

Eleonora Marzi

Le texte liquide entre linéarité et causalité : les caractéristiques de l'hypertexte dans la littérature numérique

Résumé : L'article vise à identifier certains traits typiques de la littérature numérique en partant de l'idée que la forme du dispositif d'écriture/lecture influence le contenu : la singularité de l'hypertexte, composé de liens hypertextuels et de nœuds, comporte une structuration narrative qui diffère de celle du format papier.

La littérature numérique est une littérature de fragments mais, dans leur logique de combinaison, les concepts de linéarité, de séquentialité et de causalité y jouent un rôle fondamental. Pour soutenir les idées présentées, une analyse est proposée à partir de deux des premiers hypertextes de la littérature numérique : *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce, et *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop. Toutefois, considérer que des hypertextes aurait pu rendre ce travail incomplet, car certains phénomènes présents dans la littérature numérique naissent de la littérature imprimée. Afin d'illustrer comment ces caractéristiques se modifient au cours du passage de la littérature imprimée à la littérature numérique, nous avons inclus dans notre analyse deux textes de « tradition hypertextuelle » : *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec et *Rayuela* de Julio Cortázar.

Mots clés : hypertexte, humanités numériques, sémiotique numérique, principe de causalité, texte liquide.

1 Autour de la littérature numérique

La naissance de la littérature numérique coïncide avec l'introduction de l'usage de l'ordinateur dans la vie quotidienne, au début des années 1990. Sa diffusion à l'échelle mondiale est très hétérogène : elle naît aux États-Unis où elle connaît, dès le début, un grand succès, et elle arrive avec un peu de retard en Europe où l'Angleterre, la France et l'Espagne l'accueillent avec une certaine curiosité. En Allemagne, elle tarde à s'affirmer, tout comme en Italie.

La littérature numérique se fonde sur l'hypertexte : elle est la synthèse d'une structure conceptuelle rhizomique appliquée à un produit issu d'un dispositif et sa matérialité est constituée par ce que nous appelons le « texte liquide ». Si la structure rhizomique est ancienne, la nouveauté est apportée par le dispositif, terme par lequel nous désignons un écran et une interface graphique orientée vers l'utilisa-

teur, connectés à un ordinateur. Le dispositif, souvent appelé « écran » par métonymie, est la condition *sine qua non* de l'existence de la littérature numérique : il ne s'agit pas d'une simple transposition d'un texte du format papier au format numérique, au contraire, il est « conçu » directement à travers un langage de programmation. L'écran est fondamental car il permet de définir la littérature numérique à partir de la dimension matérielle de l'objet littéraire. Bien qu'une définition univoque de la littérature numérique soit impossible aujourd'hui en raison de la variété des positions critiques et d'une répartition géographique inégale, on peut affirmer que la littérature numérique est une fiction en texte liquide, c'est-à-dire un ensemble inextricable d'une interface interactive et d'un contenu sémantiquement rhizomique. L'Electronic Literature Organization¹ définit la littérature numérique comme l'ensemble des pratiques littéraires qui « utilisent les capacités de la technologie pour réaliser des choses que ne permet pas l'imprimé » (Pano 2006, XI–XIII). Cette définition construite par soustraction est reprise par Philippe Bootz, qui parle de littérature de l'écran comme de toute forme narrative ou poétique utilisant le dispositif informatique comme intermédiaire et mettant en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à cet intermédiaire (Bootz 2006). Jean Clément se situe dans la même perspective lorsqu'il parle de la nécessité de distinguer la littérature numérique – conçue au sein d'un système sémiotique qui relève du numérique –, de la littérature numérisée – transposée aux médias électroniques :

Il convient de distinguer entre la littérature numérisée et la littérature numérique. On appellera donc littérature numérisée celle qui, bien qu'étant inscrite sur un support numérique, a d'abord connu une existence papier ou qui a vocation à être publiée sur ce support. On réservera l'appellation de littérature numérique à celle qui ne peut pas être imprimée sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être. (Clément 2007, 12)

La littérature numérique diffère profondément de la littérature numérisée en raison du support qui l'oblige à des processus de représentation sémantico-narrative non réalisables dans les textes imprimés. L'idée selon laquelle la forme détermine le contenu est le fondement de notre réflexion, et constitue la base de l'analyse des caractéristiques de la littérature numérique. L'introduction d'un nouveau média implique des conséquences dans la structuration du contenu, qui

¹ Il s'agit d'une organisation qui naît à Chicago en 1999, et qui est désormais présente en Amérique du Nord et en Amérique du Sud, en Europe, en Asie, en Australie et en Afrique. L'organisation s'occupe de la diffusion et de la promotion de la littérature numérique dans le domaine artistique et littéraire à travers diverses activités telles que l'organisation de cycles de conférences et la publication d'une anthologie de la littérature numérique rassemblant des œuvres du monde entier. Pour plus d'informations, voir <https://eliterature.org/> (consulté le 18 novembre 2018).

ne se limitent pas à un changement apparent et superficiel dû à l'utilisation de nouveaux outils, mais qui impliquent un phénomène culturel au sein duquel il est nécessaire de remettre en question le nouveau statut de la littérature (Vitali-Rosati, 2007). L'importance du dispositif définit la littérature numérique, ainsi que la typologie de son texte, qui devient *dynamique*.

