development of more and more systems of simulation. » (Salen et Zimmerman, 2003 : 450-451)

gangsta : non seulement puis-je faire ce que je veux, en tant que superhéros *gangsta*, à San Andreas, mais je peux faire ce que je veux, en tant que joueur démiurge, de San Andreas. En ce sens, l'idéologie *sandbox* et l'imaginaire *gangsta* vont de pair, et ils comportent tous deux, à côté de leur dimension subversive, une dimension réactionnaire.

À travers leur réinvestissement des stéréotypes d'hypersexualité, de violence et de criminalité (cf. Leonard, 2005) associés à l'homme noir, les *gangsta rappers* ont été pendant plusieurs années de véritables croque-mitaines de l'Amérique blanche. Chemin faisant, ils ont donné lieu à une idéologie ultraconservatrice, matérialiste, sexiste, homophobe, et, à bien des égards, raciste : le *gangsta* n'en a que pour l'argent, fait preuve d'une grande ostentation, interpelle femmes et ennemis à coup de « bitch » et de « faggot », et, s'il s'enorgueillit lui-même d'être un « real nigga », il n'a que peu de pitié pour quiconque, issu de sa communauté ou d'une autre, se mettrait en travers de sa route²¹. Cette idéologie, on l'a vu, est instrumentalisée dans le monde numérique : dans ce grand terrain de jeu *gangsta*, la femme n'est même pas madone ou putain, mais objet ou putain, les hommes sont victimes ou adversaires, et tout ce qu'il y a à gagner est à prendre par le vol. En dehors du récit, le monde numérique incarne plus la dimension réactionnaire que subversive de l'imaginaire *gangsta*, et la modification du monde encouragée par l'idéologie *sandbox* encourage aussi cette posture. À l'intérieur de cette logique bicéphale, la transgression n'est pas le levain de la subversion, mais son contraire. Incidemment, à San Andreas, la transgression est dans l'ordre des choses ; mes actions, qui devraient subvertir la morale dominante (quoi que cela puisse vouloir dire) et me permettre de déroger aux règles du jeu, relèvent d'une observance minutieuse de l'imaginaire *gangsta* et d'un respect presque servile de l'idéologie *sandbox*.

Derrière la capacité à transformer le monde se cache une tendance à en arrêter le mouvement et à en réduire la différence. En me désintéressant du récit et en m'appliquant à transgresser les lois algorithmiques qui régissent *San Andreas*, je réduis le monde numérique à un état statique et le prive de sa propre faculté de transformation. Dans les faits, aussi, il faut le souligner avec force, la liberté de modifier le monde numérique n'échoit qu'à certains joueurs :

²¹ Dr. Dre rappait en 1992 « never hesitate to put a nigga on his back » ; sur son album « Death Certificate », Ice Cube tenait des propos antisémites et d'autres dirigés contre la communauté coréenne de Los Angeles.

By choosing scripting as the method for users to contribute to the gaming world and because of the characteristics that stereotypically accompany those with programming skills, McDonough posits that, by offering scripting, “these designers may be unwittingly contributing towards the reproduction of white, masculine hegemony in the virtual environments they are creating” (Bailey, 2005 : 222)

Si je n’avais qu’une seule preuve à fournir que cette subversion du code comporte une dimension fortement réactionnaire, ce serait celle-là : la possibilité de manipuler les « skins » équivaut ici, ni plus ni moins, à changer de peau. Le joueur qui jugerait vraiment en dessous de lui d’évoluer dans la peau d’un Noir, fut-il un superhéros *gangsta*²², pourrait faire de CJ un Blanc.

Pour moi qui cherche à interpréter dans *San Andreas* la « proposition d’un monde » (Ricœur, 1986 : 128), toutes ces transgressions constituent une négation radicale de l’altérité de *San Andreas*, elles sont destructrices du monde. Et c’est justement ce monde, à travers les éléments parodiques et satiriques que lui prête le récit, qui fournit à *San Andreas* sa véritable énergie subversive.

Dans son article « The Subversive Carnival of *Grand Theft Auto: San Andreas* », David Annandale, a émis un argument semblable :

GTA:SA transforms huge swatches of American culture and society into ridiculous caricatures. From radio ads that are recognizable in form and style but subversively honest in content; to a vision of corruption that extends to all reaches of society, creating a world of inverted moral and ethical values, the game is a digital incarnation of Mikhail Bakhtin’s concept of the carnivalesque. (2005 : 89)

À *San Andreas*, le slogan de Cluckin’ Bell, une chaîne de restauration rapide à la Kentucky Fried Chicken est « Suffering never tasted so good » ; le principal détaillant d’armes à feu s’appelle Ammu-Nation et a comme logo un drapeau des États-Unis battant au vent ; les auditeurs qui interviennent sur les lignes ouvertes de WCTR sont des bigots sinistres, qui émettent avec l’assentiment d’animateurs démagogues des propos orduriers comme « South

²² Dans son article « Virtual Gangstas, Coming to a Suburban House Near You: Demonization, Commodification, and Policing Blackness », Leonard dénombre plusieurs réactions racistes émises sur les forums de discussions après que Rockstar ait annoncé, en 2003, que le protagoniste de *San Andreas* serait afro-américain (2005 : 58 *et passim*).

America has less culture than a toilet bowl » ; les policiers sont tantôt des parfaits abrutis²³, tantôt des figures machiavéliques comme Frank Tenpenny, le principal antagoniste du jeu ; le gouvernement américain ressemble quant à lui à l'empire maléfique des théories conspirationnistes et on en devine les politiques douteuses au fil de nos échanges avec l'agent secret Mike Toreno :

Toreno : « Listen, Carl. We've got a problem. Some traitors from another department think they can help the "overseas situation" by financing militaristic dictators in exchange for arms contacts. »

CJ : « Hey, ain't that exactly what you do? »

Toreno : « Well, kind of, but we get to pick our own dictators. Degenerates that we can control. We try to stay the hell away from these guys with principles, because that just... muddies the waters. »

À un autre moment du jeu, ayant eu vent d'une intervention policière imminente, mon ami The Truth (un vieux hippie contestataire qui parle avec la voix de Peter Fonda) et moi sommes obligés d'incendier nos champs de cannabis, avant de fuir en vitesse les lieux du forfait. J'entendrai plus tard à la radio ce bulletin spécial : « Recently a large field of marijuana in Flint County was set on fire. This has been rather unfortunate for the local wildlife, most of which was found eating chocolate, listening to the same band over and over again, and buying fractal art. »

Entré parodie bon enfant et satire féroce, le récit qui enrobe le monde numérique du jeu est souvent hilarant. Pour moi, c'est d'abord ce rire, mon rire, qui est subversif à San Andreas et le récit qui me permet de subvertir les aspects réactionnaires de l'idéologie *sandbox* et de l'imaginaire *gangsta*. Lors de mon exil dans les zones rurales du nord de Los Santos, je suis confié par mon ami Cesar aux bons soins de sa cousine Catalina, une criminelle à la petite semaine qui se révèle une véritable furie :

First seeing fighting two men in a bar, Catalina compensates for her double marginalization (of gender and of race) with hyperbolic aggressiveness, transforming herself into a very explicitly *femme castratrice*. She is the dominant force in the relationship with CJ (quite literally, in one instance, as she drags him screaming into a sexual encounter involving pulleys and chains). (Annandale, 2005 : 94)

²³ Par exemple, les policiers en hélicoptère, qui n'interviennent qu'après que j'aie causé un chaos considérable, ont la fâcheuse habitude de mal fermer leur microphone après m'avoir intimé l'ordre de me rendre, laissant entendre des dialogues de cet acabit, où, au co-pilote qui s'exclame « I'll kill him! », le pilote rétorque « Make sure it's the right guy this time. »

Plus tard, afin de réaliser à Las Venturas le braquage à grande échelle d'un casino, je dois séduire une croupière qui possède une carte d'accès indispensable à mes plans. Il y a un hic, je le découvre bien assez tôt : la charmante Millie est une fervente adepte du sadomasochisme et, pour entrer dans ses bonnes grâces, je dois me prêter au jeu, m'envelopper de latex noir de la tête aux pieds et subir moult fessées. À deux reprises, donc, CJ se retrouve objectifié dans ses rapports avec un personnage féminin. Il y a là autant une subversion du machisme galopant de l'imaginaire *gangsta* que de la logique instrumentalisante de l'idéologie *sandbox* : privé du pouvoir d'utiliser et de modifier comme je l'entends les personnages et objets du monde numérique, me voilà, dans la peau d'un *gangsta* hypervirilisé, instrument à mon tour de volontés autres, et, pour ajouter l'insulte à l'injure, *de volontés de femmes*. Le récit nous impose, à CJ et à moi, l'autodérision sans laquelle le « real nigga » ferait un bien triste sire ; il induit également l'ironie sans laquelle San Andreas serait une jungle urbaine aussi désolante que désolée.

Le jeu subvertit ainsi d'une autre façon l'imaginaire *gangsta* dont il est issu. C'est mon ancien *homie* Big Smoke, devenu ennemi juré, qui exprime le mieux la dichotomie réel/fiction dans laquelle le *gangsta rap* s'est abîmé, moins en tant que forme musicale qu'en tant que forme discursive. Sur les ondes de Radio Los Santos, il fait la promotion en ces termes d'un rapper dont il est le gérant :

A lot of people say gangsta rap is misogynistic posturing by fake-ass idiots who spend more time in drama school than they ever did pimping or hustling dope. Well, I assure you, OG Loc is the real thing. He's hated women all his life, he sold drugs to school children, he's murdered innocent people just for kicks, but he rhymes like an angel. And I assure you, it's all in a good cause. So either way, you could feel good about yourself listening to this music.

Historiquement, la figure du *gangsta* quasi-omnipotent a emporté ses créateurs et avec eux l'ironie qui atténuait les aspects réactionnaires du *gangsta rap*. Big Smoke le rappelle, par la négative : il n'a jamais été souhaitable que le « real nigga » soit autre chose qu'un être fictionnel, esquissé par les rimes abrasives et les rythmes syncopés de Compton's Most Wanted ou de N.W.A. Le pouvoir d'attraction de cette fiction a toutefois eu des effets dévastateurs. De 1989 à 1997, les *gangsta rappers* se sont littéralement pris au jeu, devenant en quelque sorte de vrais criminels, tantôt inculpés pour possession illégale d'armes à feu,

tantôt soupçonnés de connivences discutables avec les Bloods et les Crips. Bientôt tous furent englués dans un simulacre de guerre des gangs entre les musiciens de la côte Ouest et de la côte Est, qui a dégénéré au point de coûter la vie à deux des rappers les plus talentueux des années 1990, Tupac Shakur et Notorious B.I.G. (assassinés à quelques mois d'intervalles, en 1996 et 1997). Aucune de ces tragédies n'est parvenue à enrayer la tendance. Les rappers meurent, mais le *gangsta* prévaut. Aujourd'hui, aucune revue de presse n'omet de mentionner à propos de 50 Cent, la sensation hip-hop du moment, qu'il a été dans sa jeunesse un véritable revendeur de crack et le survivant de plusieurs fusillades. *Real niggaz don't die, indeed.*

Pour certains de ses artisans et auditeurs, le *gangsta rap* est devenu mythe, au sens de Kermode, une construction imaginaire dont on ne perçoit plus le caractère fictif, une « fiction dégradée » (cf. 1967 : 39 *et passim*). C'est ce mythe, instrumentalisé par le *sandbox* numérique, que le récit permet de subvertir, cette fiction qu'il peut aider à restaurer.

Dans un monde aussi parfaitement corrompu et vénal que celui de *San Andreas* s'installe la possibilité, pour une figure aussi moralement ambiguë que le *gangsta* CJ, de devenir une force, positive, de changement. En respectant l'ambivalence fondatrice du *gangsta rap* entre un regard naturaliste et son expression hyperbolique et amoral, *San Andreas* opère dans son dernier acte une réappropriation d'événements réels ayant marqué l'histoire récente de Los Angeles, soit les émeutes de 1992²⁴ et le scandale Rampart²⁵.

Dans l'une des dernières missions du jeu, « Riot », une cinématique me montre CJ, assis devant la télévision avec des amis, attendant le verdict du procès de Frank Tenpenny,

²⁴ Les émeutes de 1992 furent le point culminant de tensions raciales qui mijotaient à Los Angeles depuis plusieurs années. Elles débutèrent le 29 avril, quelques heures après qu'un jury majoritairement composé de personnes de race blanche ait acquitté les quatre policiers accusés d'avoir tabassé le motocycliste noir Rodney King. L'incident avait pourtant été filmé à l'insu des policiers et largement diffusé par les médias. Les émeutes ont duré 4 jours, coûté la vie à plus de 50 personnes et entraîné pour plus d'un milliard de dollars des dommages.

²⁵ À la fin des années 1990, le service des affaires internes de la police de Los Angeles a mis à jour d'importantes malversations chez les officiers et enquêteurs de l'unité CRASH (Community Resources Against Street Hoodlums). L'enquête a révélé que des membres de cette unité d'élite consacrée à la lutte contre les gangs de rue avaient participé à un vol de banque et s'étaient livrés au trafic de stupéfiants, en écoulant par l'intermédiaire de revendeurs des stocks qu'ils avaient eux-mêmes saisis. La gestion de ce scandale par le L.A.P.D. fut jugée fautive par des autorités externes, ce qui mena à la mise sous tutelle du service de police par le Ministère de la justice, en septembre 2000 (cf. Frontline, 2001). Rafael Perez, le principal suspect dans cette enquête, devenu délateur, a probablement servi de modèle au personnage de Frank Tenpenny.

accusé entre autres de corruption et de possession de drogue. À la surprise générale, Tenpenny est acquitté, faute de preuves. D'importants troubles s'ensuivent, qui vont transformer en profondeur le monde numérique. J'y vois le moment d'une véritable subversion, qui s'exprime autant sur le plan interactif par le renversement de l'idéologie *sandbox* que sur le plan narratif par le renversement de l'imaginaire *gangsta*. Annandale décrit les émeutes comme l'ultime manifestation d'un carnavalesque bakhtinien dans *San Andreas* :

Far from being marginal, [...] Tenpenny has completely immersed himself in the corrupt power structure, making it his own in order to achieve absolute power over the marginalized of San Andreas. He has thus become the worst of the oppressors, and can only be defeated by carnival as its most intense and destructive: the riots at the climax of the game. (2005 : 95)

Les émeutes forment, sur le plan narratif, une toile de fond apocalyptique pour mon règlement de compte final avec l'officier Tenpenny et le traître Big Smoke. Elles ne sont pas seulement un événement du récit qui initie une véritable révolte chez les citoyens de Los Santos, mais un mode de jeu qui altère radicalement le comportement du monde numérique et de ses *objets*.

Tout à coup, les quidams, qui attendaient patiemment que je veuille bien les passer à tabac, m'attaquent ; à la moindre remarque désobligeante, les prostituées, qui se laissaient docilement traîner à l'écart et dérober du fruit de leur labeur, sortent un revolver et me tirent dessus ; les automobilistes, mille fois expulsés par la force de leur véhicule, essaient maintenant de me voler mon auto, quand ils ne lancent pas contre elle des cocktails Molotov. Toute la violence et le chaos dont j'ai été le vecteur à San Andreas me sont retournés par cet étrange jeu de miroir.

« Ain't nobody's gonna riot in my hood » s'exclame mon frère Sweet avant de pousser un petit laïus sur notre responsabilité commune envers cette ville dont nous nous voulons les rois. À travers ces émeutes spectaculaires, le jeu réussit à renverser complètement sa propre logique, à subvertir l'idéologie *sandbox* et l'imaginaire *gangsta* : dans ce monde numérique à feu et à sang, où toute apparence d'autorité s'est dissoute, où la corruption a finalement dégénéré en un chaos global, il m'appartient, *gangsta* virtuel et *gamer* intempestif, de rétablir l'ordre et de *calmer le jeu*.

Une tension sous-jacente : *paidia* et *ludus*

Le renversement de l'idéologie *sandbox* révèle qu'en deçà de la tension narrativité/interactivité, s'en déploie une autre entre le jeu libre permis dans le monde numérique et son inclusion, naturelle ou forcée, dans l'économie générale du jeu : même si je choisisais d'ignorer complètement le récit introduit par les dialogues figés avec les personnages non jouables et les cinématiques, je demeurais soumis à une structure de progression et forcé d'accomplir différentes tâches afin d'acquérir certaines compétences et d'activer certains modes de jeu.

Pour moi, il existe dans *San Andreas* une tension entre *paidia* et *ludus*. Ces concepts, apparus sous la plume de Roger Caillois dans *Les Jeux et les Hommes*, sont chers à la ludologie. Caillois les décrit ainsi :

À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. [...] Je nomme *ludus* cette seconde composante. (1958 : 48)

Gonzalo Frasca (cf. 2003b) et Bernard Perron (cf. 2003 : 251) ont remarqué à quel point *Grand Theft Auto III* se rapprochait de ce principe anarchique de liberté et de turbulence associé à la *paidia*. Paradoxalement, dans *San Andreas*, où la liberté d'action est encore plus grande, la *paidia* est sans cesse instrumentalisée par une superstructure proche du *ludus*.

Dans *San Andreas*, tous les gestes faits en dehors des missions par le joueur et son avatar sont réintégrés d'une façon ou d'une autre dans l'économie générale du *ludus*. Déambule-t-il nonchalamment, en voiture ou en moto, sur les autoroutes et les rues de Los Santos ? Il augmente ainsi ses compétences de conducteur. S'entraîne-t-il aux poids et haltères, s'habille-t-il, se fait-il coiffer ou tatouer ? Il augmente sa force, son endurance et son sex-appeal. Se livre-t-il à d'épiques batailles rangées avec la police ? Il augmente ainsi son

capital de respect. Va-t-il manger un morceau dans l'une des nombreuses chaînes de restauration de Los Santos ? Il regagne ainsi les énergies perdues lors de blessures par balles. Je ne parle pas ici au figuré : les compétences de conducteur, la masse musculaire, le sex-appeal et le respect sont dans *San Andreas* des qualités mesurables, qui toutes sont nécessaires afin de progresser dans le jeu. Ces qualités ont un impact direct non seulement sur l'apparence de mon avatar, mais sur mes interactions avec le monde numérique et ses habitants.

San Andreas invite à déconstruire le primat accordé à la *paidia* sur le *ludus*, où le second est considéré comme une version dégradée du premier, primat qui représente le véritable fondement de l'idéologie *sandbox*. Ainsi existerait-il une activité libre, un jeu originel, que l'on nommera tantôt *paidia* ou *play*, et que le *ludus* ou le *game* viendrait encadrer et restreindre. Face à cette relation de subordination, le théoricien des jeux vidéo Jesper Juul s'est demandé : « Since play is normally assumed to be a free-form activity devoid of constraints, it appears illogical that we would choose to limit our options by playing games with fixed rules. Why be limited when we can be free? » (2005 : 18)

Pourquoi le *ludus* et le *game*, en effet, si la *paidia*, le *play*, le jeu libre sont des activités premières et originelles ? Pourquoi inventer des jeux si c'est pour nous empêcher de jouer ? Par quelle mystérieuse perversion, nés libres, choisirions-nous de porter des chaînes ? Pour moi la réponse est assez simple, bien que radicale dans le contexte actuel : il n'existe pas de *paidia*, seulement des *ludus* et à travers eux la possibilité encouragée ou découragée de tendre, dans l'expérience du jeu, vers une *paidia* refondée, seconde.

Si l'on peut décrire avec justesse, à l'aide de *paidia* et de *ludus*, la bipolarité à l'œuvre dans l'expérience du jeu, comme l'a fait Bernard Perron (cf. 2003 : 237-258), on s'égare en essayant d'ériger ceux-ci en catégories, comme l'a fait notamment Frasca (cf. 2003c : 221-235). L'impossibilité de faire de la *paidia* une catégorie est essentiellement logique. On ne peut constituer un objet sur l'absence d'éléments constitutifs : un jeu qui ne comporterait ni objectifs ni règles ne serait même pas un jeu. Pour reprendre un argument posé au chapitre 4, le jeu comme le récit dérivent du même paradigme : celui de l'action²⁶. Comme l'action doit se voir imposer représentation et sélection avant de devenir récit, elle doit, avant de devenir

²⁶ Cf. également Archibald et Gervais (2006 : 27 et *passim*).

jeu, subir réglementation et conditionnement. Frasca l'a bien noté, en analysant l'activité la plus souvent assimilée à la *paidia*, les jeux d'enfants :

It is common to think that *paidia* has no rules, but this is not the case: a child who pretends to be a soldier is following the rule of behaving like a soldier and not as a doctor. [...] [T]he real difference between *paidia* and *ludus* is that the latter incorporates rules that define a winner or a loser, whereas the former does not. (2003c : 230)

La distinction me semble trop commode pour être opérante. On arrive ainsi à distinguer entre *paidia*, en tant que structure souple permettant au joueur de fixer ses propres objectifs, et *ludus*, en tant que structure rigide imposant au joueur son propre *modus operandi*. Cela peut être utile, mais, à partir de là, c'est l'activité du jeu qui demeure toujours pareille à elle-même, une fois l'objectif fixé. Se fixer un objectif, c'est toujours se placer dans la position de réussir ou d'échouer, ce qui, au niveau formel, n'est jamais très loin d'une victoire ou d'une défaite.

On ne peut distinguer avec justesse entre *paidia* et *ludus* qu'en examinant l'antériorité de la notion de *paidia*. L'idée du « jeu libre » comme mécanisme élémentaire de notre rapport à la pensée, au monde ou au langage n'est pas neuve en philosophie. On la retrouve, entre autres, chez Heidegger (cf. 1927), Gadamer (cf. 1960) et Wittgenstein (cf. 1921/1953). On ne la retrouve jamais exprimée plus près de l'esprit de Caillois que chez Peirce, cependant, dans le concept de musement.

Because [musement] involves no purpose save that of casting aside all serious purpose, I have sometimes been half-inclined to call it reverie with some qualification; but for a frame of mind so antipodal to vacancy and dreaminess such a designation would be too excruciating a misfit. In fact, it is Pure Play. Now, Play, we all know, is a lively exercise of one's powers. Pure Play has no rules, except this very law of liberty. It bloweth where it listeth. It has no purpose, unless recreation. (CP 6.458-9)

Dans cette description du musement comme Jeu Pur, Peirce finit par mettre le doigt sur ce qu'est, ontologiquement, la *paidia* : un état d'esprit. La *paidia* est une activité mentale et individuelle là où le *ludus* est une structure physique et sociale. Le *ludus* n'est pas seulement le moyen que s'est donnée notre culture afin de contrôler l'énergie subversive de la *paidia*, mais également le médium qu'elle utilise afin de rendre son expérience communicable.

Aussi, en se satisfaisant trop vite de certaines catégories, la ludologie risque de passer à côté d'une question fondamentale : comment le « jouer » en tant qu'activité libre peut naître du jeu en tant que structure rigide ou souple d'objectifs et de règles ?

La fin de *San Andreas* est révélatrice à cet égard. Après avoir complété la dernière mission, intitulée non sans ironie « End of the Line », et assisté patiemment à un long générique de cinéma, CJ et moi sommes retournés au monde virtuel, devant notre maison de Grove Street où nous avait laissés la dissolution du *ludus* et la fin du récit. *End of the Line* et *Game Over* : l'histoire est finie, la partie terminée et pourtant le jeu continue, sans clôture ni fin. Je suis enfin joueur dans la *paidia*, mais cela est vécu moins comme une levée des règles et contraintes que le *ludus* faisait peser sur moi, que comme une totale intériorisation de celles-ci. J'ai exploré ce monde étranger, je l'ai compris et conquis, et je peux maintenant le réclamer comme terrain de jeu. Tout se passe comme si la *paidia* avait été un idéal à atteindre plutôt qu'une origine à retrouver. Tout se passe comme si les règles avaient été là, moins pour me contraindre que pour me faire faire l'apprentissage de la liberté. Tout se passe comme si, au-delà de la mise à jour des mystères du récit et de la complétion du jeu, l'acquisition de cette qualité de joueur libre avait été mon véritable objectif à *San Andreas*.

De la liberté dans le monde numérique, je sais maintenant qu'elle se mérite et qu'elle s'apprend. J'ai compris aussi qu'elle se défend. CJ le dit lui-même, dans la dernière cinématique de *San Andreas*, après que nous ayons ensemble triomphé de nos ennemis et ramené l'ordre sur les rues de Los Santos :

Now that everything is cool, we got to stay on top of our game.

Conclusion

L'achèvement du texte et la fin de la littérature

My wallpaper and I are fighting a duel to the death. One or the other of us has to go.
- Oscar Wilde (1900).

Ces mots que le spirituel écrivain irlandais aurait prononcés, si l'on en croit la légende, sur son lit de mort, peuvent nous aider à introduire une des deux questions que nous voudrions aborder avant de clore notre réflexion : celle de la littérature. Acceptons cependant, en assumant la dimension anachronique d'une telle stratégie, de donner à « wallpaper » sa signification actuelle d'image servant d'arrière-plan aux écrans de nos ordinateurs, et d'imaginer ainsi un duel entre l'écrivain et les supports du numérique, où le dédain de Wilde pour le papier peint de sa chambre d'hôtel parisienne figurerait la réticence des littéraires à investir les profondeurs et la surface de l'écran relié.

Intéressé principalement au texte et à sa lecture, et bien décidé à ne pas jouer les prophètes, nous sommes demeuré, à dessein, plutôt insensible à la question de l'avenir de la littérature dans le numérique. À la limite, nous pourrions nous en excuser en prétextant que ce n'est pas un enjeu qui intéresse *de facto* une théorie du texte en tant que processus et produit d'une lecture, pour laquelle les discours critiques et les institutions littéraires ne fournissent jamais, en toile de fond, qu'un contexte pragmatique. Une désolidarisation aussi cavalière du textuel et du littéraire, cependant, aurait quelque chose d'un peu trop commode.

Soulignons déjà une certaine ironie : cette recherche qui s'est amorcée par l'étude de discours critiques annonçant ou souhaitant la fin du livre et de la littérature imprimée se conclura en partie, ici, en spéculant sur l'avenir de la littérature *électronique*. Presque vingt ans nous séparent de la publication de l'hypertexte de fiction *afternoon, a story* de Michael Joyce, et, dans l'intervalle, l'hypertexte et son éventuelle littérature sont passés du statut de grand chambardeur de la culture lettrée, qui encourageait Robert Coover à annoncer la fin du livre (cf. 1992) et William Gass à prendre sa défense (cf. 1999), à celui d'espèce menacée.

L'expression est trop forte, sans doute, mais le fait demeure. Prenons-en à témoin deux groupes d'étude nord-américains des nouvelles formes textuelles, l'Electronic Literature

Organization (ELO) et le laboratoire NT2 de l'UQAM, qui a fourni à la présente recherche un environnement privilégié. Les mandats des deux organismes sont très proches, celui du premier est « To facilitate and promote the writing, publishing, and reading of literature in electronic media », celui de second, de « Promouvoir l'étude, la lecture, la création et l'archivage de nouvelles formes de textes et d'œuvres hypermédias ». Dans les deux cas, on retrouve le même constat implicite : la littérature électronique a besoin d'être encouragée. Tandis que le numérique impose sa pratique aux institutions du monde de l'art — à l'intérieur duquel des néologismes et des *buzzwords*, éclairants ou approximatifs, comme net.art, art virtuel, art numérique, art Web, art Internet et art en réseau, servent à décrire une prolifération d'œuvres bien réelles et à regrouper la production d'artistes de plus en plus nombreux —, la littérature électronique ne bénéficie pas de la même attention et demeure marginalisée au sein des institutions littéraires. Ses artisans les plus assidus trouvent souvent dans le monde de l'art un terrain plus accueillant et des interlocuteurs plus enthousiastes. Le pionnier de la littérature combinatoire assistée par ordinateur Jean-Pierre Balpe, par exemple, est listé sur *Wikipédia* en tant que praticien de l'« art génératif », voit ses travaux commentés plus volontiers par des revues d'art en ligne¹ que dans *Le magazine littéraire*, et collabore fréquemment avec des figures de proue de l'art numérique comme Grégory Chatonsky et Nicolas Frespech.

Ce qui nous importe ici, ce n'est pas de quantifier la richesse et la diversité, bien réelles, de la littérature électronique, mais de constater la place très modérée qu'elle occupe à l'intérieur des institutions littéraires académiques ou éditoriales, sans commune mesure avec celle qu'occupent les médias numériques dans le monde de l'art. Il semble que l'exploration de la trace, du supplément de l'écriture (pour reprendre des expressions de Derrida [1967a]) agissent depuis longtemps comme une sorte de repoussoir pour le monde littéraire, qui tend à déléguer la réception, l'étude et la conservation d'objets limitrophes à ce grand capharnaüm que représente à ses yeux le monde de l'art. Shelley Jackson a remarqué à ce sujet :

In the early days of electronic literature, claims for its revolutionary potential were weakened by ignorance of the long tradition of multilinear, multimedia work in print. Print culture [...] is no less ignorant of that tradition, and dismisses canon-breaking work as either pretentious esoterica or as falling

¹ On peut se référer par exemple à l'excellente critique qu'a consacrée Anne-Marie Boisvert à *La disparition du général Proust*, dans le *Magazine électronique du Centre international d'art contemporain* (2006).

outside the category of literature altogether, into “art”—where, by implication, anything goes. That judgment only demonstrates literature’s towering ignorance of the specific rigors of the art world, of course, but it is true that a much broader range of approaches is not just tolerated but welcomed under the rubric of art. (Citée dans : Rettberg, 2006: non paginé)

Il y a aujourd’hui, effectivement, une sorte d’écartèlement des technotextes (Hayles, 2002 : 25) — c’est-à-dire non seulement des œuvres littéraires électroniques, mais de tout texte exploitant et questionnant sa propre matérialité — entre des institutions littéraires insensibles à leurs problématiques et un monde de l’art plus réceptif, mais pas toujours outillé afin de rendre compte de leur spécificité idiomatique.

Shelley Jackson elle-même peut fournir ici un cas de figure. Depuis la publication de *Patchwork Girl* en 1995, la production de l’écrivaine américaine a suivi trois avenues. Jackson a d’abord continué à explorer les possibilités littéraires des médias numériques, réalisant les fictions *My Body* et *The Doll Games* pour son site *Ineradicablestain.com*. Jackson a aussi décliné ses obsessions sur le corps et la monstruosité à l’intérieur du format livresque traditionnel, dans un recueil de nouvelles, *The Melancholy of Anatomy* (2002), publié par Anchor Books, et un roman, *Half Life* (2006), publié chez Harper Collins. De son propre aveu, Jackson a trouvé dans cette appartenance au prestigieux monde de l’édition new-yorkais une certaine légitimité en tant qu’auteure, de même qu’une indifférence polie envers ses travaux fondateurs en littérature hypermédiatique².

Cette relative désaffectation envers la littérature électronique, que l’on aurait tort de croire l’apanage des milieux éditoriaux, est symptomatique d’une réticence du monde littéraire à investir des lieux où l’écrit ne règne plus en maître de la médiasphère, où le littéraire ne tient pas le haut du pavé dans l’économie discursive. Comme bien des postures réactionnaires, celle-ci se voue à la préservation des acquis d’un passé déjà révolu, liquidé. La littérature se félicite peut-être un peu vite de la santé du marché du livre et ne se questionne sans doute pas assez sur ce qu’elle perd en restant aveuglément fidèle à un support

² Elle raconte à ce sujet : « For the first couple of years after my first appearance in print most publishers (and most writers too) seemed to view my new media work as irrelevant at best, and embarrassing at worst. Now that the dot.com hyperbole has died down, and electronic media have not only not gone away, but gained a larger and larger audience, the younger editors seem cautiously approving of my work outside publishing. They still seem to view it only as potential publicity, though, out of their sphere and decidedly secondary to it. » (Citée dans Rettberg, 2006 : non paginé)

et à des lieux de transmission qui lui sont, en retour, de moins en moins dévoués. Il y a quelque chose de triste à constater l'espace décroissant accordé à la littérature sur les rayons des libraires et dans les priorités des éditeurs, et, pour nous, cette place menue n'est pas sans rapport avec la proportion infime qu'occupe le discours littéraire au sein des contenus textuels foisonnants du cyberspace. La menace posée par l'hypertexte à la culture livresque est demeurée, on l'a vu, un cauchemar ou un fantasme de commentateur. S'il nous était permis un instant de jouer les pamphlétaires, nous dirions qu'il se profile aujourd'hui une menace véritable pour la littérature, sinon pour sa survie, du moins pour sa vitalité : celle-ci réside dans un attachement immodéré et sans partage au livre sous sa forme classique, qui tend à aliéner la littérature à tout support et à toute dimension matérielle.

La troisième avenue, fascinante, empruntée par Jackson a consisté non pas à inscrire le corps dans la fiction, mais à *inscrire la fiction sur le corps*. Jackson a en effet initié, en 2002, le projet *Skin*, consistant à « publier » une nouvelle sur la peau de 2095 volontaires. Ces derniers acceptent de devenir des parties intégrantes, vivantes, du texte de l'auteure et de se faire tatouer chacun un mot de ce récit, dont eux seuls recevront la version complète. *Skin* deviendra ainsi un récit mortel, appelés à se modifier puis, ultimement, à disparaître avec les décès successifs de ses « mots », aux funérailles desquels Shelley Jackson promet d'assister³.

Un tel projet, surtout pour les critiques issus du monde littéraire, a auréolé Shelley Jackson du titre d'« artiste conceptuelle », titre qu'elle-même rechigne à employer. *Skin* est après tout, *stricto sensu*, un projet littéraire : il consiste à publier, sur un support inusité, certes, un récit de fiction. Il est aussi plus intéressant d'un point de vue littéraire. À un journaliste qui lui demandait si elle envisageait surtout ses travaux actuels en termes d'art ou en termes littéraires, Jackson a répondu, avec une belle acuité :

I think more about literature than art, not just because I love it, but because it needs me more. I want to force its borders open, and so I call myself a writer, and will probably keep on doing so even as I get further and further from what most people would call writing. Because literature is so tightly circumscribed, one can import just about any question from conceptual or performance art and get something new in response: What if we redefine the work to focus on the means of distribution? The reader? [...] The material support? The decay, dispersal, disappearance of the material support? What if we focus not on the denotative qualities of language but on its mouth feel? The taste of ink? The properties of paper? And so on. (Citée dans Rettberg, 2006 : non paginé)

³ cf. <http://www.ineradicablestain.com/skindex.html>.