Le concept de texte dynamique s'inspire des réflexions de Serge Bouchardon, l'un des principaux experts en littérature numérique, qui distingue trois niveaux attribuables au concept de dynamisme du texte : le premier niveau fait référence à sa dimension matérielle, fruit d'un calcul par l'appareil et d'une reproduction instantanée en temps réel. Le deuxième niveau doit son dynamisme au temps fini de sa visualisation et à l'espace dans lequel il se matérialise, c'est-à-dire l'écran. Au troisième niveau, le texte est dynamique dans la mesure où il suit le lecteur, entrant dans une perspective relationnelle : le texte attend une réaction du lecteur laissant libre cours au concept d'interactivité (Bouchardon 2007). Le texte est dynamique parce qu'il est à *l'intérieur* de l'écran, *sur* l'écran, et *entre* l'écran et le lecteur : le support lui donne donc des caractéristiques constitutives fondamentales et non remplaçables. Il est important de souligner que l'idée d'interactivité destinée à la communication auteur-texte-lecteur n'est pas une prérogative de la culture numérique. Il suffit de songer, parmi bien d'autres œuvres, à *El jardín de senderos que se bifurcan*, de Jorge Luis Borges (1941), ou au *Conte à votre façon*, de Raymond Queneau (1967), ou encore aux nombreuses expériences de l'OULIPO qui convergent en un sous-genre aux limites floues englobant aussi bien la littérature-jeu que la littérature combinatoire. Nous pouvons affirmer qu'il s'agit d'histoires aux conclusions multiples dans lesquelles le choix du lecteur détermine le développement de l'histoire elle-même, et qu'Italo Calvino, brillant précurseur, a baptisé, à l'aide d'un néologisme, « hyper-roman » (Calvino 1988).

Cependant, l'idée d'interactivité prend de nouvelles significations au sein du discours numérique, grâce à une possibilité d'interaction concrète, dynamique et immédiate : l'hyperlien.

C'est grâce au lien hypertexte que le texte devient « parcourable », utilisable au sens « dynamique » du terme. Le lien lui-même n'est pas visible pour le lecteur, il s'agit en fait d'une chaîne exprimée dans le langage de programmation qui constitue un pont entre deux pages également appelées « nœuds ». La partie visible du lien hypertexte est appelée « ancre » (ou *anchor* en anglais) et se concrétise pour le lecteur dans un symbole sémiotique, à savoir le mot cliquable (Bootz 2006). Parmi les différents attributs du lien, il y a ceux qui sont appelés « directionnels » : il est en effet possible d'avancer et parfois aussi de revenir « en arrière ». En outre, la relation liant l'ancre et le texte peut, si l'on généralise, être définie comme relevant de la synecdoque – la partie pour le tout. La logique qui soude l'ancre au texte et qui coïncide avec le processus par lequel l'utilisateur exécute l'action de lecture,

tient à des opérations cognitives, logiques ou déductives, par exemple lorsque le lecteur veut approfondir un certain concept, et qu'il décide de cliquer sur un lien en relation sémantique avec ce même concept. Inversement, le processus peut être inconscient et/ou associatif, le lecteur procédant alors librement à des associations d'idées guidées par une connexion absolument inconsciente. De plus, l'auteur peut jouer avec le lecteur en donnant un indice trompeur sur le lien : le lecteur choisit de fait le mot cliquable sans avoir la certitude sémantique de ce qu'il pourra trouver. Toutefois, la question sur laquelle nous devons nous arrêter nous est suggérée par l'étymologie du mot « lien », explicitée ainsi : quels sont les objets mis en relation par les liens ?

Les liens hypertextuels présents dans un texte sont des ponts virtuels reliant des nœuds, ou des pages. En transposant le mécanisme dans le discours narratif, nous pouvons comparer les pages HTML à des fragments. La littérature numérique est donc une littérature de fragments, indépendants et autonomes, mais en même temps corrélés par une structure rhizomique.

De même que le concept d'interactivité, la littérature de fragments, qu'elle soit en prose ou en poésie, qu'elle soit conçue volontairement ou produite par l'usage sur support papier, existe depuis des temps immémoriaux mais, comme nous le verrons au cours de notre analyse, dans le discours numérique le fragment prend une nouvelle signification.

Notre attention se portera particulièrement sur la logique qui régule l'ordre entre les fragments, et sur celle qui régule la relation entre un fragment et le tout. Dans ce passage résident les clés de notre analyse, qui permettront de délimiter les caractéristiques et les limites existantes entre la littérature numérique et la littérature imprimée.