Sans rien leur enlever, les travaux de Jackson, à travers leur mélange d'écriture et d'éléments graphiques, leurs interventions ponctuelles dans l'intimité de ses « mots » et leur utilisation du corps comme matériau, n'adressent aucune question à l'art contemporain que ne lui posaient pas déjà, plus radicalement, Sophie Calle ou Orlan, par exemple ; ils se signalent toutefois par leur volonté de placer la littérature en face de sa matérialité. Que la littérature ait de la difficulté à faire sienne des œuvres comme *Skin* est ici symptomatique d'un attachement à des prérogatives qui ne sont plus seulement institutionnelles. Dans une définition qui faisait d'elle une forme d'expression spécifiquement verbale, la littérature trouvait une identité forte, qu'une trop grande attention à la matérialité du texte peut menacer.

Telle est, plus largement, la différence entre l'image et le texte. Le sens d'un texte est indépendant du papier et des lettres utilisées ; il ne se dégrade pas à la reproduction ; mais la qualité d'une image change avec son support, et « perd » à chaque génération : « La Joconde », original sur toile, est une autre image que « La Joconde » sur carte postale, alors qu'*Anna Karénine* en livre de poche reste *Anna Karénine*. (Debray, 2000 : 63)

Derrière une distinction nette entre le texte et l'image se cache une distinction entre la littérature et les arts visuels, dont la pierre d'achoppement est précisément l'indépendance de la première face aux supports impliqués. La sémiotique textuelle que nous avons voulu célébrer et parfois réaménager ici ne saurait ratifier une telle césure ; pour elle, toute image peut être un texte au sens large, tout texte verbal a une image, et aucun ne se déploie sans regard à une quelconque matérialité.

La distinction proposée par Debray nous aide toutefois à comprendre, voire à excuser, la réserve de la littérature à accueillir ce qui, en elle, « passe par un texte irréductiblement graphique, liant le *jeu de la forme* à une substance d'expression déterminée » (Derrida, 1967a : 87), à accepter la trace, le supplément qu'est la plasticité même de l'écriture : cette acceptation la soumettrait au péril de devenir elle-même *supplémentaire*. En fait, le regroupement d'œuvres littéraires limites comme le projet *Skin*, hypermédiatiques ou intermédiaires⁴, sous le vocable généreux d'art relève peut-être seulement d'un effet de

⁴ Au sens où l'entendait, dans les années 60, un artiste conceptuel comme Dave Higgins (cf. 1966), selon lequel l'œuvre intermédiaire habiterait les interstices entre les champs médiatiques et disciplinaires définis, un peu comme le projet *Skin* existe quelque part entre la littérature et l'art corporel.

surface, d'un certain travers de la pensée contemporaine qui tend à apposer l'étiquette « artistique » à tout objet qu'elle comprend mal mais qu'elle ne voudrait pas avoir l'air de mépriser. Ce qui se joue, en profondeur, dans le contexte actuel, dans la prolifération d'objets hybrides qui ne sont jamais exclusivement littéraires, audiovisuels, graphiques, ou musicaux, c'est peut-être le plein accomplissement de la poussée antidisciplinaire du texte, son inéluctable basculement en dehors d'un modèle littéraire strict :

Needless to say, [the development of the semiological notion of the text] represented a ambiguous triumph, for concomitant with the preservation of the hermeneutic hedge against positivism came the homogenization of textuality— instead of responding to the ambivalence at its core, *the theory of the text ossified into an occupational force which tended to translate all questions of interpretation into variant of literary problems*. However, it should be added, that each of the major theorist of textuality struggled energetically with this dilemma. And while none of them really maneuvers the textual model beyond the context of its homogenization, the struggle to do so can be read as an effort to respond to something in the text that resists its literary appropriation. The point is not, at this time, to separate the text from literature, but to attenuate the “literarization” of the model by retrieving and developing the antidisciplinary currents within it. (Mowitt, 1992 : 47. NS)

S'il n'a pas constitué, comme le rêvait la doxa hypertextuelle, l'avènement technique du texte, le numérique pourrait marquer l'achèvement de sa théorie, au sens où l'envisageait Mowitt. Le texte du poststructuralisme fut le pinacle d'un certain intérêt, à la fois œcuménique et hégémonique, porté par les études littéraires aux objets issus de disciplines autres ; le numérique figure un lieu où la théorie du texte se trouve réalisée, actualisée, parce que le regard lectural ne rencontre plus que des objets empruntant à différentes disciplines sans leur appartenir de plain-pied. Le numérique est une grande farandole multimédiatique appelant un regard multidisciplinaire. Cette multitude n'a rien pour effrayer le lecteur de texte, à l'exception peut-être de son volume intimidant. En s'accrochant indûment à une définition étroite de la littérature, les littéraires — entendons par là les écrivains, théoriciens et critiques — risquent fort de manquer la fête.

Le numérique accélère et facilite une vaste tendance, dont nous avons tracé la généalogie au chapitre 2, de réouverture de la dimension matérielle de l'écriture. Il permet autant de proposer aux lecteurs, dans le cyberspace, des interfaces textuelles novatrices induisant des manipulations volontaires inédites, que de revitaliser et de réactualiser le format

livresque, comme l'a fait Danielewski avec *House of Leaves*. Devant le numérique, la littérature fait face à un choix déchirant : ou bien elle se prête au jeu, en sacrifiant éventuellement dans le processus une partie de son identité propre, ou bien elle s'y refuse, se replie sur les privilèges qu'elle croit être les siens à l'intérieur de certaines disciplines, et se condamne par là, à l'instar d'Oscar Wilde, à perdre son combat contre le papier peint.

La fiction sans frontières

Une dernière question que nous aimerions aborder, avant de partir, est celle de la fiction, du rapport particulier induit à la fiction par les nouvelles formes textuelles produites ou encouragées par le numérique. C'est un rapport que l'on a vu poindre chez Shelley Jackson, dont le *Patchwork Girl* mélangeait transgressivement la fiction, la non-fiction, et la métافiction (Hayles, 2000). Il est apparu aussi dans *House of Leaves*, avec cette contamination généralisée du « paratexte » par la fiction (Genette 1987) : nous avons vu comment différents mythes sur le roman étaient relayés jusque dans les discours critiques et comment certaines entités fictionnelles, comme le documentaire *The Navidson Record*, apparaissaient sur des sites de référence comme Internet Movie Database⁵. Ce qu'il y a de frappant, c'est que le phénomène ne relève pas, du moins pas entièrement, du gimmick publicitaire : cette contamination est largement le fait d'une vaste communauté virtuelle, dont les membres tendent autant à fournir de nouveaux avatars à la fiction de Danielewski qu'à échanger des pistes de lecture et des hypothèses interprétatives audacieuses sur les forums HOL. D'une main, les lecteurs se font exégètes de la fiction, tentent de comprendre l'illusion et ses mécanismes, de l'autre, ils ajoutent eux-mêmes des roues à l'engrenage.

On aurait trouvé aussi, à bien la chercher, une manifestation de ce phénomène dans la réception de *Grand Theft Auto: San Andreas*. Il circule en effet sur Internet plusieurs rumeurs quant à la présence d'entités mystérieuses dans le monde numérique du jeu : on raconte par exemple qu'un sasquatch arpente les collines boisées au nord de Los Santos, qu'un grand requin blanc sillonne les eaux de la baie de San Fierro, et que l'on peut entendre, la nuit,

⁵ La mystérieuse maison d'Ash Tree Lane est également répertoriée sur 43places.com, un site où les Internauts recommandent leurs destinations de voyage préférées.

résonner les pas d'un fantôme dans la maison familiale de Grove Street. Différentes *preuves* ont été produites à cet effet sur des pages Web personnelles ou des sites comme YouTube.com, dont l'authenticité est discutée sur les forums de discussions et Wikipedia.org. Qu'il y ait ou non des fantômes, des monstres ou des ovnis dans l'univers hyperréaliste de *San Andreas* est pour nous moins intéressant que la volonté dont ces rumeurs témoignent, chez les joueurs-lecteurs, d'utiliser l'énormité du monde numérique pour élargir encore davantage son univers fictionnel⁶.

Pour nous, il y a une solidarité profonde entre ce rapport particulier à la fiction, et le décroissement médiatique provoqué par le numérique. Prenons-en à témoin *La disparition du général Proust* de Jean-Pierre Balpe, un ensemble romanesque en constante expansion, étioilé sur une vingtaine de blogues⁷, une *hyperfiction* aux dires de son auteur, soit « un espace réparti de blocs de fiction dynamiques, c'est-à-dire en perpétuel changement, essayant d'exploiter toutes les possibilités des blogs (écritures fragmentées, linéarité contrariée, bibliothèque de liens, calendrier, commentaires, etc.) » (2005 : non paginé). Depuis plus de deux ans, Jean-Pierre Balpe et un co-auteur fictif, Marc Hodges, multiplient les blogues où ils racontent, insidieusement, la vie l'un de l'autre, écrivent des billets d'humeur, publient de textes inédits et font la publicité d'événements culturels.

La disparition du général Proust, comme bien des œuvres numériques, donne corps à la formule célèbre de Derrida : « il n'y a pas de hors-texte » (1967a : 227). *La disparition du général Proust* trouve dans Internet un support, certes, mais pas de cadre : la prolifération tous azimuts de ses blogues s'intègre à la multitude anarchique du Web, et y trace pour elle-même des frontières floues, et extrêmement poreuses. En tempérant ces frontières du format livresque, Balpe fragilise, en un effet domino, d'autres cadres que le livre appose d'ordinaire

⁶ Ces rumeurs ont pris à un moment une telle ampleur que les concepteurs de *San Andreas*, Rockstar Games, ont publié un communiqué afin de tirer les choses au clair. Il apparaît évident, aujourd'hui, que pratiquement aucun des mythes propagés par les joueurs de *San Andreas* n'était fondé, et que les rares qui subsistent relèvent d'interprétations farfelues de certains défauts dans la composition graphique du jeu. De notre point de vue, cela rend le phénomène encore plus fascinant : les joueurs ont réussi, pendant plus de trois ans, en utilisant les ressources de l'Internet et des logiciels de traitement de l'image, à faire entrer dans la fiction *San Andreas* des éléments qui ne figuraient pas, empiriquement, dans le jeu.

⁷ Un blogue est un site Web à gestion facilitée, hébergé sur un serveur souvent gratuit. Il permet à un blogueur de publier, au fil de l'eau, des billets consacrés au sujet de son choix, et de recueillir les commentaires de ses visiteurs. Certains blogueurs se consacrent entièrement à un thème, la politique ou les arts, par exemple, d'autres utilisent le blogue au gré de leurs humeurs, comme une sorte de journal intime à ciel ouvert.

au texte et à la fiction. D'abord le cadre paratextuel, au sens de Genette. S'il n'y a pas de hors-texte, il ne peut y avoir, à proprement parler, de paratexte. Bien sûr, le paratexte est reconduit dans Internet. Les blogues comportent tous certains « signaux accessoires, autographes ou allographes, qui procurent au texte un entourage » (Genette, 1982 : 10). Cependant, le texte ne repose pas sur une totalité matérielle, ceinte par une page couverture. Privé ainsi d'une clôture observable qui délimiterait le texte et sa périphérie, le paratexte ne peut assumer pleinement ses fonctions de mise en contexte. À travers cet affaiblissement de l'autorité du paratexte, c'est le cadre pragmatique de la fiction qui est ébranlé : « Contrairement à une idée reçue, une fiction n'est pas obligée de se dénoncer comme fiction ; en revanche, elle doit être annoncée comme fiction, la fonction de cette annonce étant d'instituer le cadre pragmatique qui délimite l'espace de jeu à l'intérieur duquel le simulacre peut opérer. » (Schaeffer, 1999 : 162)

Dans *La disparition du Général Proust*, le cadre pragmatique est en quelque sorte atomisé. Chacune des mises en contexte qui ponctuent l'hyperfiction n'est effective que pour le blogue où elle apparaît, et aucune ne vaut pour l'ensemble. De grands pans de l'hyperfiction mélangent d'ailleurs allègrement les discours fictionnels et référentiels. Cette atomisation du cadre pragmatique a pour effet d'entraîner un autre brouillage, celui de la frontière ontologique de la fiction, qui induit d'ordinaire « une distinction entre le statut des entités fictives et celui des entités réelles » (Saint-Gelais, 2001 : 46). Ce brouillage affecte directement la lecture, qui ne trouve jamais dans l'hyperfiction que des entités flottantes. Comme Balpe et son co-auteur ont la fâcheuse habitude de s'emprunter leurs identités, le lecteur ne sait jamais qui s'exprime dans *La disparition du Général Proust* ; pis, certains personnages s'échappent des fictions avérées de Marc Hodges, pour animer leur propre blogue, publier sur Internet leurs carnets de lecture ou afficher leurs photos de voyages sur Flickr.com. Un lecteur peut ainsi tomber au hasard de ses navigations sur n'importe lequel de ces blogues, et ne réaliser qu'après un certain temps la part exacte de fiction qui anime *La disparition du général Proust*.

Il ne s'agit pas seulement ici de dire que *La disparition du général Proust* met en place un ensemble de stratégies afin de faire prendre par les lecteurs ses vessies fictionnelles pour des lanternes référentielles. Cela n'est, en quelque sorte, qu'un premier effet, superficiel. L'étape suivante est plus intéressante, et c'est celle qui permet aux lecteurs de participer eux-

mêmes à l'hyperfiction. En utilisant les moyens mis à leur portée par Internet, les lecteurs sont à même de propager l'artifice : ils peuvent inclure un lien à *La disparition du général Proust* sur leur propre blogue ; enjoindre par courrier électronique leurs connaissances à visiter un blogue de Marc Hodges. Ils invitent ainsi d'autres lecteurs à tracer dans *La disparition du général Proust* leur propre parcours, à se prendre et à se déprendre dans les rets de l'hyperfiction.

L'Internet offre un lieu où prolonger les fictions au-delà des limites matérielles du livre ou du film, il offre également un outil aux lecteurs afin de participer à ce brouillage des frontières. Le numérique pourrait représenter ainsi le support privilégié d'une transfictionnalité lectorale (cf. Saint-Gelais, 1999 ; 2002) et d'une culture participative au sens de Jenkins (2006), deux pratiques s'étant d'abord illustrées dans la modernité chez les lecteurs d'Arthur Conan Doyle. On sait que les lecteurs passionnés des aventures de Sherlock Holmes se sont amusés, dès la fin du 19^e siècle, au Jeu (« The Game »), qui consistait à faire comme si Holmes et Watson étaient des personnages réels et à s'amuser, à partir de là, à interpréter l'un par l'autre l'univers holmésien et la réalité historique, afin d'éclairer leurs zones d'indétermination respectives⁸. Tel caprice de l'histoire pouvant être expliqué par l'intervention d'Holmes, tel hiatus de la chronologie des aventures du détective pouvant avoir été provoqué, par exemple, par un séjour à Vienne afin d'entreprendre une psychanalyse auprès de Sigmund Freud (cf. Meyer, 1974). Les lecteurs devenus auteurs d'aventures de Sherlock Holmes, qui ont complété tout au long du 20^e siècle les espaces laissés en blanc dans la biographie du personnage par Conan Doyle, furent aussi les premiers praticiens de ce que l'on nomme aujourd'hui la « fanfiction »⁹.

Cette pratique d'une culture participative, qui multiplie les marques de la fiction et connaît un essor sans précédent sur Internet, pose un beau défi au théoricien de la lecture, qui le force à concevoir une troisième voie entre une lecture courante, constituée sur une immersion aveugle dans les univers fictionnels proposés par les textes, et une lecture savante¹⁰, fondée sur une distance maximale d'avec les effets supposés du matériau textuel. Il

⁸ Ce phénomène a été étudié chez Saint-Gelais (1994 ; 2002) et Mellier (1999).

⁹ Les « fanfictions » sont des récits ou des scénarios écrits par des admirateurs d'œuvres littéraires, télévisuelles, cinématographiques, qui se réapproprient leurs éléments fictionnels, en les *dérobant* aux auteurs originaux.

¹⁰ Nous empruntons ici des catégories lectorales proposées par Michel Charles (1995 : 138 *et passim*).