Le premier approfondissement nécessaire est une définition des concepts de séquentialité et de linéarité. Grâce à l'apport de la pensée critique de Gérard Genette, nous pouvons distinguer d'un côté le temps de l'histoire, l'*erzählte Zeit*, linéaire, car il suit la chronologie du vécu et du réel, et, de l'autre, l'*Erzählzeit*, le récit pouvant avancer librement en reformulant l'ordre chronologique de certains segments de l'histoire, générant ainsi des prolepses et des analepses (Genette 1972). La linéarité de l'histoire n'a jamais été une préoccupation pour les grands conteurs, comme le montre le célèbre exemple d'Homère et de son *Odyssée*. Cependant, si nous quittons la dimension narratologique au profit du domaine des phénomènes, nous pouvons tenir compte d'une autre typologie de récit linéaire, cette fois en référence au support de lecture, c'est-à-dire le livre. À partir du moment où le *codex* a remplacé le *volumen*, la pratique de la lecture a été influencée par la forme de l'objet : un élément fini en trois dimensions, pourvu d'un début et d'une fin (la couverture), qu'il est possible de parcourir de manière

séquentielle, page après page, en faisant défiler les lignes suivant une direction qui dépend de la culture de provenance du texte. Le roman moderne a tenté de démonter cet ordre à l'aide d'une série d'expériences différentes, comme ce fut le cas dans *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* de Laurence Sterne (1760–1767), première tentative de bouleverser les conventions typographiques du roman de son époque en orientant ainsi la lecture.

En effet, la matérialité du livre établit les règles sémantiques de compréhension et d'intériorisation de la matière narrative. Depuis l'introduction de la presse typographique, un certain nombre de conventions ont été acceptées, telles que la ponctuation, la division en paragraphes et chapitres, la table des matières, devenant des éléments nécessaires pour rythmer le texte.

Le chapitre peut commencer au milieu d'une page blanche parce que les techniques typographiques le permettent, mais ce vide, cette coupure, vont avoir des effets sémantiques sur la perception de l'histoire. La linéarité est alors un attribut essentiellement pragmatique et tangible, comme le souligne Clément (1994, 28) :

Il ne s'agit pas ici de la distinction classique et bien établie entre l'histoire qui est toujours linéaire, et sa narration qui peut et doit briser la chronologie des faits, mais de la linéarité matérielle imposée à la lecture par la succession immuable des pages du livre tel que son assemblage y oblige.

Nous pouvons distinguer une linéarité du contenu (qui a toujours été remanié et bouleversé) et une linéarité du dispositif, sachant que le dispositif influence le contenu. L'idée de linéarité à laquelle nous entendons recourir se positionne à mi-chemin entre la forme et le contenu, et elle peut être définie comme *séquentialité*. L'ordre n'est pas linéaire (un élément après l'autre), mais séquentiel, c'est-à-dire une concaténation significative, générée par une association libre et raisonnée.

Espen J. Aarseth (2003) propose une définition de la *topologie textuelle* en se référant à l'étude des différentes façons dont les différentes parties d'un texte sont reliées, indépendamment des propriétés du support des textes.

Les fragments qui composent un texte ont certainement un ordre, mais il n'est pas forcément linéaire. Dans la littérature traditionnelle, ce phénomène n'est pas très visible, car même si les fragments suivent non pas l'ordre linéaire et chronologique de l'histoire, mais celui du récit, l'existence des pages oblige à une lecture directionnelle. Dans la littérature des fragments, cette linéarité vacille, sans pour autant s'écrouler. Le lecteur peut toujours décider de parcourir les pages les unes après les autres, ou de choisir au hasard dans le livre. Dans l'hypertexte, cette liberté est neutralisée, le dispositif de lecture ne permettant pas au lecteur d'avoir le texte immédiatement disponible.

Nous pouvons donc parler de séquentialité se référant à un ordre qui, bien que construit à travers un dessein de compréhension non immédiate, se charge de sens.

Mais quel est l'ordre qui permet l'attribution de sens ?

Nous devons introduire à ce point l'idée de causalité contribuant à l'esprit téléologique qui anime à son tour tous les récits. En effet, pour arriver à une vision cohérente de la matière narrative, le lecteur utilise le principe de causalité, qui soutient une histoire, comme le dit Sartre (1947, 147). « Le récit explique et coordonne en même temps qu'il retrace, il substitue l'ordre causal à l'enchaînement chronologique ».

Des œuvres comme *Spoon River Anthology* d'Edgar Lee Master ou *Le città invisibili* d'Italo Calvino, deux exemples parmi bien d'autres, peuvent être lues de manière libre et non linéaire, sans annuler la possibilité pour le lecteur de parvenir à terminer le livre, à acquérir la totalité de l'histoire, notamment à connaître les vies des habitants du cimetière de Spoon River ou les lieux du voyage entrepris par Marco Polo dans l'immensité de la Chine.

Parmi les fragments, il existe donc un ordre caché qui tend à donner une cohérence à l'ensemble, et dans lequel le lecteur utilise deux types d'intelligence cognitive, l'une d'origine diachronique et paradigmatique, l'autre synchronique et inconsciente (Bochicchio 2011–2012).

Toutes deux contribuent à une vision organique et générale de l'histoire : il s'agit de l'esprit téléologique qui anime les récits.

La tendance à parvenir – par l'assemblage de chaque fragment – à un ensemble qui soit cohérent est l'activité accomplie par le lecteur, rendue possible parce que l'écriture de l'auteur est animée par le même esprit, l'esprit téléologique. Voilà donc comment dans la pensée narrative pré-numérique, animée par une volonté téléologique, le principe de causalité sauve la logique de la narration. Le lecteur peut compenser le manque de linéarité en agissant logiquement et en imaginant la raison pour laquelle tel personnage se retrouve dans telle situation, même si ce passage n'a pas été montré. La narration en tant que telle est inspirée par un esprit téléologique garanti par le principe de causalité narrative. Si l'ordre des fragments est donc inspiré par une séquentialité animée par le mécanisme de cause à effet, il semble fondamental de traiter la seconde relation des fragments, celle avec le tout. Aspen (2003, 763) définit ainsi un texte non linéaire :

an object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, words, and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions or mechanisms of the text. Nonlinear texts can be very different from each other, at least as different as they are from the linear texts.

Le fragment compose ainsi le tout en infusant simultanément une caractéristique explosive qui dépasse ses limites : raison pour laquelle il serait incorrect d'affirmer que la somme des fragments donne le tout. Nous avons ainsi abordé les outils conceptuels que nous utiliserons pour effectuer une analyse comparative du corpus composé des deux hypertextes *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce, et *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, ainsi que de deux romans papier, mais de tradition hypertextuelle, *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec et *Rayuela* de Julio Cortázar.

2 Les hypertextes : *Afternoon, a Story* et *Victory Garden*

Les hypertextes examinés font partie des tout premiers publiés et c'est pour cette raison qu'ils sont significatifs : *Afternoon, a Story*, écrit par Michael Joyce entre 1987 et 1992 et composé de 539 nœuds ou pages et 950 liens hypertextes ; *Victory Garden*, écrit par Stuart Moulthrop en 1992, avec 993 nœuds ou pages et 2804 liens.

L'interface graphique des deux hypertextes (qui est également un standard des premiers hypertextes) permet de tracer une construction narrative commune.

Les pages ou nœuds qui composent les hypertextes sont des fragments graphiquement autonomes (ce sont des onglets), de longueur variable, et pourvus d'un titre. Les pages sont reliées par des liens (que le lecteur ne voit pas) au moyen d'ancres, grâce auxquels le lecteur navigue le long d'une organisation rhizomique. Il est important de noter l'existence, dans le mécanisme des liens, de filtres de code définis par l'auteur, qui redirigent la lecture de manière redondante. Si, au cours de la navigation, le lecteur retourne à une page qu'il a déjà visitée, il constatera que certaines ancres ont changé et que les options pouvant être exécutées depuis le même nœud sont différentes de celles de l'étape précédente.

La production de sens se construit en même temps que l'acte de lecture : non seulement l'histoire change, mais les mêmes plans et les mêmes situations offrent des possibilités différentes selon le chemin tracé, créant un vertige chez le lecteur et le conduisant à remettre en question la certitude de posséder l'histoire, à douter d'arriver à une satisfaction cognitive sur l'histoire.

Si nous procédons à une comparaison avec la lecture sur support papier, nous pouvons observer comment l'axe de contrôle de l'histoire se déplace : ce n'est plus le lecteur qui décide, guidé par la logique, l'inspiration ou le hasard, mais c'est l'écrivain/programmeur qui tient les ficelles et établit les conséquences d'un certain choix.

Nous analyserons plus tard en détail l'aspect du changement de la relation auteur/lecteur, lorsque nous aurons recueilli d'autres éléments critiques à l'égard de la littérature numérique, pouvant enrichir nos considérations.

Le texte est parcourable, au-delà d'une lecture intratextuelle, grâce à une série de commandes qui prennent sur l'écran la forme graphique de boutons, et qui représentent les ancres : « yes » et « no » permettent au lecteur de répondre aux quelques questions que l'histoire peut poser, le bouton « link » affiche une liste de tous les liens hypertextuels disponibles à partir de la page visitée ; la touche « history » permet au lecteur de reconstituer l'historique de ses choix, et enfin la touche « enter » lui permet une progression séquentielle de la lecture. Comme le suggère Vandendorpe « l'auteur de l'hypertexte peut permettre l'accès par sélection, association, continuité ou stratification. Ces différentes voies peuvent exister isolément ou sous des combinaisons différentes » (Vandendorpe 1999, 115–116) par rapport aux différents processus cognitifs qui sont activés.

Bien que les caractéristiques de l'interface graphique se réfèrent à une expérience similaire du texte, conçue donc avec une structure narrative similaire, il est important de noter quelques particularités des deux œuvres prises en considération.

Dans cet hypertexte, le lecteur a la possibilité de suivre un ordre *séquentiel* à l'aide de la touche « enter ». Cependant, s'il prend une telle décision, il n'aura à sa disposition que 35 pages (nœuds) sur un total de 539. Nous observons déjà ici une première indication à l'égard de la relation entre le *tout* et le *fragment* qui caractérise l'hypertexte : l'auteur permet au lecteur de suivre les modalités de lecture qu'il préfère, mais si celui-ci n'accepte pas les « conditions » de l'hypertexte, c'est-à-dire le rhizome, il se trouve face à une œuvre mutilée, prise dans un aspect partiel.

L'hyper-roman, dans sa lecture séquentielle, raconte l'histoire de Peter qui, en allant au travail, est témoin d'un accident de voiture qui le perturbe. Il passera l'après-midi à essayer de savoir si les victimes impliquées dans l'accident sont son fils Andy et son ex-femme Lisa.