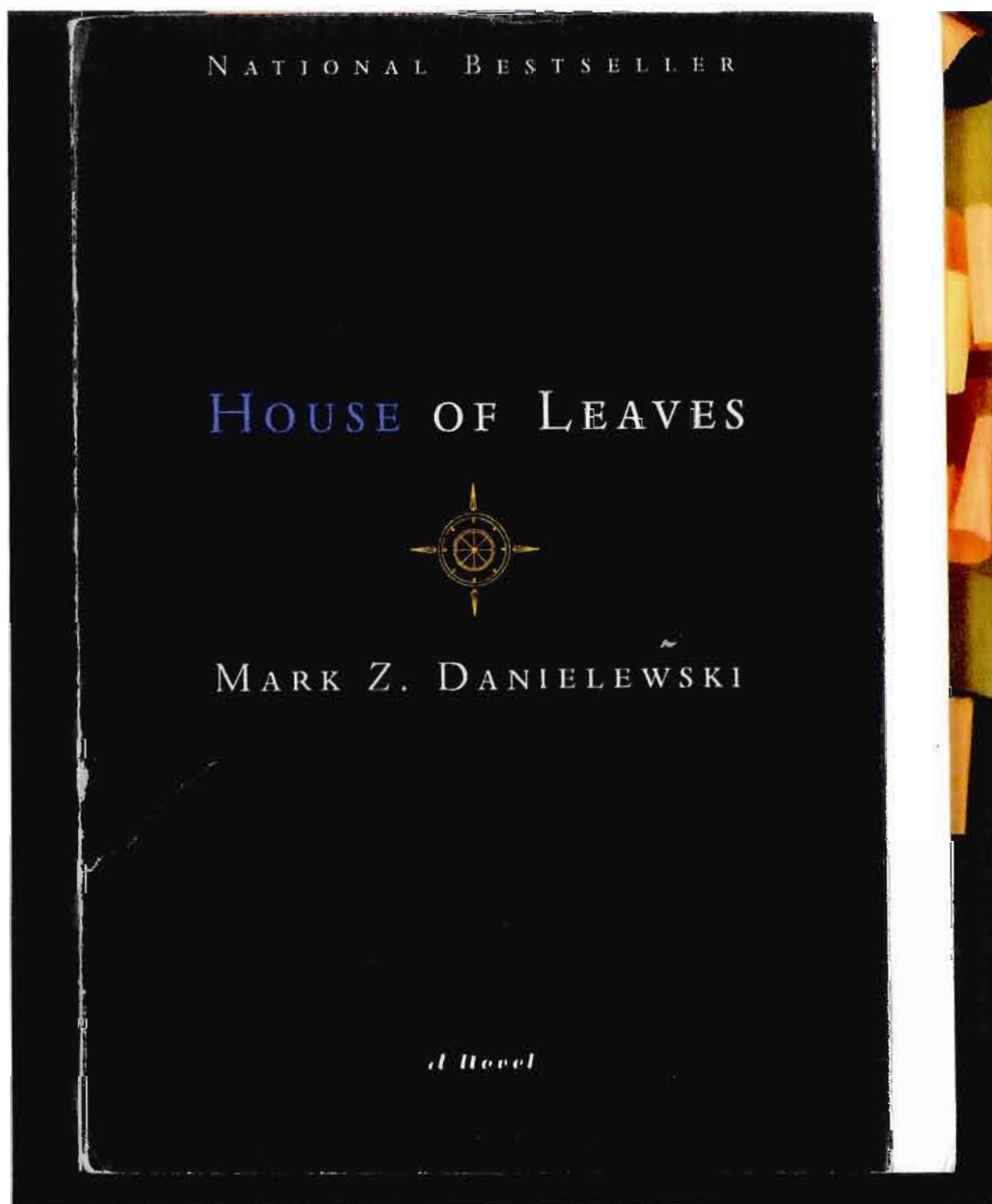
y a ici, plutôt qu'une immersion ou une distance arrêtée, un engagement, à la fois sophistiqué et ludique, avec les figures du texte. La fiction se fait arnaque, trompe-l'œil, et de cette illusion, les lecteurs se font tour à tour les victimes et les architectes.

Il y a là, pour nous, un phénomène fascinant, qui intéressera à n'en point douter nos recherches futures.

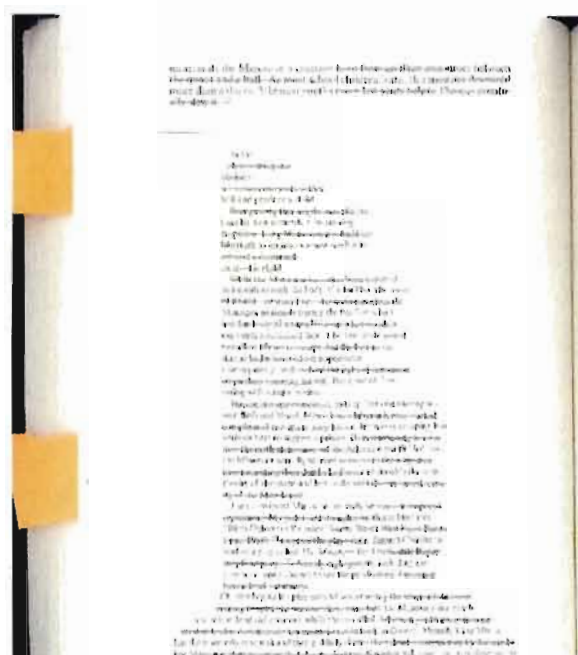
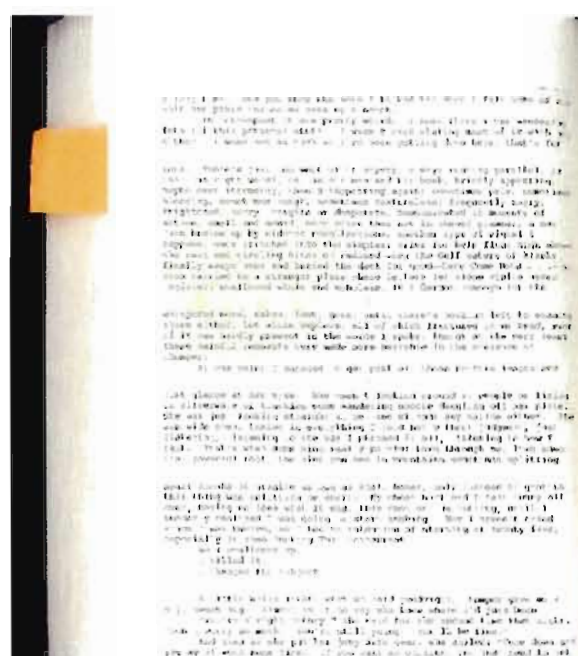
ANNEXES

Figures

6.1 La page couverture de *House of Leaves*, de taille inférieure aux dimensions du livre.



6.2 Les pages 107 et 111, entrées du « Labyrinthe » (i.e. le chapitre IX).



6.3 La page 119, où s'ouvre la note 144.

especially complicated and twisted.¹⁴³

Oddly enough, however, the farther Holloway goes the more infrequently he stops to take samples or mark their path. Obviously deaf to Seneca's words.

Jed is the first to voice some concern over how quickly their team leader is moving: "You know where you're going, Holloway?" But Holloway just scowls and keeps pushing forward, in what appears to be a determined effort to find something, something different, something defining, or at least some kind of indication of an outside-ness to that place. At one point Holloway even succeeds in scratching, stabbing, and ultimately kicking a hole in a wall, only to discover another windowless room with a doorway leading to another hallway spawning yet another endless series of empty rooms and passageways, all with walls potentially hiding and thus hinting at a possible exterior, though invariably winding up as just another border to another interior. As Gerard Eysenck famously described it: "Insides and in-ness never inside out."¹⁴³

This desire for exteriority is no doubt further amplified by the utter blankness found within. Nothing there provides a reason to linger. In part because not one object, let alone fixture or other manner of finish work has ever been discovered there.¹⁴⁴ Back in 1771, Sir Joshua Reynolds in his *Discourses On Art* argued against the importance of the particular, calling into question, for example, "minute attention to the discriminations of Drapery . . . the cloathing is neither Woollen, nor linen, nor silk, sattin or velvet: it is drapery: it is nothing more."¹⁴⁵ Such global appraisal seems perfectly suited for Navidson's house which despite its corridors and rooms of various sizes is nothing more than corridors and rooms, even if sometimes, as John Updike once observed in the course of translating the labyrinth, "The galleries seem straight but curve furtively."

¹⁴⁴Not only are there no hot-air registers, return air vents, or radiators, cast iron or other, or cooling systems condenser, reheat coils, heating convectors, damper, concentrator, dilute solution, heat exchanger, absorber, evaporator, solution pump, evaporator recirculating pump, or any type of ducts, whether spiral lock-seam/standing rib design, double-wall duct, and Loloss™ Tee, flat oval, or round duct with perforated inner liner, insulation, and outer shell; no HVAC system at all, even a crude air distribution system; there are no windows—no water supplies.

6.5 Transparency... (p. 143)

"As photojournalists, we have the responsibility to document society and to preserve its images as a matter of historical record. It is clear that the emerging electronic technologies provide new challenges to the integrity of photographic images. The technology enables the manipulation of the content of an image in such a way that the change is virtually undetectable. In light of this, we, the National Press Photographers Association, reaffirm the basis of our ethics: Accurate representation is the benchmark of our profession."¹⁸⁵



Then in 1992, MIT professor William J. Mitchell offered this powerful summation

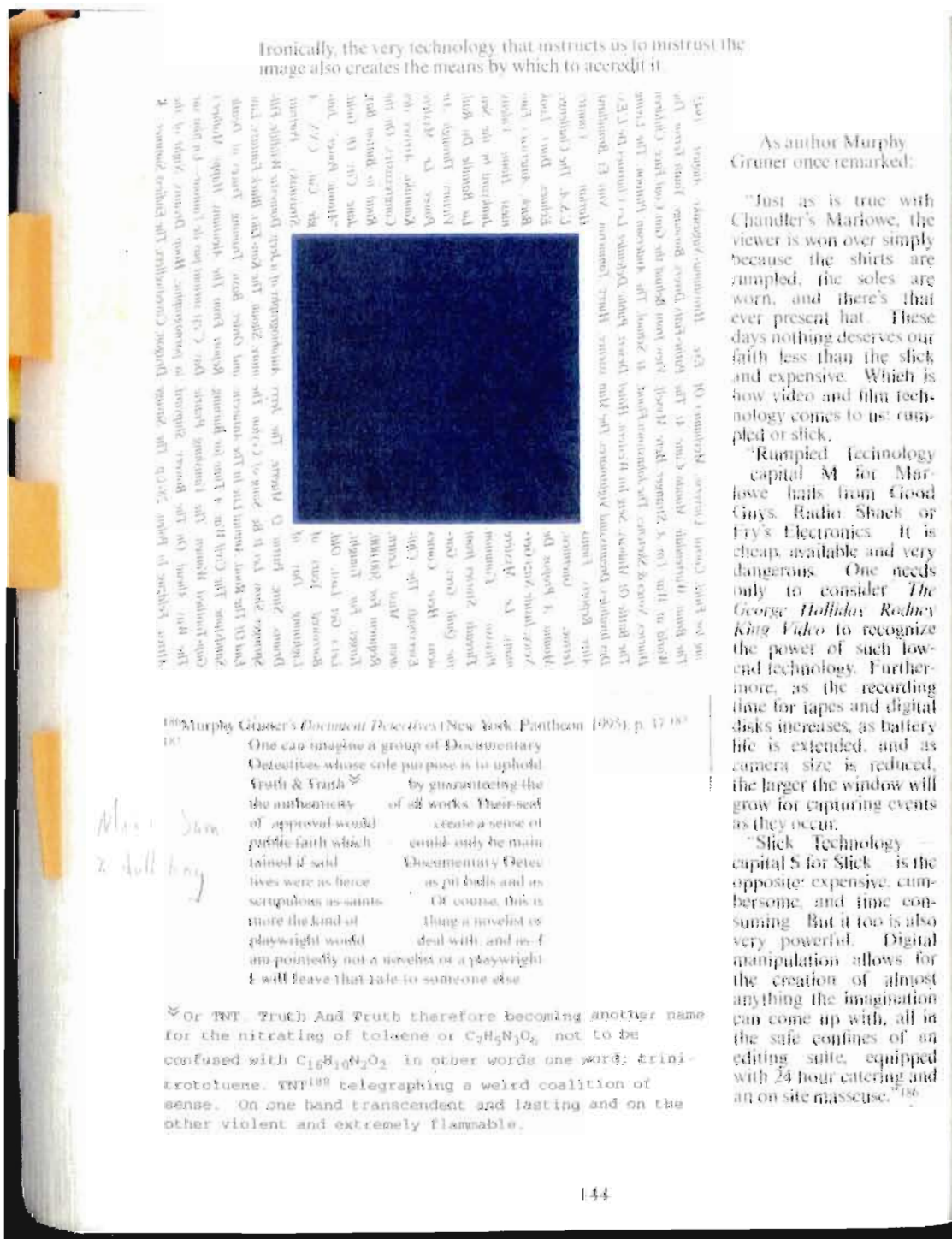
"Protagonists of the institutions of journalism, with their interest in being trusted, of the legal system, with their need for provably reliable evidence, and of science, with their foundational faith in the recording instrument, may well fight hard to maintain the hegemony of the standard photographic image—but others will see the emergence of digital imaging as a welcome opportunity to expose the aporias in photography's construction of the visual world, to deconstruct the very ideas of photographic objectivity and closure, and to resist what has become an increasingly sclerotic pictorial tradition."¹⁸⁶

All work and no play

¹⁸⁵See chapter 20 in Howard Chapnick's *Truth Needs No Ally: Inside Photojournalism* (University of Missouri Press, 1994).

¹⁸⁶William J. Mitchell's *The Reconfigured Eye: Visual Truth In The Post-Photographic Era* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1994), p. 8.

6.6 ... et opacité (p. 144).



6.7 Johnny Truant, co-auteur de *House of Leaves* sur Barnesandnoble.com.

Barnes & Noble.com - Books: House of Leaves, Mark Z. Danielewski, Paperback, 2nd Edition

http://search.barnesandnoble.com/booksearch/ISBNInquiry - Q- barnes and not

GRMS - Fic - quotidienne Random House Danielewski Cahiers de g. manuscrits-1

Keyword : SEARCH > ADVANCED SEARCH

Members Save Up To 40% Every Day.

House of Leaves

by Mark Z. Danielewski, Johnny Truant (Introduction)



Paperback - 2nd Edition
 ISBN: 0375703764
 Pub. Date: March 2000
 Sales Rank: 4,320
 Customer Rating: 

More ...
[Add to Wish List](#)
[Write a Review](#)
[Email a Friend](#)

BUY IT NEW
 List Price: \$19.95
 Online Price: **\$15.96** Save 20%
 Members Pay: **\$14.36** [Join Now](#)
[ADD TO CART >](#)

Usually ships hours
FAST, FREE DELIV
 This item is e
[Fast&Free De](#)

BUY IT USED
[Used Copies Available from our Authorized Sellers](#)

FIND IT IN OUR
 Enter Zip Code

Find Related Items

Browse Books
 American Fiction
 Horror

Of Interest
 Read more about [Mark Z. Danielewski](#) in [Meet the Writers](#).

Search Related Subjects
 Fiction
☐ 20th Century

B&N Customers Who Bought This Book Also Bought

Only Revolutions
 Mark Z. Danielewski

Whalestoe Letters
 Mark Z. Danielewski, Pelafina H. Lievre, Walden D. Wyrhta, Pelafina Lievre

American Gods
 Neil Gaiman

The Keep
 Jennifer Egan

Jonathan Strange and Mr. Norrell
 Susanna Clarke, Poria Rosenberg

6.8 Le *Navidson Record* sur IMDB.com

Navidson Record, The (1993) - Mozilla Firefox

File Edit View Go Bookmarks Tools Help

http://www.imdb.com/title/tt0110062/

Navidson Record, The (1993)

NO POSTER
CLICK HERE TO SUBMIT POSTER
SUBMITTED

Directed by
[Will Henderson](#)
[Karen Green](#)

Writing credits
[Will Henderson](#) &
[Karen Green](#)

Genre: [Documentary](#) [\(more\)](#)

Plot Outline: Pulitzer Prize winning photojournalist Will Henderson and his family move into a house in Virginia. [\(more\)](#) [\(new trailers\)](#)

User Comments: [Really scary](#) [\(more\)](#)

User Rating:  4.10 (6,422 votes) [Vote Now](#)

Complete credited cast:

Will Henderson ("Navy")	Himself
Karen Green	Herself
Tom Henderson	Himself
Chad Henderson	Himself
Dany Henderson	Herself
Hollis Robert	Himself
Edy Roston	Himself
Early "Wes" Book	Himself
Jed Leander	Himself

Overview

- [Main details](#)
- [Combined details](#)
- [Full cast and crew](#)
- [Complete credits](#)

Awards & Reviews

- [User comments](#)
- [Editorial reviews](#)
- [Metacritic reviews](#)
- [Awards & nominations](#)
- [User ratings](#)
- [Recommendations](#)

Plot & Quotes

- [Plot summary](#)
- [Plot keywords](#)
- [Amazon.com summary](#)
- [Memorable quotes](#)

Fun Stuff

- [Trivia](#)
- [Goofs](#)
- [Soundtracks listing](#)
- [Trivia questions](#)
- [Alternate versions](#)
- [Movie connections](#)

Other info

- [Images](#)
- [Videos](#)
- [Soundtracks](#)
- [Trivia](#)
- [Goofs](#)
- [Soundtracks](#)
- [Trivia questions](#)
- [Alternate versions](#)
- [Movie connections](#)

Done

Page 1 of 3

SHOP

NAVIDSON

Also Available:

- [Auctions](#)
- [Memorabilia](#)
- [Books](#)
- [All Products](#)

amazon.com

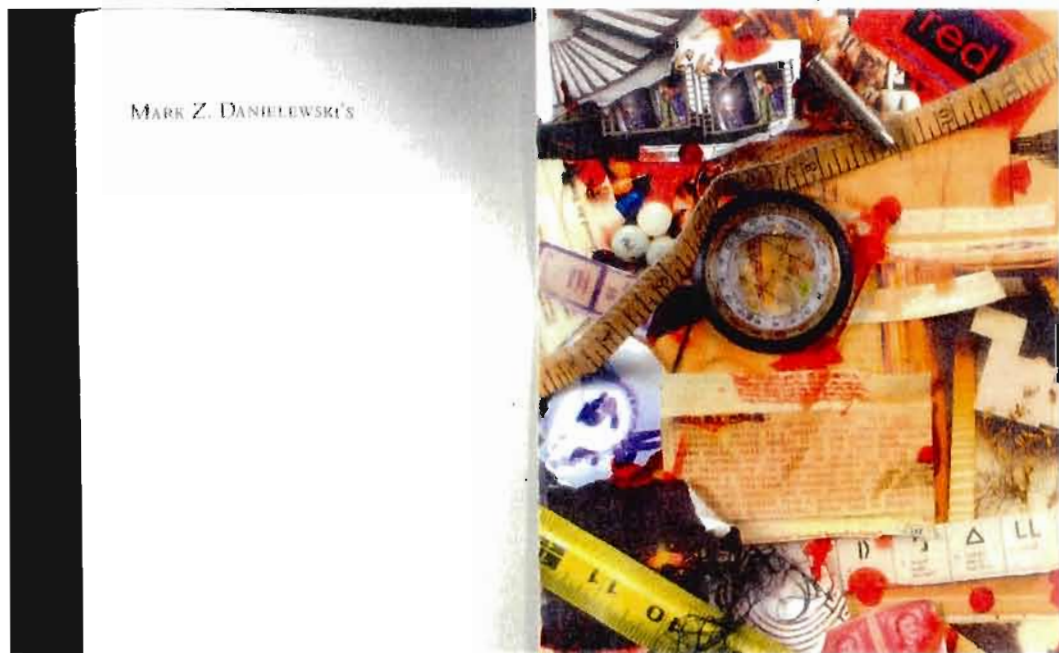
IMDb pro

Try IMDbPro for FREE!

- [Calendar](#)
- [Box Office](#)
- [People](#)
- [Advanced Search](#)

Click Here

6.9. La sous page couverture arrachée de *House of Leaves*.



7.6 La manette DualShock 2, de Sony.



Les manettes et les boutons (à gauche) se manipulent avec les pouces. Les gâchettes R1 et R2, à droite, et L1 et L2, à gauche, s'activent avec l'index et le majeur.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH, E. (1994) « Nonlinearity and Literary Theory », in : G. Landow, dir., *Hyper/Text/Theory*, Baltimore (Maryland), The Johns Hopkins University Press, p. 51-86.
- (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 183 p.
- (1999) « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art », in : M-L. Ryan, dir., *Cyberspace Textuality*, Bloomington, Indiana University Press, p. 31-41.
- (2004) « Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation », in : P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin, dirs., *First Person*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, p. 45-55.
- ADAM, J-M. (1984) *Le récit*, Paris, P.U.F, coll. « Que sais-je ? », no. 2149, 125 p.
- ALUN JONES, R., et RAND, S. (1992) « Imagined Conversations: The Relevance of Hypertext, Pragmatism, and Cognitive Flexibility Theory to the Interpretation of "Classic Texts" in Intellectual History », in : *ACM Conference on Hypertext*, New York, ACM Press, p. 141-148.
- AMERIKA, M. (1998) « Stitch Bitch: The Hypertext Author As Cyborg-Femme Narrator », in : *Amerika Online*, no. 7. Disponible sur : <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/kolu/3193/1.html>.
- AMEY, C., dir. (1998) *Le récit et les arts*, Paris/Montréal, L'Harmattan, coll. « Arts 8 », 238 p.
- ANDERSON, S. (1992) *South Central*, Warner Bros., 100 min.
- ANNANDALE, D. (2006) « The Subversive Carnival of *Grand Theft Auto: San Andreas* », in : N. Garrelts, dir., *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*, Jefferson (Caroline du Nord) et Londres, McFarland, p. 88-103.
- APOLLINAIRE, G. [(1925) 1965] *Calligrammes. Poèmes de la paix et de la guerre 1913-1916*, Paris, Gallimard, coll. « Soleil », 172 p.
- ARABYAN, M. (2000) *Lire l'image : émission, réception, interprétation des messages visuels*, Paris et Montréal, L'Harmattan, coll. « Sémantiques », 115 p.

- ARCHIBALD, S. (2003) « Sur la piste d'une lecture courante : spatialité et textualité dans les hypertextes de fiction », in : C. Vandendorpe et D. Bachand, dirs., *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, p.115-138.
- (2007) « *Damn It Feels Good to Be a Gangster* : narrativité et interactivité dans *Grand Theft Auto: San Andreas* », in : *Archée. Cybermensuel*, avril 2007. Disponible sur : <http://archee.qc.ca>.
- ARCHIBALD, S. et GERVAIS, B. (2006) « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », in : *Protée — Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques*, vol. 34. no. 2-3, p. 27-39.
- ARSENAULT, D. (2006) *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Montréal, Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, mémoire de maîtrise non publié, 108 p.
- ARTHUR, P. et PASSINI, R. (1992) *Wayfinding: People, Signs and Architecture*, New York et Montréal, McGraw-Hill, 238 p.
- AUDET, R. et SAINT-GELAIS, R. (2003) « L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière et hyperfictionnelle », in : *Mosaic. A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, vol. 36, no. 1, p. 35-50.
- AUSTIN, J.L. [(1962) 1973] *How to Do Things with Words*, New York, Oxford University Press, coll. « William James Lectures », 166 p.
- BAILEY, W.R. (2006) « Inviting Subversion: Metaprese and Tmesis in Rockstar Games' *Grand Theft Auto* Series », in : N. Garrelts, dir., *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*, Jefferson (Caroline du Nord) et Londres, McFarland, p. 210-225.
- BAKER, N. [(1988) 1990] *The Mezzanine*, New York, Vintage, 144 p.
- BAKHTINE, M. M. [(1929) 1970] *Problèmes de la poétique de Dostoïevski*, Lausanne, L'Âge d'homme, coll. « Slavica », 316 p.
- BAL, M. [(1980) 1997] *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto, University of Toronto Press, 254 p.
- BALPE, J-P. (2000) *Trajectoires* [roman policier interactif et génératif]. Disponible sur : <http://trajectoires.univ-paris8.fr>.
- (2005) *Poétiques*. Blogue consultable sur : <http://www.blogg.org/blog-22481.html>.
- (2006) « Une esthétique du tragique », in : *Magazine électronique du CIAC*, spécial « Intermondes », no. 26. Disponible sur : <http://www.ciac.ca/magazine/perspective.htm>

- BARBOTIN, E., dir. (1975) *Qu'est-ce qu'un texte ? Éléments pour une herméneutique*, Paris, J. Corti, 205 p.
- BARONI, R. (2005) « Récit de passion et passion du récit », in : *Vox Poetica*, dossier « Passion et narration ». Disponible sur : <http://www.vox-poetica.org/t/pas/baronipsnr.html>
- BARRETT, E., dir. (1989) *The Society of Text*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 459 p.
- BARTHES, R. (1966) *Critique et vérité*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 78 p.
- [(1968) 1984] « La mort de l'Auteur » in : *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil, p. 61-67.
- [(1970) 1976] *S/Z*, Paris, Seuil, coll. « Points — Littérature », 277 p.
- [(1971) 1984] « De l'œuvre au texte », in : *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil, p. 69-77.
- (1973) *Le plaisir du texte*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 105 p.
- BATES, B. (2001) *Game Design: The Art and Business of Creating Games*, Boston, Course Technology, 336 p.
- BAUDRILLARD, J. (1972) *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 268 p.
- (1982) *À l'ombre des majorités silencieuses. Ou : La fin du social*, Paris, Denoël/Gonthier, coll. « Bibliothèques Médiations », 114 p.
- BAUM, L.F. [(1913) 1990] *The Patchwork girl of Oz*, New York, Dover Publications, 336 p.
- BAZIN, A. (1981) « Ontologie de l'image photographique », in : *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris, Cerf, p. 7-19.
- BEAUDIQUEZ, M. et DAVID, C., dir. (1997) *Textes, documents et nouveaux médias*, Poitiers, Maison des sciences de l'homme et de la société, 199 p.
- BELLETO, R. [(1974) 1994] « Lettre à Mlle Catherine C. », in : *L'homme de main et autres nouvelles. Le temps mort – I*, Paris, Librio, p. 20-25.
- BENJAMIN, W. [(1936) 2003] *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 78 p.

- BERNARD, M. (1993) « Hypertexte, la troisième dimension du langage », in : *Texte — Revue de critique et de théorie littéraire*, no. 13-14, spécial « Texte et informatique », p.5-19.
- BERNSTEIN, M. (1998) *Patterns of Hypertext*. Disponible sur : <http://www.eastgate.com/patterns/Print.html>.
- (2000) « MORE THAN LEGIBLE: On Links that Readers Don't Want to Follow », in : *ACM Hypertext 2000*, New York, ACM Press, p. 216-217.
- BERNSTEIN, M., JOYCE, M., et LEVINE, D. (1992) « Contours of Constructive Hypertext », in : *Proceedings of the ACM Conference on Hypertext 1992*, New York, ACM press, p. 161-170.
- BIRKERTS, S. (1994) *The Gutenberg Elegies*, Winchester (Massachusetts), Faber & Faber, 231 p.
- BODDY, T. (2005) « Portrait of the Artist as a Computer », in : *The Globe and Mail*, 25 septembre 1995, p. A12.
- BOGOST, I. et KLAINBAUM, D. (2006) « Experiencing Place in Los Santos and Vice City », in : N. Garrelts, dir., *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*, Jefferson (Caroline du Nord) et Londres, McFarland, p. 162-176.
- BOISVERT, A-M. (2006) « Du côté de chez Balpe », in : *Magazine électronique du CIAC*, spécial « Hyperlittérature IV : contraintes », no. 24. Disponible sur : http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_24/oeuvre4.htm.
- BOLTER, J. D. (1990) *Writing Space. The Computer in the History of Literacy*, Hillsdale (New Jersey), Lawrence Erlbaum, 258 p.
- (1991) « Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space », in : P. Delany et G. P. Landow, dirs., *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge (Massachusetts) MIT Press, p. 105-118.
- BOLTER, J. D. et GRUSIN, R (2000) *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, 295 p.
- BOLTER, J. D. et JOYCE, M. (1987) « Hypertext and Creative Writing », in : *Hypertext '87: Proceedings of the ACM Conference on Hypertext*, Chapel Hill, ACM Press, p. 41-50.
- BOOTH, W. [(1961) 1983] *Rhetoric of Fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 572 p.

- BORDWELL, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*, Madison (Wisconsin), University of Wisconsin Press, 370 p.
- (1989) *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 334 p.
- BORGES, J. L. [(1944) 2006] « Pierre Ménard, auteur du Quichotte », in : *Fictions*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », p. 41-52.
- (1951) *Histoire universelle de l'infamie/Histoire de l'éternité*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 310 p.
- BORI CESARE, P. (1991) *L'interprétation infinie. L'herméneutique chrétienne ancienne et ses transformations*, Paris, Cerf, coll. « Passages », 148 p.
- BOUISSAC, P. (1976) *Circus and Culture: a Semiotic Approach*, Bloomington (Indiana), Indiana University Press, coll. « Advances in semiotics », 206 p.
- BOUVET, R. (1998) *Étranges récits, étranges lectures — Essai sur l'effet fantastique*, Montréal, Balzac-Le Griot, coll. « L'univers des discours », 306 p.
- BOYLE, D. B. et SNELL, J. R., (1990) « Intelligent Navigation for Semistructured Hypertext Documents », in : R. McAleese et C. Green, dirs., *Hypertext: State of the Art*, Oxford, Intellect, p.28-39.
- BRANIGAN, E. (1984) *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin, Mouton, coll. « Approaches to Semiotics », 246 p.
- (1992) *Narrative Comprehension in Film*, London, Routledge, 325 p.
- BREMOND, C. [(1966) 1981] « La logique des possibles narratifs », in : *Communications*, no. 8. Repris dans : R. Barthes et al., *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, coll. « Point-Essais », p. 66-82.
- BRETON, P. (2000) *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La Découverte, coll. « Sur le vif », 128 p.
- BRUN, J. (1981) *Les masques du désir*, Paris, Buchet/Chastel, 262 p.
- BUKATMAN, S. (1994) « Virtual Textuality », in : *Artforum*, vol. 32, no. 5, p. 13-14.
- BUSH, V. (1945) « As We May Think », in : *The Atlantic Monthly*, vol. 176, no. 1, p. 101-108.
- CADOZ, C. (1994) *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, coll. « Dominos », 125 p.

- CAILLOIS, R. [(1958) 1967] *Les jeux et les hommes — Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 378 p.
- CALVI, L. (2000) « Text and Hypertext: Always a Binary Relationship ? », in : *ACM Hypertext 2000*, New York, ACM Press, p. 218-219.
- CAMERON, A. (1995) « Dissimulations: The Illusion of Interactivity », in : *Millenium Film Journal*, no. 28, p. 33-47.
- CAPCOM (1996) *Resident Evil* [jeu vidéo].
- (1998) *Resident Evil 2* [jeu vidéo].
- (1999) *Resident Evil 3: Nemesis* [jeu vidéo].
- (2005) *Resident Evil 4* [jeu vidéo].
- CHARLES, M. (1977) *Rhétorique de la lecture*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 297 p.
- (1995) *Introduction à l'étude des textes*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 388 p.
- CHARTIER, R. et CAVALLO, G., dirs. (1997) *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Seuil, coll. « L'univers historique », 522 p.
- CHARTIER, R. (1995) « Lecteurs dans la longue durée : du codex à l'écran », in : R. Chartier, dir., *Histoires de la lecture; un bilan des recherches*, Paris, Éditions de la maison des sciences de l'homme, p.271-283.
- (1997) *Le livre en révolutions*, Paris, Textuel, 159 p.
- CHATONSKY, G. (2006) « La génération », in : *Incident.net*, blogue de Gregory Chatonsky, 4 décembre 2006. Disponible sur : <http://incident.net/users/gregory/wordpress/04-29-et-30-novembre-la-generation/>
- (2007) « Du temps cinématographique au flux numérique », in : *Incident.net*, blogue de Gregory Chatonsky, 4 février 2007. Disponible sur : <http://incident.net/users/gregory/wordpress/04-du-temps-cinematographique-au-flux-numerique/>.
- (2007b) « Une esthétique des flux » [propos recueillis par D. Moulon] », in : *Images Magazine*, no. 28, p. 85-89.
- CHRISTIN, A-M. (1995) *L'image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion, coll. « Idées et recherches », 252 p.
- CIXOUS, H. (1975) « Le rire de la Méduse », in : *L'Arc*, no. 61, p. 39-54.

- (1977) *La venue à l'écriture*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 151 p.
- (1999) « Le Théâtre surpris par les Marionnettes », in : *Tambours sur la digue, sous forme de pièce ancienne pour marionnettes jouée par des acteurs* [programme], Théâtre du Soleil. Disponible sur : <http://www.theatre-du-soleil.fr/tambour/txt-cisoux.shtml>
- CLÉMENT, J. (1994) « Fiction interactive et modernité ». Disponible sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html>.
- (1995) « L'Hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ? », in : A. Vuillemin et M. Lenoble, dirs., *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur*, Arras, Presses de l'université d'Artois, coll. « Études littéraires », p. 63-75.
- (1998) « Du livre au texte : les implications intellectuelles de l'édition électronique », in : *Science et techniques éducatives*, vol. 5, no. 1, 8 p.
- (2000) « Afternoon, a Story, du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle ». Disponible sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm>.
- (2003) « Hypertexte et fiction : une affaire de liens », in : J-M Salaün et C. Vandendorpe, dirs., *Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. « Références », p. 69-86.
- COLLINET, J-P. (1975) « Des monstres pétrifiants aux monstres pétrifiés : contribution à une tératologie littéraire du XVIIe siècle », in : J. Burgos, dir., *Présence du monstre. Mythe et réalité*, Paris, Lettres modernes, p. 51-58.
- COOVER, R. [(1992) 2003] « The End of Books », in : N. Wardrip-Fruin et N. Montfort, eds., *The New Media Reader*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, MIT Press, p. 705-709.
- CULLER, J. (1975) *Structuralist Poetics. Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 301 p.
- CUSSET, F. (2003) *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris, La Découverte, 367 p.
- D12 (2002) « Rap Game », in : *8 Mile* [original soundtrack], Interscope, 5:53 min.
- DA SILVA, G. (1985) *Le texte et le lecteur comme interaction objective. Pour un monisme épistémologique*, Paris, L'Harmattan, 199 p.

- DANIELEWSKI, M. (2000) *House of Leaves*, New York, Pantheon, 709 pages
- (2000) *The Whalstoe Letters*, New York, Pantheon, 86 p.
- DANTO, A. (1985) *Narration and Knowledge*, New York, Columbia University Press, 399 p.
- (2000) *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 340 p.
- DARLEY, A. (2000) *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, London, Routledge, coll. « Sussex Studies in Culture and Communications », 225 p.
- De BEAUVOIR S. [(1949) 2001] *Le deuxième sexe* [tome I.], Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais », 408 p.
- De CAMP, L.S: (1976) *Literary Swordsmen and Sorcerers*, Sauk City (Wisconsin), Arkham House, 313 p.
- De CERTEAU, M. [(1980) 1990] *Arts de faire [L'invention du quotidien, tome I]*, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais », 349 p.
- DE GRAEF, O.(2001) « Nothing Out of Hermeneutics' Certain Course », in : *Image & Narrative — Online Magazine of the Visual Narrative*, no. 3, spécial « Illustrations ». Disponible sur : <http://www.imageandnarrative.be/illustrations/ortwindegraef.htm>.
- De ROSNAY, J. (1995) *L'homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire*, Paris, Seuil, 349 p.
- DEBORD, G. [(1971) 1996] *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 208 p.
- DEBRAY, R. et FINKIELKRAUT, A. (1994) « Les techniques et l'humanisme », in : F. Bayle, D. Bourg, R. Debray et al., *L'Empire des techniques*, Paris, Seuil, coll. « Points-Sciences », p. 231-251.
- DEBRAY, R. (1991) *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard, coll.: « Bibliothèque des idées », 395 p.
- (1992) *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, coll.: « Bibliothèque des idées », 412 p.
- (2000) *Introduction à la médiologie*, Paris, Presses universitaires de France, coll. : « Premier cycle », 223 p.