Si, au contraire, le lecteur décide de se laisser emporter par la lecture rhizomique, de naviguer au gré des ancres et de se laisser inspirer par les questions du texte, l'histoire se démultiplie en une infinité de cheminements creusés autour des personnages, à travers des focus psychologiques ou des digressions chronologiques, en utilisant des fragments qui changent leur signification selon le moment où ils apparaissent. L'histoire change au cours de son développement et repose sur l'alternance de fragments. Le lecteur ne peut pas utiliser la pensée téléologique ici. L'œuvre dans sa totalité n'est pas accessible et une vision unitaire et organique n'est pas permise. *Afternoon, a Story* n'est pas un roman complet, fini, et c'est l'auteur même qui nous informe de cette condition :

Closure is, as in any fiction, a suspect quality, although here it is made manifest. When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading it ends. Even so, there are likely to be more opportunities than you think there are at first. A word which doesn't yield the first time you read a section may take you elsewhere if you choose it when you encounter the section again; and sometimes what seems a loop, like memory, heads off again in another direction.

La lecture est une expérience sans fin qui se renouvelle à chaque fois ; la fin de l'histoire réside dans le lecteur lui-même, dans son choix de quitter le monde narratif. Le lecteur semble être particulièrement stimulé, appelé à faire des choix décisifs. À cet égard, nous pouvons remarquer que dans *Afternoon, a Story*, les ancres, que l'auteur appelle dans la préface de l'œuvre « words that yield », ne sont pas immédiatement identifiables de manière visuelle, parce qu'elles ne sont pas typographiquement caractérisées. Le mot ne se définit comme une ancre qu'au moment où le lecteur parcourt le texte avec sa souris, lorsqu'il accomplit une exploration matérielle et numérique du texte. L'organisation de fragments est liée à la possibilité de percevoir l'hypertexte comme unitaire, possibilité qui semble ici être niée. À propos de *Afternoon, a Story*, Jean Clément parle d'une série de pièces d'un puzzle qui ne peut pas être reconstruit parce qu'il n'y a pas de configuration définie de l'ensemble, déclarant que « l'œuvre totale n'est que virtuelle » (Clément 2000, 2).

Victory Garden raconte l'histoire de la ville universitaire de Tara, à travers quelques-uns de ses habitants, pendant la guerre du Golfe. Emily Runbird et sa sœur Veronica sont deux étudiantes de la professeure de rhétorique Thea Agnew, qui est elle-même la mère de Leroy, une adolescente partie faire le tour du monde. Devant l'arrière-plan des événements de la vie des personnages, le thème de la réflexion politique est très clair, comme en témoigne le contraste entre le recrutement d'Emily (occupée à trier la correspondance du quartier général) et les positions politiques de sa sœur Veronica, qui refuse d'aller dans les zones de combat. Un autre personnage important est Boris Urquhart, étudiant et activiste politique amoureux d'Emily.

Nous pouvons trouver dans *Victory Garden* un homologue de la narration séquentielle mais censurée de *Afternoon, a Story*. Outre les fonctions de lecture énumérées ci-dessus, *Victory Garden* présente vingt parcours de lecture pré-arrangés, treize « path to explore » et 7 « path to deplore », qui s'organisent autour de certains personnages de l'hyper-roman.

Ces parcours, représentant une nouveauté par rapport à *Afternoon, a Story*, se concrétisent dans une illusion de complétude, comme un désir de l'auteur de donner l'apparence d'une œuvre achevée en indiquant au lecteur les possibilités d'une histoire finie. Il s'agit toutefois de parcours ouverts, que le lecteur peut

quitter à son aise grâce aux ancres, et qui en tout cas ne couvrent pas la totalité de la matière narrative.

Si la construction rhizomique de l'œuvre semble être la même que dans *Afternoon, a Story*, un détail de Victory Garden mérite d'être souligné : l'incohérence des fragments. Par exemple, l'un des « paths » montre le personnage d'Emily qui, entrée dans l'armée, se trouve avec son bataillon en Arabie Saoudite, alors qu'une bombe explose soudain non loin du groupe, et un écran complètement noir laisse imaginer qu'Emily et son équipe ont été victimes d'une attaque fatale.

Dans l'hypertexte, aucune autre séquence ne fait allusion à la disparition d'Emily : un tel mécanisme de symétrie entre la cause et l'effet dépasse le problème des terminaisons multiples générant un véritable roman caméléon, ou pour citer l'auteur même « *Victory Garden is a hypertext – a story, or a web of stories, whose shape and movements can change every time you read it.* » (Moulthrop 1994).

Un autre détail significatif de *Victory Garden* est la présence d'un plan de la ville, dans lequel il est possible de se positionner pour avancer dans la lecture, chaque endroit correspondant effectivement à un fragment ou à un nœud : l'organisation rhizomique trouve ainsi sa représentation graphique et la carte devient une métaphore de la spatialité de l'hypertexte. On remarque, comme dans les autres cas, comment la possession de l'œuvre est également illusoire, car une partie des pages seulement trouve sa représentation sur le papier. Le but téléologique n'est accessible ni graphiquement – dans la mesure où l'on suit une carte qui n'est pas complète –, ni en suivant les « paths » : le lecteur est trompé par un auteur qui lui fournit des outils permettant une orientation seulement partielle, conduisant à la seule solution de s'abandonner au vertige d'un non-savoir.

Après avoir analysé ces deux hypertextes, nous pouvons tirer quelques conclusions. Tout d'abord, les fragments prennent une valeur signifiante différente en fonction de leur position. Le labyrinthe hypertextuel est en perpétuelle métamorphose au gré d'un mouvement et d'une organisation rhizomique où chaque élément est à la fois indépendant et connecté, mais surtout mobile. Le fragment contribue à former le *tout*, mais il dépasse l'œuvre et la fait exploser de l'intérieur, emportant toutes les limites spatiales et temporelles. C'est le lecteur qui semble déplacer le fragment, c'est lui qui a l'illusion d'orienter la production du sens. Bootz (2006) observe à ce sujet :

La construction narrative que la navigation réalise en projetant la structure hypertextuelle sur un axe des temps, transforme profondément la lecture au regard de celle d'un livre. Un lecteur de livre découvre ou redécouvre une information achevée, déjà mise en forme. Il n'en va pas de même dans la navigation. En naviguant, le lecteur construit l'information. Il réalise une opération de montage [...] Cette opération de montage influence de manière cruciale la création du sens.

Bien que le lecteur semble disposer de la plus grande liberté, grâce à la multiplicité des options qui s'ouvrent à lui, il se rend vite compte qu'il vit une illusion d'optique. L'idée d'avoir « tout » lu échappe au lecteur qui, incapable de déterminer les limites de l'histoire, tombe dans un vertige cognitif. Ce n'est pas un hasard si les auteurs prennent soin d'insérer dans leur hypertexte une fonction permettant au lecteur non pas tant de revenir en arrière que de retracer le chemin qu'il a lui-même tracé, son propre récit au sein de l'histoire. Le lecteur se perd, doit s'abandonner au vertige et accepter la sensation d'avoir dans ses mains un texte fluide, une histoire qui prend le large et lui glisse entre les doigts.

Après ces analyses, nous pouvons tirer quelques conclusions sur les caractéristiques de l'hypertexte.

En premier lieu, les choix que fait le lecteur se révèlent illusoire car, en cliquant sur les ancres, il peut être trompé par l'auteur, et ce à cause du support matériel qui active l'hyperlien, c'est-à-dire le « clic » de la souris ou du clavier, qui ajoute un passage supplémentaire au processus de lecture. Le lecteur peut agir en répondant à une curiosité métaphorique, à une association libre, d'approfondissement ou d'explication cognitive, mais il ne peut prédire si cette attente sera comblée. Deuxièmement, étant donné la nature du support, le lecteur n'est pas libre de passer d'un fragment à un autre comme il pourrait l'être avec les pages d'un livre imprimé, comme le montrent clairement les filtres de programmation. Dans le cas du livre imprimé, il y a évidemment un pacte que l'auteur conclut avec le lecteur, comme lorsqu'il conseille un ordre de lecture. Cependant, même lorsque le lecteur rompra le pacte, comme c'est le cas dans *Rayuela* de Julio Cortázar que nous allons analyser par la suite, il sera possible d'observer comment cette trahison du lecteur conduit à des résultats satisfaisants du point de vue cognitif. Inversement, dans l'hypertexte, la possession de l'histoire n'est pas accordée au lecteur, l'esprit téléologique est perdu, même si le principe de cause à effet ne peut pas disparaître.

Nous pouvons supposer que dans l'hypertexte, le principe de cause à effet est passé de la narration au support. Le fait que l'auteur de l'hypertexte ne construit pas un ouvrage qui peut se dire fini, terminé, et que le lecteur ne peut pas affirmer avoir tout lu, est un symptôme du non-respect de l'esprit téléologique. Si donc, à première vue, la condition nécessaire à l'existence de l'esprit téléologique semble disparaître, un approfondissement de la question peut suggérer l'hypothèse que la causalité ne disparaît pas, mais passe de la narration au support : c'est pourquoi la relation auteur-lecteur est renversée.

Dans l'hypertexte comme sur papier, la séquentialité ou la non-linéarité profite du principe de cause à effet pour créer du sens, mais l'ordre qui lie les fragments, entre eux et avec le tout, est régulé différemment par rapport au support papier.

En raison de l'introduction de l'écran et grâce à ses caractéristiques matérielles qui ont des effets sur le contenu, l'œuvre est conçue de manière différente par rapport au format papier : la hiérarchie entre l'auteur et le lecteur est inversée. Pour valider cette hypothèse, nous nous proposons de comparer les hypertextes de deux romans imprimés : *Rayuela*, de Julio Cortázar, et *La Vie mode d'emploi*, de Georges Perec.

3 Les (hyper-)romans imprimés : *La Vie mode d'emploi* et *Rayuela*

Le choix de ces œuvres résulte du désir d'avoir un terme comparatif aussi proche que possible de la structure des hypertextes.

Dans la préface de *Rayuela*, Cortázar suggère deux façons de lire son roman : la première, intitulée « Del lado de allá » [De ce côté ; c'est nous qui traduisons ici et par la suite], consiste à suivre linéairement les pages du chapitre 1 au chapitre 56, où l'histoire est interrompue, couvrant ainsi 320 pages sur 550. Dans la seconde proposition, qui comporte les chapitres intitulés « Del lado de acá » [De l'autre côté], le lecteur commence son expérience au chapitre 73 et la poursuit en suivant un chemin non séquentiel, avec des bonds en avant et en arrière, jusqu'à la lecture de la totalité du roman. En comparant ces deux possibilités, nous observons que la première option ne permet pas la lecture exhaustive de toute la matière écrite dans le livre, qui se produit plutôt dans la seconde combinaison.