- DeFRANCIS, J. (1984) *The Chinese Language. Fact and Fantasy*, Honolulu, University of Hawaii Press, 330 p.
- DELANY, P. et LANDOW, G. P., dirs. (1991) *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 352 p.
- DELEDALLE, G. (1979) *Théorie et pratique du signe. Introduction à la sémiotique de Charles S. Peirce*, Paris, Payot, coll. « Langages et sociétés », 215 p.
- DELEUZE, G. (1983) *L'image-mouvement — Cinéma 1*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 298 p.
- DELEUZE, G. (1985) *L'image-temps — Cinéma 2*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 378 p.
- DELILLO (1997) *Underworld*, New York, Scribner, 827 p.
- DENHIÈRE, G. et BAUDET, S. (1992) *Lecture, compréhension de texte et sciences cognitives*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Le psychologue », 317 p.
- DERRIDA, J. [(1963) 1967] « Force et signification », in : *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, coll. « Points — Essais », p. 9-49.
- [(1966) 1967] « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », in : *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, coll. « Points — Essais », p. 409-428.
- (1967a) *De la grammatologie*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 445 p.
- (1967b) *La voix et le phénomène : introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Épiméthée », 117 p.
- [(1968) 1980] « La différance », in : Michel Foucault et al., *Théorie d'ensemble*, Paris, Seuil, coll. « Points — Sciences humaines », p. 43-68.
- [(1972a) 1993] *La dissémination*, Paris, Seuil, coll. « Points — Essais », 445 p.
- (1972b) « La forme et le vouloir-dire. Note sur la phénoménologie du langage », in : *Marges de la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », p. 185-207.
- (1983) « Excuse me, but I never said exactly so — Yet Another Derridean Interview » [avec Paul Brennan] *On the Beach*, no. 1, p. 42. Disponible sur : <http://www.hydra.umn.edu/derrida/so.html>

- DICK, P. K. (1962) *The Man in the High Castle*, New York, Putnam, 239 p.
- DINKLA, S. (1996) « From Participation to Interaction: Toward the Origins of Interactive Art », in : L. Hershman-Leeson, dir., *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*, Seattle, Bay Press, p. 279-290.
- DOLAND, V. M. (1989) « Hypermedia as an Interpretative Act », in : *Hypermedia*, vol. 1, no. 1, p. 6-19.
- DOLEZEL, L. (1998) *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore (Maryland) et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax », 339 p.
- DOUGLAS, J. Y. (1989) « Wandering Through the Labyrinth : Encountering Interactive Fiction », in : *Computers and Composition*, vol 6, no. 3, p. 93-103.
- (1991) « Understanding the Act of Reading : the WOE Beginner's Guide to Dissection », in : *Writing on the Edge*, vol. 2, no. 2, p. 112-125.
- (1992) « Is There a Reader in this Labyrinth ? Notes on Reading Afternoon », in : P. O'Brian Holt et N. Williams, dirs., *Computers and Writing: State of the Art*, Norwell (Massachusetts), Kluwer Academic Publishers, p. 29-39.
- (1993) « Social Impacts of Computing : The Framing of Hypertext- Revolutionary for Whom ? », in : *Social Science Computer Review*, vol. 11, no. 4, p. 417-428.
- (2000) *The End of Books—Or Books without End? Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor (Michigan), The University of Michigan Press, 205 p.
- DOUGLAS, J. Y. et HARGADON, A. (2000) « The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow », in : *ACM Hypertext 2000*, New York, ACM Press, p. 153-160
- DOWNS, R. M. et STEA, D. (1977) *Maps in Mind*, New York, Harper and Row, 218 p.
- DR. DRE (1992) « Rat-Tat-Tat-Tat », in : *The Chronic*, Death Row Records, 3:48 min.
- DUGUID, P. (1996) « Material Matters: The Past and Futurology of the Book », in : G. Nunberg, dir., *The Future of the Book*, Berkeley, University of California Press, p. 63-101.
- EAGLETON, T. (1983) *Literary Theory: An Introduction*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 244 p.
- ECO, U. [(1965) 1979] *L'œuvre ouverte*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points— Sciences humaines », 315 p.

- [(1968) 1972] *La structure absente : introduction à la recherche sémiotique*, Paris, Mercure de France, 447 p.
- (1973) « Sémantique de la métaphore », in : *Tel Quel*, no. 55, p. 25-46.
- [(1979) 1985] *Lector in fabula — Le rôle du lecteur, ou : La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, coll. « Figures », 315 p.
- (1987) *Travels in Hyperreality*, San Diego (Californie) et New York, Harvest Books, 307 p.
- (1989) *The Open Work*, Cambridge, Harvard University Press, 285 p.
- (1992) *La production des signes*, Paris, Librairie générale française, coll. « Biblio Essais », 125 p.
- (1992b) *Les limites de l'interprétation*, Paris, Grasset, 406 p.
- (1996) « From Internet to Gutenberg ». Disponible sur : <http://www.italianacademy.columbia.edu/internet.htm>, 27-9-2000.
- EDWARDS, D. M. et HARDMAN, L. (1989) « Lost in Hyperspace: Cognitive Mapping and Navigation in a Hypertext Environment », in : R. McAleese, dir., *Hypertext: Theory into Practice*, Norwood (New Jersey), Ablex Publishing Corporation, p.90-105.
- EISENSTEIN, E. (1979) *The Printing Press as a Agent of Change: Communications and Cultural Transformations in Early-Modern Europe* [2 volumes], New York, Cambridge University Press.
- ELLUL, J. (1988) *Le bluff technologique*, Paris, Hachette, coll. « La force des idées », 489 p.
- ELLUL, J. (1977) *Le système technicien*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Liberté de l'esprit », 337 p.
- ELLUL, J. (1954) *La technique ou l'enjeu du siècle*, Paris, A. Colin, 423 p.
- ENGBER, D. (2006) « What Does a Chinese Keyboard Look Like? How They Type in the PRC », in : blogue de *Slate Magazine*, 21 février 2006. Disponible sur : <http://www.slate.com/id/2136726/>.
- EVERAERT-DESMEDT, N. (2000) *Sémiotique du récit*, Bruxelles, De Boeck, coll. « Culture & communication », 323 p.
- FELIX, B. (2005) « Exploration #6 : l'architecture narrative de *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski », Paris, *Cahiers Charles V*, no. 38, « Etats-Unis : Formes récentes de l'imagination littéraire (II) », p. 43-73.

- FERREIRA, M. A. S. (1998) « Angela Carter's *The Passion of New Eve* and Shelley Jackson's *Patchwork Girl*: A Comparative Reading », in : Sintra (Espagne), XIX *Encontro Nacional da APEAA*. Disponible sur : <http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/ht/pg/ferreira.html>.
- FEUILLEBOIS, E. (2003) « L'intertextualité comme méthode de critique littéraire : définitions et postulats ». Disponible sur : <http://www.ivry.cnrs.fr/iran/Archives/archiveRecherche/atelierintertext1.htm>.
- FFRENCH, P. (1995) *The Time of Theory: A History of Tel Quel (1960-1983)*, Oxford, Clarendon Press, 310 p.
- FINNERAN, R., dir. (1996) *The Literary Text in the Digital Age*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 250 p.
- FISH, S. (1970) « Literature in the Reader: Affective Stylistics », in : *New Literary History*, vol. 2, no. 1 p. 123-162.
- (1980) *Is there a Text in This Class ? The Authority of Interpretive Communities*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, Harvard University Press, 394 p.
- FISKE, J. [(1989) 1994] *Reading the Popular*, London, Routledge, 240 p.
- FLOCH, J-M. (1984) « Images, signes, figures: l'approche sémiotique de l'image », in : *Revue d'esthétique*, no. 7, p. 109-114.
- (1985) *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit : pour une sémiotique plastique*, Paris, Hades, coll. « Actes sémiotiques », 226 p.
- FLUDERNIK, M. (2005) « Histories of Narratology (II): From Structuralism to the Present », in : J. Phelan et P. Rabinowitz, *The Blackwell Companion to Narrative Theory*, Oxford (Angleterre), Blackwell, p. 36-59.
- FOREST, P. (1995) *Histoire de Tel Quel*, Paris, Seuil, coll. « Fiction & Cie », 654 p.
- FOUCAULT, M., et al. [(1968) 1980] *Théorie d'ensemble*, Paris, Seuil, coll. « Points — Sciences humaines », 304 p.
- [(1969) 1980] *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèques des sciences humaines », 275 p.
- FRANK, J. (1988) « Spatial Form in Modern Literature », in : M. Hoffman et P. Murphy, eds., *Essentials in the Theory of Fiction*, Durham (Caroline du Nord), Duke University Press, p. 85-100.

- FRASCA, G. (2003a) « Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place », in : M. Copier et J. Raessens, eds., *Level Up*, Utrecht University & DiGRA 2003, 9 p. Disponible sur : <http://www.digra.org/dl/db/05163.01125>.
- (2003b) « Sim Sin City: Some Thoughts About Grand Theft Auto 3 », in : *Game Studies*, vol. 3, no. 2. Disponible sur : <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>.
- (2003c) « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in : M.J.P. Wolf et B. Perron, dirs., *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, p. 221-236.
- FREGE, G. [(1892) 1972] « Sens et dénotation », in : *Écrits logiques et philosophiques*, Paris, Seuil, p. 102-126.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. (1980) *Les images sont des textes aussi*, Tours, Association Bref, coll. « Bref », 80 p.
- FREUD, S. [(1919) 1995] « L'inquiétante étrangeté », in : *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, p. 209-263.
- FRONTLINE (2001) « L.A.P.D. Blues — The story of Los Angeles' gangsta cops & the corruption that has shaken the once great L.A.P.D. », PBS. Disponible sur : <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/lapd/>
- GADAMER, H-G. [(1960) 1996] « Le jeu comme fil conducteur de l'explication ontologique », in : *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, p. 27-61.
- (1993) « L'actualité du beau », in : *L'actualité du beau* (textes traduits et réunis par E. Poulain), Paris, Alinéa, p. 19-84.
- GAGGI, S. (1997) *From Text to Hypertext. Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, coll. « Penn Studies in Contemporary American Fiction », 169 p.
- GAINES, B. R. et SHAW, M. L. (1995) « Concept Maps as Hypermedia Components », in : *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 43, no. 3, p. 323-361.
- GASS, W. (1999) « In Defense of the Book », in : *Harper's*, novembre 1999, p. 41-51.
- GAUDREAU, A. (1988) *Du littéraire au filmique : système du récit*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 200 p.
- GENETTE, G. [(1966) 1981] « Frontières du récit », in : in : *Communications*, no. 8. Repris dans : R. Barthes et al., *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, coll. « Point-Essais », p. 158-169.

- (1972) *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique » 285 p.
- (1982) *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points — Essais », 558 p.
- (1987) *Seuils*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 388 p.
- GERVAIS, B. (1990) *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*, Longueuil, Le Préambule, coll. « L'Univers des discours », 411 p.
- (1992a) « Les régies de la lecture littéraire », in : *Tangence*, no. 36, p. 8-18.
- (1992b), « Lecture: tensions et régies », in : *Poétique*, no. 89, p. 105-125.
- (1993) *À l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur, coll. « Essais critiques », 238 p.
- (1998a) *Lecture littéraire et explorations en littérature américaine*, Montréal, XYZ, coll. « Théorie et littérature », 231 p.
- (1998b) « The Broken Line: Hypertexts as Labyrinths », in : *Sources — Revue d'études anglophones*, Orléans, Paradigme, no. 5, p. 26-36.
- (1998c) « Une lecture sans tradition : lire à la limite de ses habitudes », in : *Protée — Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques*, vol. 25, no. 3, p. 7-20.
- (1999) « Presbytère, hiéroglyphes et dernier mot : pour une définition de l'illisibilité », in : *L'illisible [La lecture littéraire, no. 2]*, Reims, Klincksieck, p. 205-228.
- (2002) « Le labyrinthe et l'oubli. Fondements d'un imaginaire », in : S. Archibald, B. Gervais et A-M. Parent, dirs., *L'imaginaire du labyrinthe*, Figura. Textes et imaginaires, No. 6, département d'Études littéraires, UQAM, p. 13-64.
- (2004) « Naviguer entre le texte et l'écran. Penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité », in : J-M Salaün et C. Vandendorpe, dirs., *Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. « Références », p. 51-68.
- GETO BOYS (1999) « Damn It Feels Good to Be a Gangster », in : *Office Space Soundtrack*, Interscope, 5:09 min.
- GLISSANT, É. (1997) *Traité du Tout-Monde*, Paris, Gallimard, 261 p.

- GOLOVCHINSKY, G. et MARSHALL, C. C. (2000) « Hypertext Interaction Revisited », in : *ACM Hypertext 2000*, New York, ACM Press, p. 171-179.
- GREIMAS, A. J. (1970) « Éléments d'une grammaire narrative », in : *Du sens. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil, p. 157 à 183.
- GROUPE μ (1977) *Rhétorique de la poésie; lecture linéaire, lecture tabulaire*, Bruxelles, Complexe, coll « Creusets », 300 p.
- (1992). *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris, Seuil, coll. « La couleur des idées », 504 p.
- GUERTIN, C. (1998) « Queen Bees and the Hum of the Hives: An Overview of Feminist Hypertext's Subversive Honeycombings », in : *BeeHive : Hypertext/Hypermedia Literary Journal*, vol. 1, no. 2. Disponible sur : <http://beehive.temporalimage.com/archive/12arc.html>.
- GUILLAUME, P. [(1937) 1979] *La psychologie de la forme*, Paris, Flammarion, 260 p.
- HABERMAS, J. (1988) *Martin Heidegger. L'œuvre et l'engagement*, Paris, Cerf, coll. « Nuit surveillée », 73 p.
- HANKS, R. (2001) « Haunted, by Poe », in : *YoungMinds Magazine*, no. 54. Disponible sur : <http://www.youngminds.org.uk/magazine/54/hanks.php>.
- HARAWAY, D. (1991) « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », in : *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, p. 149-181.
- HARDING, M.E. (1971) *Woman's Mysteries, Ancient and Modern. A Psychological Interpretation of the Feminine Principle as Portrayed in Myth, Story, and Dreams*, New York, Putnam, 256 p.
- HARPOLD, T. (1991) « The Contingencies of the Hypertext Link », in : *Writing on the Edge*, vol. 2, no. 2, p. 126-139.
- HAVELOCK, E. (1963) *Preface to Plato*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, coll. « A History of the Greek Mind », 328 p.
- (1986) *The Muse Learns to Write. Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present*, New Haven (Connecticut), Yale University Press, 144 p.
- HAYLES, N.K (1993) « Virtual Bodies and Flickering Signifiers », in : *October magazine*, vol. 66 (Fall), p. 66-92.

- (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics*, Literature and Informatics, Chicago, University of Chicago Press, 350 p.
- (2000) « Flickering connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl: The importance of Media-Specific Analysis », in : *Postmodern Culture*, vol. 10, no. 2. Disponible sur : <http://www3.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.100/10.2hayles.txt>.
- (2002) *Writing Machines*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, coll. « Mediawork », 144 p.
- HÉBERT, L. (2001) *Introduction à la sémantique des textes*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de grammaire et de linguistique », 232 p.
- HEIDEGGER, M. [(1927) 1986] *Être et temps*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de philosophie », 589 p.
- HEIM, M. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press, 152 p.
- HELLMUTH Jr., P. (2003) *Play Poker Like the Pros*, New York, Harper Collins, 416 p.
- HERMAN, D. (1997) « Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology », in : *PMLA : Journal of the Modern Language Association of America*, no. 112, p. 1046-1059.
- , dir. (2003) *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, Stanford (Californie), CSLI Publications, 336 p.
- HERT, P. (1999) « Internet comme dispositif hétérotopique », in : *Hermès*, no. 25, p. 93-110.
- HIGGINS, D. [(1965) 1984] « Intermedia », in : *Horizons*, Ubu Press, p. 21-31.
- HITCHCOCK, A. (1958) *Vertigo*, Paramount Pictures, 128 min.
- HJELMSLEV, L. [(1943/1968) 1971] *Prolégomenes à une théorie du langage*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Arguments », 231 p.
- HOTTOIS, G. (1979) *L'inflation du langage dans la philosophie contemporaine*, Bruxelles, Éditions de l'Université de Bruxelles, 391 p.
- (1984) *Le signe et la technique : la philosophie à l'épreuve de la technique*, Paris, Aubier, coll. « L'invention philosophique », 222 p.

- HOUDEBINE, J.-L. [(1968) 1980] « Première approche de la notion de texte », in : M. Foucault et al. *Théorie d'ensemble*, Paris, Seuil, coll. « Points — Sciences humaines », p. 257-271.
- HOY, D. C. (2004) *Critical Resistance: From Poststructuralism to Post-critique*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 274 p.
- HUGHES BROS. (1993) *Menace II Society*, New Line Cinema, 97 min.
- HUIZINGA, J. [(1955) 1970] *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, Boston, Beacon Press, coll. « Beacon paperbacks : Sociology », 220 p.
- ICE CUBE (1991) *Death Certificate*, Priority Record, 61:08 min.
- (1991b) « True to the Game », in : *Death Certificate*, Priority Records, 4:10 min.
- (1992) « It Was a Good Day », in : *The Predator*, Priority Records, 4:19 min.
- INGARDEN, R. (1973) *The Literary Work of Art*, Evanston (Illinois), Northwestern University Press, 415 p.
- INNIS, H.A. (1951) *The Bias of Communication*, Toronto, University of Toronto Press, 226 p.
- INSOMNIAC GAMES (2006) *Resistance: Fall of Man* [jeu vidéo].
- ISER, W. [(1978) 1985] *L'Acte de lecture*, Bruxelles, Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 405 p.
- ISER, W. (1974) *The Implied Reader. Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*, Baltimore (Maryland) et Londres, Johns Hopkins University Press, 303 p.
- JACKSON, S. (1995) *Patchwork Girl* [logiciel Storyspace] Cambridge (Massachusetts), Eastgate Systems.
- (1998) « Stitch Bitch: The Patchwork Girl », in : *Paradoxa*, vol. 4, no. 11, p. 526-538.
- (2002) *The Melancholy of Anatomy*, New York, Anchor Books, 192 p.
- (2006) *Half Life*, New York, Harper Collins, 448 p.