Le roman se concentre sur le personnage d'Horacio Oliveira, qui vit *del lado de allá* à Paris et passe ses journées au Club du serpent où il interagit avec les autres personnages : le couple américain Ronald et Babs, le peintre Etienne, Wong Guy, l'Espagnol Perico Romero et Ossip Gregorovius, tous partagent une passion pour l'art, en particulier la littérature et le jazz, et pour la protestation politique. Parmi les clients du Club se distingue la Péruvienne Lucie, appelée « la Maga » [la Magicienne], avec qui Horacio tisse une relation sentimentale intense et tourmentée, mais qui va disparaître soudainement, à la suite de la mort accidentelle de son fils, le petit Rocamadour. « Del lado de acá » raconte le retour, de nombreuses années plus tard, d'Horacio à Buenos Aires. Là-bas, il mène une vie stable en compagnie de ses deux amis, Talita et Traveler. Cependant, le souvenir de « la Magicienne » hante les pensées d'Horacio, l'amenant à effectuer sur Talita, dans laquelle il croit reconnaître Lucia, une sorte de transfert qui finira par le mener à la folie.

Les deux versions relatent deux moments spatio-temporels circonscrits dans la vie du protagoniste, l'un pendant son séjour à Paris, l'autre après son retour à Buenos Aires.

Comme dans *Afternoon, a Story*, le lecteur de *Rayuela* n'épuise pas la totalité de la matière narrative avec la première option ; au contraire, avec la seconde possibilité, il peut aspirer à une connaissance globale du travail. Certes, ce fait est également dû aux caractéristiques matérielles du livre, qui se matérialise dans les mains du lecteur avec un début et une fin précis (la couverture). Toutefois, il serait superficiel de limiter la différence à ce seul aspect. Le dispositif de lecture conduit l'auteur à concevoir l'œuvre de telle sorte qu'elle soit un tout, même fragmentée. Dans un entretien avec Omar Prego, interrogé sur la procédure selon laquelle il a écrit son livre, Cortázar déclare avoir écrit chaque chapitre sans savoir ce qu'il serait (Prego et Cortázar 1985, 539). Il le compare à un « fragment », à une cuillère de miel sur laquelle se poseront des mouches et des abeilles.

L'image du miel et des abeilles, métaphore d'une chose irrésistible, renvoie au mouvement des fragments. Ceux-ci, animés par leur propre vie, trouvent leur ordre en suivant un mouvement inévitable, mais un ordre qui peut être fixé, comme cela arrive aux abeilles et aux mouches posées sur du miel. Dans la même interview, l'écrivain évoque à propos de sa manière de travailler un procès de cristallisation et de précipité.

Les termes « précipité » et « cristallisé » sont particulièrement révélateurs des forces auxquelles les fragments sont soumis. Issus du champ sémantique de la chimie, ils se réfèrent à un processus de changement de statut inévitable et non volontaire, dont le but ultime est la fixité non pas statique (la lecture peut toujours changer d'avis ou de parcours), mais sémantique. Quelle que soit l'option choisie par le lecteur – de ce côté, de l'autre côté –, il peut toujours parvenir à la possession de l'œuvre entière. Dans son interview, Cortázar parle enfin des lettres de ses admirateurs qui déclarent avoir trouvé un « autre » ordre, différent de ceux que l'auteur a indiqués.

Soulignons que le choix d'un autre ordre totalement aléatoire conduit à la satisfaction du lecteur et à l'idée que la possession de la matière narrative est réalisable. Nous pouvons supposer que cela se produit parce que le lecteur suit une logique identique à celle utilisée pour écrire le livre, Cortázar parlant de cristaux et de précipité alors qu'au contraire, Joyce ou Moulthrop parlent de livre ouvert et sans fin. L'étude de la relation entre le fragment et le tout nous guide dans l'analyse du second texte de notre corpus imprimé, *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec.

C'est en 1978 que Georges Perec écrit *La Vie mode d'emploi*, un roman consacré aux histoires des habitants de l'immeuble du n° 11 de la rue Simon Crubellier, à Paris, dans le XVII^e arrondissement, durant une période allant de 1875 à 1975. L'immeuble héberge divers personnages (10 pièces par étage sur 5 étages) appartenant aux classes sociales les plus diverses, mais le point central de l'histoire

est représenté par un trio assez curieux : le milliardaire Bartlebooth, le peintre Valène et le fabricant de puzzles Winckler. Comme le titre l'indique, le bâtiment parisien est en fait une métaphore des conditions de vie et des péripéties de ses « locataires » que l'écrivain cherche à représenter.