- JAKOBSON, R. (1956) «Two Aspects of Language and Two Types of Aphasic Disturbances», in : R. Jakobson et M. Halle, *Fundamentals of Language*, La Haye (Pays-Bas), Mouton, p. 67-96.
- JAUSS, H. R. [(1977) 1990] *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 305 p.
- JENKINS, H. (2006) *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 279 p.
- JENNINGS, E. M. (1992) « The text is Dead; Long Live the Techst », in : *Postmodern Culture*, vol. 2, no. 3. Disponible sur : <http://www3.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.592/review-4.592>.
- JOHNSON, M., dir. (1981) *Philosophical Perspectives on Metaphor*, Minneapolis, University of Minnesota, 361 p.
- (1987) *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, Chicago, University of Chicago Press, 233 p.
- JOHNSON-EILOLA, J. (1994) « Reading and Writing in Hypertext: Vertigo and Euphoria », in : C.L. Selfe et S. Hilligoss, dirs., *Literacy and Computers: The Complications of Teaching and Learning with Technology*, New York, MLA Press, p. 195-219.
- JOLY, M. (1994) *L'image et les signes — Approche sémiologique de l'image fixe*, Tours, Nathan, coll. « Fac. Image », 192 p.
- JOYCE, M. (1990) *afternoon, a story* [logiciel Storyspace], Cambridge (Massachusetts), Eastgate Systems.
- (1991) « Notes Toward an Unwritten Non-Linear Electronic Text. "The Ends of Print Culture" », in : *Postmodern Culture*, vol. 2, no. 1. Disponible sur : <http://www3.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.991/joyce.991>
- (1991b) « Selfish Interaction: Subversive Texts and the Multiple Novel », in : E. Berk et J. Devlin, eds., *The Hypertext/Hypermedia Handbook*, New York, McGraw-Hill, p. 211-226.
- (1991c) « Storyspace as a Hypertext System for Writers and Readers of Varying Ability », in : *Third ACM Conference on Hypertext Proceedings*, San Antonio, ACM Press, p. 381-387.
- (1992) « A Feel for Prose: Interstitial Links and the Contours of Hypertext », in : *Writing on the Edge*, vol. 4, no. 1, p. 83-98.
- (1995) *Of Two Minds*, Ann Arbor, Michigan University Press, 277 p.

- JURDANT, B. (1998) « La science : une écriture parlante ? », in : *Alliage*, no. 37-38, p. 9-13.
Disponible sur : <http://www.tribunes.com/tribune/alliage/37-38/jurdant.htm>
- JUUL, J. (2001) « Games Telling Stories: A Brief Note on Games and Narratives », in : *Game Studies*, vol. 1, no. 1, juillet 2001. Disponible sur : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- (2005) *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 233 p.
- KATZ, S. (2004) *L'écran, de l'icône au virtuel. La résistance de l'infigurable*, Paris, L'Harmattan, coll. « L'ouverture philosophique », 263 p.
- KENDALL, R. et RÉTY, J.-H. (2000) « Toward an Organic Hypertext », in : *ACM Hypertext 2000*, New York, ACM Press, p. 161-170.
- KERMODE, F. (1967) *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*, New York, Oxford University Press, coll. « Mary Flexner Lectures », 167 p.
- (1995) « Waiting for the End », in : M. Bull, dir., *Apocalypse Theory and the Ends of the World*, Oxford (Angleterre), Blackwell, p. 250-263.
- KOCH, W.A. (1971) *Varia semiotica*, Hildesheim (Allemagne), G. Olms, coll. « Studia semiotica », 632 p.
- KOSKIMAA, R. (1997) « Visual Structuring of Hyperfiction Narratives », in : *Electronic Book Review*, no. 6. Disponible sur : <http://www.altx.com/ebr/ebr6/6koskimaa/koshead.htm>.
- KRISTEVA, J. (1969) *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 379 p.
- (1969a), « Pour une sémiologie des paragrammes », in : *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, p. 113-146.
- KRÜGER, R. (1990) « L'écriture et la conquête de l'espace plastique : Comment le texte est devenu image », in : A. Montandon, *Signe/Texte/Image*, Meyzieu (France), Césura Lyon édition, p. 13-62.
- KUBRICK, S. (1999) « Un film doit être une illumination » [Entretien avec J. Gelmis], in : *Positif*, no. 464, p. 11-22.
- LACAN, J. (1949) « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », in : *Écrits*, Paris, Seuil, p. 92-99.

- LAKOFF, G. et JOHNSON, M. (1980) *Metaphors We Live By*, Chicago, University of Chicago Press, coll. « Linguistics », 242 p.
- (1999) *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, New York, Basic Books, 624 p.
- LAKOFF, G. et TURNER, M. (1989) *More Than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, Chicago, University of Chicago Press, 237 p.
- LANDOW, G. P. (1987) « Relationally Encoded Links and the Rhetoric of Hypertext », in : *Hypertext '87 Proceedings*, Baltimore (Maryland), ACM Press, p. 331-344.
- LANDOW, G. P. (1990) « Changing Texts, Changing Readers: Hypertext in Literary Education, Criticism, and Scholarship. », in : B. Henricksen et T. Morgan, dirs., *Reorientations: Literary Theory, Pedagogy, and Social Change*, Urbana, University of Illinois Press, p. 45-62.
- (1992a) « A review of Jay David Bolter's *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* », in : *Journal of Computing in Higher Education*, vol. 3. Disponible sur : http://www.victorianweb.org/cv/Reviews/Bolter_152.html.
- (1992b) *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore (Maryland) et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax: Re-visions of Culture and Society », 242 p.
- (1996) « Stitching Together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's *Patchwork Girl* », in : *Electronic Book Review*, no. 3. Disponible sur : http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?command=view_essay&essay_id=landowce
- (1997) *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore (Maryland) et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax: Re-visions of Culture and Society », 353 p.
- (2006) *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore (Maryland) et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax: Re-visions of Culture and Society », 456 p.
- LANHAM, R. A. (1989) « The Electronic Word: Literary Study and the Digital Revolution », in : *New Literary History*, vol. 20, no. 2, p. 265-290.
- LAUREL, B. (1991) *Computers as Theatre*, Boston (Massachusetts), Addison-Wesley, 211 p.
- Le CARRÉ, J. (2001) *The Constant Gardener*, Londres, Hodder & Stoughton, 557 p.

- LEFEBVRE, M. (1997) *Psycho. De la figure au musée imaginaire : théorie et pratique de l'acte de spectature*, Montréal, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 253 p.
- LEFEBVRE, M. et FURSTENAU, M. (2002) « Digital Editing and Montage: The Vanishing Celluloid and Beyond », in : *Cinemas*, vol. 13, no. 1-2, spécial « Limite(s) du montage », p. 69-107.
- LEONARD, D. (2006) « Virtual Gangstas, Coming to a Suburban House Near You: Demonization, Commodification, and Policing Blackness », in : N. Garrelts, dir., *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*, Jefferson (Caroline du Nord) et Londres, McFarland, p. 49-69.
- LEROI-GOURHAN (1965) *La mémoire et les rythmes* [Le geste et la parole — tome 2], Paris, Albin Michel, coll. « Science d'aujourd'hui », 285 p.
- LESGLOD, A.M. ET PERFETTI, C.A. (1978) « Interactive Processes in Reading Comprehension », in : *Discourse Processes*, vol. 1, no. 1, p. 323-336
- LÉVY, P. (1997) *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 313 p.
- LÉVY, P. (1994) *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 243 p.
- (2003) « L'hypertexte, une nouvelle étape dans la vie du langage », in : C. Vandendorpe et D. Bachand, dirs., *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, p. 25-42.
- LÉVY-LEBLOND, J-M. (2006) *La vitesse de l'ombre. Aux limites de la science*, Paris, Seuil, 272 p.
- LeWITT, S. (1967) « Paragraphs on Conceptual Art », in : *Artforum*, vol. 5, no. 10, p. 79-83.
- LIESTOL, G. « Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext », in : G.P. Landow, dir., *Hyper/Text/Theory*, Baltimore (Maryland), The Johns Hopkins University Press, p. 87-120.
- LINDEKENS, R.(1976) *Essai de sémiotique visuelle (le photographique, le filmique, le graphique)*, Paris, Klincksieck, coll. « Semiosis », 200 p.
- LODGE, D. (1992) *The Art of Fiction*, New York, Penguin Books, 239 p.
- LOTMAN, Y. (1990) *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture*, Bloomington, Indiana University Press, 288 p.
- MALLARMÉ, S. (1914) *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Paris, Gallimard, 34 p.

- MANGUEL, A. (2000) *Dans la forêt du miroir. Essais sur les mots et sur le monde*, Arles et Montréal, Actes Sud/Leméac, 318 p.
- MANOVICH, L. (2001) *The Language of New Media*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 352 p.
- MARCOTTE, S. (2000) « George Landow et la théorie de l'hypertexte », in : *L'Astrolabe*. Disponible sur : <http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0012.htm>.
- MARKUS, M. (1994) « Mary Shelleys Frankenstein aus biographischer Sicht », in : G. Blaicher, *Mary Shelleys "Frankenstein": Text, Kontext, Wirkung*, Essen (Allemagne), Die Blaue Eule, p. 47-65.
- MARTINET, A. (1960) *Éléments de linguistique générale*, Paris, Armand Colin, 223 p.
- MARTY, R. (1989) *L'algèbre des signes — essais de sémiotique scientifique d'après Charles Sanders Peirce*, Amsterdam, J. Benjamins, coll. « Foundations of Semiotics » 1989, 409 p.
- MARX, K. (1847) « La métaphysique de l'économie politique », in : *Misère de la philosophie*. Disponible sur : <http://www.marxists.org/francais/marx/works/1847/06/km18470615g.htm>
- MCCULLOCH, W. S. (1965) *Embodiments of Mind*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 402 p.
- McDAID, J. (1991) « Breaking Frames: Hyper-Mass Media », in : E. Berk et J. Devlin, éd., *The Hypertext/Hypermedia Handbook*, New York, McGraw Hill, p. 445-458.
- McLAUGHLIN, T. (1993) *Notes Toward Absolute Zero* [logiciel Storyspace], Cambridge, (Massachusetts), Eastgate Systems.
- McLUHAN, M. (1962) *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Press, 293 p.
- (1964) *Understanding Media*, Toronto, New American Library of Canada, 318 p.
- McLUHAN, E. (1993) *Understanding the Message — Electric Language*, New York, St-Martin's Press, coll. « St-Martin's Buzz », 186 p.
- McLUHAN, M. et McLuhan, E. (1988) *Laws of Media : The New Science*, Toronto, University of Toronto Press, 252 p.

- McLUHAN, M. et POWERS, B.R. (1989) *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, New York et Oxford (Angleterre), Oxford University Press, coll. « Communication and Society », 220 p.
- MELLIER, D. (2000) *La littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Mémo », 62 p..
- , dir. (1999) *Sherlock Holmes et le signe de la fiction*, Fontenay-aux-Roses, Éns-Éditions, coll. « Signes », 200 p.
- MELLOR, A. K. (1988) « Possessing Nature: The Female in Frankenstein », in : A. K. Mellor, dir., *Romanticism and Feminism*, Bloomington, Indiana University Press, p. 220-232.
- MEREÏLLES, F. (2005) *The Constant Gardener*, Focus Features, 129 min.
- MERZEAU, L. (1998) « Ceci ne tuera pas cela », in : *Les Cahiers de médiologie*, no. 6, « Pourquoi des médiologues ? », p. 27-39.
- (2006) « Mémoire », in : *Médium*, no. 9. Disponible sur : <http://www.merzeau.net/txt/memoire/memoire.html>.
- METZ, C. (1971) *Langage et cinéma*, Paris, Larousse, coll. « Langue et langage », 223 p.
- MEYER, N. [(1974) 1993] *The Seven-Per-Cent Solution*, New York, W.W. Norton, 224 p
- MICHEL, A. (1975) « Les textes et l'histoire », in : Edmond Barbotin, dir., *Qu'est-ce qu'un texte ? Éléments pour une herméneutique*, Paris, José Corti, p. 85-114.
- MOULTHROP, S. [(1987) 2003] *Forking Paths* [cédérom], in : N. Wardrip-Fruin et N. Montfort, eds., *The New Media Reader*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, MIT Press.
- (1989) « Interactive Fiction — Containing Multitudes: The Problem of Closure in Interactive Fiction », in : *Association for Computers in the Humanities Newsletter*, no. 10, p. 29-46.
- (1991a) « Beyond the Electronic Book: A Critique of Hypertext », in : *ACM Hypertext 1991*, New York, ACM Press, p. 291-299.
- (1991b) « In the Zones. Hypertext and the Politics of Interpretation », in : G. Hawisher et C. Selfe, dirs., *Evolving Perspectives on Computers and Composition Studies*, Urbana, Michigan Technological University Press, p. 253-274.
- (1991c) « Polymers, Paranoia, and the Rhetoric of Hypertext », in : *Writing on the Edge*, vol. 2, no. 2, p. 150-158.

- (1991d) « Reading from the Map : Metonymy and Metaphor in the Fiction of Forking Paths », in : P. Delany et G.P. Landow, dirs., *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, p. 119-132.
- (1991e) « Something to Imagine: Literature, Composition, and Interactive Fiction », in : *Computers and Compositions*, vol. 9, no. 1, p. 7-23.
- (1991f) « Toward a Paradigm for Reading Hypertexts: Making Nothing Happen in Hypermedia Fiction », in : E. Berk et J. Devlin, eds., *The Hypertext/Hypermedia Handbook*, New York, McGraw Hill, p. 445-458.
- (1991g) *Victory Garden* [logiciel Storyspace], Watertown (Massachusetts), Eastgate Systems.
- [(1991h) 2003] « You Say You Want a Revolution?—Hypertext and the Laws of Media », in : N. Wardrip-Fruin et N. Montfort, eds., *The New Media Reader*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, MIT Press, p. 691-704.
- (1992) « Toward a Rhetoric of Informating Texts », in : *Hypertext '92 Proceedings*, Milan, ACM Press, p. 171-190.
- (1994) « Electronic Fictions and "The Lost Game of Self" », in : *The New York Review of Science Fiction*, vol. 66, no. 1, p. 8-14.
- (1995) « Traveling in the Breakdown Lane - A Principle of Resistance for Hypertext », in : *Mosaic. A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, vol. 28, no. 4, p. 55-77.
- MOULTHROP, S. et KAPLAN, N. (1994) « They Became What They Beheld: The Futility of Resistance in the Space of Electronic Writing », in : C.L. Selfe et S. Hilligoss, dirs., *Literacy and Computer: The Complications of Teaching and Learning with Technology*, New York, MLA, p. 220-237.
- MOWITT, John (1992) *Text — The Genealogy of An Antidisciplinary Object*, Durham (Caroline du Nord), Duke University Press, coll. « Post-Contemporary Interventions », 245 p.
- MURPHY, P. C. (2003) « Books Are Dead, Long Live Books », in : D. Thorburn et H. Jenkins, *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, p. 81-94.
- MURRAY, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 324 p.
- MUSSNER, Franz (1972) *Histoire de l'herméneutique de Schleiermacher à nos jours*, Paris, Cerf, 108 p.

- N.W.A. (1991) *Efil4zaggin*, Ruthless Records, 76:13 min.
- NABOKOV, V. (1962) *Pale Fire*, New York, G. P. Putnam's Sons, 315 p
- NEALE, M. (2000) *William Gibson. No Maps for These Territories*, Docurama, 89 min.
- NEGROPONTE, N. (1995) *Being Digital*, New York, Knopf, 243 p.
- NELSON, T. H. (1965) « A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate », in : *Association for Computing Machinery: Proceedings of the 20th National Conference*, Cleveland (Ohio), ACM Press, p. 84-100.
- [(1974) 1987] *Computer Lib/Dream Machines*, San Diego (Californie), Microsoft Press, 153 p.
- (1980) « Replacing the Printed Word: A Complete Literary System », in : S. Lavington, dir., *IFIP Congress Series Information Processing 80*, Amsterdam, Pays-Bas, North-Holland Publishing Company, p. 1013-1023.
- NÖTH, W. (1972) *Strukturen des Happenings*, Hildesheim et New York, Olms Studia Semiotica, coll. « Series Practica », no. 65, 272 p.
- (1990) *Handbook of Semiotics*, Bloomington, Indiana University Press, coll. « Advances in Semiotics », 576 p.
- NOULDEMANN, F. (1998) *Image et absence. Essai sur le regard*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 239 p.
- NYSSSEN, H. (1993) *Du texte au livre. Les avatars du sens*, Paris, Nathan, coll. « Le texte à l'œuvre », 188 p.
- ONEGA, S. et GARCIA LANDA, J. A. (1996) *Narratology: An Introduction*, Londres, Longman Editions, « Longman Critical Readers », 324 p.
- ONG, W. [(1958) 1983] *Ramus, Method, and the Decay of Dialogue. From the Art of Discourse to the Art of Reason*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 408 p.
- (1967) *The Presence of the Word. Some prolegomena for Cultural and Religious History*, New Haven (Connecticut), Yale University Press, coll. « Terry Lectures », 360 p.
- (1982) *Orality and Literacy. The Technologizing of the World*, Londres, Methuen, coll. « New accents », 201 p.

- ORAA, J. M. A. (1998) *Raison critique ou raison herméneutique ? Une analyse de la controverse entre Habermas et Gadamer*, Paris, Cerf, coll. « Passages », 384 p.
- ORIOLO-BOYER, C. (1975) « Les monstres de la mythologie grecque : réflexion sur une dynamique de l'ambigu », in : J. Burgos, dir., *Présence du monstre. Mythe et réalité*, Paris, Lettres modernes, p. 25-33.
- ORTCHANIAN, P. (2005) « The Narrative Triangle », in : *Creative Behavior*, issue 7. Disponible sur : <http://www.creativebehavior.com/index.php?PID=112>.
- PAGE, B. (1996) « Women Writers and the Restive Text: Feminism, Experimental Writing and Hypertext », in : *Postmodern Culture*, vol. 6, no. 2. Disponible sur : http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v006/6.2page.html.
- PAGÉ, Michel (1985) « Contribution à l'élaboration d'un modèle interactionniste de la lecture », in : M. Therrien et G. Fortier, dirs., *Didactique de la lecture au secondaire*, Montréal, Éditions Ville-Marie, p. 31-74.
- PAQUIN, L.-C. (2006) *Comprendre les médias interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin, coll. « Somme », 538 p.
- PAVIC, M. (1988) *Le dictionnaire Khazar* [exemplaire masculin], Paris, Belfond, 258 p.
- PEARCE, C. (1994) « The Ins and Outs of Nonlinear Storytelling », in : *Computer Graphics*, vol. 28, no. 2, p. 100-101.
- (1931-1958) *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce* [vols. 1-6 édités par C. Hartshorne et P. Weiss ; vols. 7-8 édités par A. W. Burks], Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 8 vol.
- (1978) *Écrits sur le signe* [édité et traduit par G. Deledalle], Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 262 p.
- (1992) *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings, Vol. 1* (1867-1893) [édité par N. Houser et C. Kloesel], Bloomington et Indianapolis, Indiana University Press, 446 p.
- (1998) *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings, Volume 2* (1893-1913) [édité par The Peirce Edition Project], Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 640 p.
- PENNAC, D. [(1992) 1996] *Comme un roman*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 198 p.
- PEREC, G. [(1978) 1985] *La vie mode d'emploi*, Paris, Le Livre de poche, 699 p.

- (1996) *Un petit peu plus de quatre mille poèmes en prose pour Fabrizio Clerici*, Bruxelles (Belgique), Les Impressions Nouvelles.
- PERRON, B. (1997) *La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, Montréal, Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, thèse de doctorat non publiée, 289 p.
- (2003) « From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies », in : M.J.P. Wolf et B. Perron, dirs., *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, p. 237-258.
- (2005) « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », in : *Proceedings of DIGRA 2005 International Conference*, Vancouver, Simon Fraser University. Disponible sur : <http://hdl.handle.net/1892/1606>.
- PICARD, M. (1986) *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 319 p.
- POE, E. A. [(1839) 2004] *The Fall of the House of Usher*, Charleston (Caroline du Sud), BookSurge Classics, 36 p.
- POREMBA, C. (2006) « Against Embedded Agency: Subversion and Emergence in *GTA3* », in : N. Garrelts, dir., *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*, Jefferson (Caroline du Nord) et Londres, McFarland, p. 199-209.
- PRINCE, G. (1973) « Introduction à l'étude du narrataire », in : *Poétique*, no. 14, p. 177-196.
- [(1987) 2003] *A Dictionary of Narratology*, Lincoln, University of Nebraska Press, 118 p.
- (2006) « Narratologie classique et narratologie post-classique », in : *Vox Poetica*. Disponible sur : <http://www.vox-poetica.org/t/prince06.htm>.
- PROPP, V. [(1928) 1970] *Morphologie du conte ; suivi de Les transformations des contes merveilleux*, Paris, Seuil, coll. « Poétiques », 254 p.
- PURVES, A. C. (1998) *The Web of Text and the Web of God. An Essay on the Third Information Transformation*, New York, Guilford Press, 240 p.
- QUENEAU, R. (1961) *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard.
- RADA, R. (1991) *Hypertext From Text to Hypertext*, Londres, McGraw-Hill, 237 p.
- RAE, A. (1998) « The Female in Frankenstein: Mary Shelley's Reflection and Critique of the Position of Women », in : H. Wittenberg, G. Baderoon et Y. Steenkamp, dirs., *Inter Action 6. Proceedings of the Fourth Postgraduate Conference*, Bellville (Afrique du

Sud), UWC Press, pages 122-127. Disponible sur : <http://www.uwc.ac.za/arts/english/interaction/97ar.htm>.

RASTIER, F. (1996) « Pour une sémantique des textes. Questions d'épistémologie », in : *Sens et Textes*, Paris, Didier, p. 9-35.

——— (1997) « Les fondations de la sémiotique et le problème du texte. Questions sur les Prolegomènes à une théorie du langage de Louis Hjelmslev », in : A Zinna, dir., *Hjelmslev aujourd'hui*, Brepols, Turnhout, p. 141-164.

——— (1999) « De la signification au sens — pour une sémiotique sans ontologie ». Paru en italien : « Dalla significazione al senso: per una semiotica senza ontologia », in : P. Basso et L. Corrain, dirs., *Eloquio del senso*, Milan, Costa & Nolan, p. 213-240. Disponible en français sur : http://www.revue-texto.net/Inedits/Rastier/Rastier_Semiotique-ontologie.html.

——— (2001) *Arts et sciences du texte*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 303 p.

RÉCANATI, F. (1979) *La transparence et l'énonciation. Pour introduire à la pragmatique*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 214 p.

RETTBERG, S. (2006) « Written on the Body: An Interview with Shelley Jackson », in : *The Iowa Review Web*, vol. 8, no. 1. Disponible sur : <http://www.uiowa.edu/~iareview/mainpages/new/july06/jackson.html>.

RICŒUR, P. (1969) *Le conflit des interprétations*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 505 p.

——— [(1983) 1991] *L'intrigue et le récit historique [Temps et récit, tome I]*, Paris, Seuil, coll. « Points-Essais », 404 p.

——— [(1984) 1991] *La configuration dans le récit de fiction [Temps et récit, tome II]*, Paris, Seuil, coll. « Points-Essais », 233 p.

——— [(1985) 1991] *Le temps raconté [Temps et récit, tome III]*, Paris, Seuil, coll. « Points-Essais », 426 p.

——— [(1986) 1998] *Du texte à l'action — Essais d'herméneutique II*, Paris, Seuil, coll. « Points-essais », 452 p.

——— (1990) *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 424 p.

RIFFATERRE, M (1971) *Essais de stylistique structurale*, Paris, Flammarion, coll. « Nouvelle bibliothèque scientifique », 364 p.

- (1979) *La production du texte*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 284 p.
- (1980) « La trace de l'intertexte », in : *La Pensée*, no. 215, p. 4-18.
- ROCKSTAR GAMES (2004) *Grand Theft Auto: San Andreas* [jeu vidéo].
- RODLEY, C. (1999) « Game Boy » (entretien avec D. Cronenberg), in : *Sight and Sound*, vol. 9, no. 4, p. 8-10
- RORTY, R. (1979) *Philosophy and the Mirror of Nature*, Princeton, Princeton University Press, 401 p.
- (1982) *Consequences of Pragmatism*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 237 p.
- (1995) « Deconstruction », in : R. Selden, éd., *From Formalism to Poststructuralism* [*The Cambridge History of Literary Criticism*, vol. 8], Cambridge (Massachusetts), Cambridge University Press, p. 166-196.
- RUTTEN, F. (1980) « Sur les notions de texte et de lecture dans une théorie de la réception », in : *Revue des sciences humaines*, no. 177, p. 67-83.
- RYAN, M-L (1980) « Fiction, Non-factuals, and the Principle of Minimal Departure », in : *Poetics*, vol. 9, p. 403-422.
- RYAN, M-L. (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 291 p.
- (1993) « Narrative in Real Time: Chronicle, Mimesis and Plot in the Baseball Broadcast », in : *Narrative*, vol. 1, no. 2, p. 138-155.
- (1994) « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory », in : *Postmodern Culture*, vol. 5, no. 1, 23 p.
- (2001a) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax », 400 p.
- (2001b) « Beyond Myth and Metaphor — The Case of Narrative in Digital Media », in : *Game Studies*, vol. 1, no. 1, Disponible sur : <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- (2003a). « Cognitive Maps and the Construction of Narrative Space », in : D. Herman, dir., *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, Stanford (Californie), Publications of the Center for the Study of Language and Information, p. 214-243.

- (2003b) « On Defining Narrative Media », in : *Image & Narrative — Online Magazine of the Visual Narrative*, no. 6, spécial « Medium Theory ». Disponible sur : <http://www.imageandnarrative.be/mediumtheory/marielauryan.htm>.
- RYAN, M. et RIFKIN, J. [(1999) 2007] *Literary Theory: A Practical Introduction*, Malden (Massachusetts), Blackwell Publishing, 248 p.
- RYLE, G. (1949) *The Concept of Mind*, Londres, Hutchinson, 334 p.
- SAINT-GELAIS, R. (1994) *Châteaux de pages. La fiction au risque de sa lecture*, LaSalle, Hurtubise/HMH, coll. « Brèches », 299 p.
- (1999) *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Littérature(s) », 399 p.
- (2001) « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », in : A. Gefen et R. Audet, dirs., *Frontières de la fiction*, Québec/Bordeaux, Nota Bene/Presses universitaires de Bordeaux, coll. « Fabula », p. 43-75.
- (2002) « La fiction hors cadre », in : J-F. Chassay et B. Gervais, dirs., *Les lieux de l'imaginaire*, Montréal, Liber, p. 173-191.
- SALEN, K. et ZIMMERMAN, E. (2003) *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 688 p.
- SAOUTER, C. (1998) *Le langage visuel*, Montréal, XYZ, coll. « Documents », 159 p.
- SCHOLES, R. (1982) *Semiotics and Interpretation*, New Haven (Connecticut), Yale University Press, 161 p.
- SEARLE, J. (1972) *Les actes de langage. Essais de philosophie du langage*, Paris, Hermann, coll. « Savoir », 261 p.
- SEBEOK, T.A. (1981) *The Play of Musement*, Bloomington, Indiana University Press, coll. « Advances in Semiotics », 312 p.
- (1991) *A Sign is Just a Sign*, Bloomington, Indiana University Press, coll. « Advances in Semiotics », 178 p.
- SHELLEY, M. [(1918) 1984] *Frankenstein. Or, The Modern Prometheus* [illustré par B. Moser et postfacé par J. C. Oates], Berkeley, University of California Press, 254 p.
- SHOWALTER, E. (1986) « Piecing and Writing », in : N. K. Miller, *The Poetics of Gender*, New York, Columbia University Press, p. 222-247.

- SIMONDON, G. [(1958) 1989] *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, coll. « L'invention philosophique », 333 p.
- SINGLETON, J. (1991) *Boyz N the Hood*, Columbia pictures, 102 min.
- SLATIN, J. M. (1991) « Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium », in : P. Delany et G. P. Landow, dirs., *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge (Massachusetts) MIT Press, p. 153-169.
- SNOOP DOGG (2002) « Bo\$\$ Playa », in : *Paid Tha Cost to Be da Bo\$\$*, Priority Records, 5:53 min.
- SNYDER, I. (1996) *Hypertext : The Electronic Labyrinth*, Melbourne (Australie), Melbourne University Press, 152 p.
- SPIELBERG, S. (1975) *Jaws*, Universal Pictures, 124 minutes
- STEINER, W. (1982) *The Colors of Rhetoric. Problems in the Relation Between Modern Literature and Painting*, Chicago et Londres, The University of Chicago Press, 263 p.
- STUART, K. (2004) « GTA: San Andreas—is fat a gaming issue? », in : *The Guardian Unlimited Blog on Technology*, non paginé. Disponible sur : http://blogs.guardian.co.uk/games/archives/game_culture/2004/10/body_image_in_gt_a_san_andreas_is_fat_a_gaming_issue.html, consulté le 20/4/2006.
- SWISS, T. (2002) « Distance, Homelessness, Anonymity, and Insignificance — An Interview with YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES », in : *The Iowa Review Web*, vol. 4, no. 2. Disponible sur : <http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/younghae/interview.html>
- SWISS, T. (1996) « Music and Noise : Marketing Hypertext », in : *Postmodern Culture*, vol. 7, no. 1. Disponible sur : http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v007/7.1r_swiss.html
- TABBI, J. et WUTZ, M., dirs. (1997) *Reading Matters. Narratives in the New Media Ecology*, Ithaca et Londres, Cornell University Press, 316 p.
- TALIN [Joiner, D., a.k.a.] (1994) « Real Interactivity in Interactive Entertainment », in : *Computer Graphics*, vol. 28, no. 2, p. 97-99.
- THÉRIEN, G. (1990) « Pour une sémiotique de la lecture », in : *Protée — Théories et pratiques sémiotiques*, vol. 18, no. 2, p. 67-80.

- (1992) « Lire, comprendre, interpréter », in : *Tangence*, spécial « La lecture littéraire », no. 36, p. 96-104.
- TODOROV, T. (1969) *Grammaire du Décameron*, La Haye (Pays-Bas), Mouton, coll. « Approaches to Semiotics », 100 p.
- UNGER, J. M. (2004) *Ideogram. Chinese Characters and the Myth of Disembodied Meaning*, Honolulu, University of Hawaii Press, 196 p.
- UNGER, J. M. (1987) *The Fifth Generation Fallacy. Why Japan Is Betting Its Future on Artificial Intelligence*, New York, Oxford University Press, 240 p.
- USPENSKIJ, B. et al. (1973) « Theses on the Semiötic Studies of Cultures », in : J. Van Der Eng et M. Grygar, dirs., *Structure of Texts and Semiotics of Culture*, La Haye (Pays-Bas), Mouton, coll. « Slavistic Printings and Reprintings », p. 1-28.
- UZANNE, O (1894) *Contes pour bibliophiles* [avec illustrations d'A. Robidas]. Disponible sur : <http://www.hidden-knowledge.com/titles/contesbib/lafin/lafindeslivres.html>.
- VAILLANT, Pascal (1999) *Sémiotique des langages d'icônes*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de grammaire et de linguistique », 302 p.
- VALVE CORPORATION (2004) *Half-Life 2* [jeu vidéo].
- VALVE SOFTWARE (1998) *Half-Life* [jeu vidéo].
- VANDENDORPE, C. (1999) *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Montréal, Boréal, 271 p.
- (2000) « Surfer dans un labyrinthe ? Pour une ergonomie de l'hypertexte », in : *Éclarts*, numéro 2, p. 326-332.
- VERTOV, D. [(1929) 2003] *L'homme à la caméra*, Kino Video, 68 min.
- VEYNE, P. (1971) *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, Paris, Seuil, coll. « Univers historique », 349 p.
- WARDROP-FRUIIN, N. et MONFORT, N. (2003) *The New Media Reader*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, MIT Press, 837 p.
- WALLACE, D.F. [(1996) 2006] *Infinite Jest*, New York, Back Bay Books, 1104 p.
- WALTON, K. L. (1993) *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 450 p.
- WARHOL, A. (1964) *Empire*, National Film Registry, Library of Congress, 485 min.

- WEBER, M. [(1905) 1985] *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Presses Pocket, coll. « Agora », 286 p.
- WHITE, H. (1974) *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Baltimore (Maryland), The Johns Hopkins University Press, 464 pages
- (1987) *The Content and the Form. Narrative Discourse and Historical Representation*, Baltimore (Maryland), The Johns Hopkins University Press, 264 pages
- WHITE, M. (2006) *The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 280 p.
- WILLIAMS, R. [(1975) 1990] *Television: Technology and Cultural Form*, London, Routledge, 165 p.
- WINNICOTT, D.W. [(1971) 1975]] *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 218 p.
- WINSTON, B. (1986) *Misunderstanding Media*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 419 p.
- WITTGENSTEIN, L. [(1921/1953) 1961] *Tractatus logico-philosophicus ; suivi de Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 364 p.
- WOLF, G. (1995) « The Curse of Xanadu », in : *Wired*, vol. 3, no. 6. Disponible sur : <http://www.wired.com/wired/archive/3.06/xanadu.html>
- WOLFREYS, J. et BAKER, W., dirs. (1996) *Literary Theories: A Case Study in Critical Performance*, New York, New York University Press, 259 p.
- WOLTON, D. (1999) *Internet et après? — une théorie critique des nouveaux médias*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 240 p.
- WOODHEAD, N. (1991) *Hypertext & Hypermedia Theory and Applications*, Wilmslow/Wokingham (Angleterre), Sigma Press/Addison-Wesley Publishing Company, 231 p.
- WOODWARD, K. (1991) *Aging and its Discontents: Freud and Other Fictions*, Bloomington, Indiana University Press, coll. « Theories of Contemporary Culture », 244 p.
- WRIGHT, G.H.V. (1968) *An Essay in Deontic Logic and the General Theory of Action*, Amsterdam, North-Holland Publishing, coll. « Acta Philosophica Fennica », 110 p.