Conformément à cette volonté, l'auteur n'est pas autorisé à proposer une narration linéaire, ce qui explique pourquoi l'histoire est matériellement accessible à partir de plusieurs points. Le roman présente un certain nombre de paratextes qui permettent une lecture transversale : index des noms des personnages, index des noms des principales histoires racontées, plan des étages indiquant les anciens et nouveaux locataires. La logique narrative suit ce graphisme : peu importe le moment où le lecteur commence la lecture et peu importe l'ordre qu'il suit, il parviendra à connaître l'histoire qui lie tous les personnages qui sont passés dans le bâtiment.

De plus, à l'aide de ses nombreux parcours, Perec entrelace les fragments sans toutefois aboutir à un chevauchement inconsistant. Les fragments peuvent se croiser, laissant peut-être des « ombres » dans la compréhension narrative, que le lecteur remplit d'éléments d'imagination jusqu'au moment où il reçoit la réponse du texte, mais contrairement à *Victory Garden*, on ne trouve jamais de fragments qui se contredisent. L'accès à l'œuvre est similaire, la lecture peut être non linéaire, mais dans les fragments d'hypertexte, on ne peut pas former le tout, simplement parce que ce dernier n'existe pas ; en revanche dans l'(hyper-)roman, les fragments sont régulés par l'ensemble.

4 Conclusions

Dans l'hypertexte, la spécificité du support, c'est-à-dire les liens et l'interactivité, crée un texte dynamique, un labyrinthe rhizomique aux possibilités indéterminées : le sens de l'histoire se crée au fur et à mesure que le lecteur avance. C'est parce qu'il n'y a pas d'ordre défini de fragments. Le sentiment d'avoir « tout lu » échappe au lecteur, qui se retrouve dans un état que Bouchardon n'hésite pas à qualifier « d'opacité » (Bouchardon 2007, 178). Comme nous l'avons déjà remarqué, ce n'est pas une coïncidence si les auteurs se soucient d'insérer une clé, la fonction « history », qui permet au lecteur de retrouver le chemin qu'il a tracé. Comme dans une forêt, le lecteur est perdu et il n'a pas d'autre choix que de s'abandonner au sentiment d'étourdissement dû à l'impossibilité de sortir d'un espace qui change sans cesse, perdant ainsi la possession du texte. De même, dans la littérature des fragments sur support papier, la séquentialité narrative disparaît : les lectures se multiplient et le lecteur est appelé à faire des choix.

Cependant, l'idée d'un travail unitaire, même si chaque lecteur va dessiner une expérience différente, ne semble pas être remise en question et la logique de l'histoire est préservée grâce au principe de causalité narrative. Ceci garantit l'esprit téléologique qui anime la pensée narrative. En effet, au sein de celle-ci peuvent coexister deux modèles cognitif-interprétatif : l'un, diachronique et paradigmatique, le seconde synchronique et inconsciente. Comme l'indique Bochicchio (2011–2012, 29 ; c'est nous qui traduisons) : « Il est certainement nécessaire que dans une histoire il y ait une certaine corrélation logique de cause à effet, car sinon l'intrigue manquerait d'intelligibilité, mais cette "diachronicité narrative" n'est pas l'expression d'une rigide causalité linéaire ».

La désorientation du lecteur est la contre-preuve que l'hypertexte ne semble pas aspirer à une pensée téléologique, il n'y a pas de fin ultime à l'œuvre. Cela tient uniquement à l'introduction d'un type d'interactivité qui semble donner toute son importance au lecteur, alors que c'est plutôt l'auteur/programmeur qui tire les ficelles.

En effet, l'auteur de l'hypertexte fait passer le principe de cause à effet du récit au support, en trompant le lecteur pour pouvoir contrôler l'histoire. Il suffit de se rappeler que l'auteur, qui est aussi un programmeur, peut décider à l'aide des algorithmes des possibilités qui s'ouvrent au lecteur, de même que dans les filtres narratifs.

Ce n'est plus l'époque du « *wreader* », terme inventé par Landow pour indiquer l'union entre l'écrivain et le lecteur, au contraire, nous sommes confrontés à une division encore plus nette des deux rôles. L'auteur acquiert de nouvelles compétences qui lui donnent des pouvoirs illimités ; le lecteur, en ce qui le concerne, est invité à faire de plus grands efforts d'interprétation qui s'accompagnent d'un état de résignation dû à l'impossibilité de posséder l'œuvre.

Nous concluons sur une image esquissée par Perec dans la préface de *La Vie mode d'emploi*, où il raisonne sur la relation entre un fabriquant de puzzles et un joueur. Cette relation se traduit également par une métaphore entre la multiplicité et l'ordre des composantes d'un ensemble, éléments présents dans la littérature numérique :

On déduira quelque chose qui est sans doute l'ultime vérité du puzzle : en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire : chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur l'avait fait avant lui ; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse, chaque combinaison qu'il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés, par l'autre. (Perec 1978, 19)

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. « Nonlinearity and Literary Theory ». *The New Media Reader*. Cambridge et Londres : MIT Press, 2003.
- Barthes, Roland. « La mort de l'auteur ». *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*. Paris : Le Seuil, « Points », 1984 [1968].
- Bernard, Michel. « Lire l'hypertexte ». Alain Vuillemin et Michel Lenoble (dir.), *Littérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*. Arras : Artois presses université, 1995.
- Bernstein, Mark. « Patterns of Hypertext ». *Hypertext 98. Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. Pittsburgh : ACM Press, 1998.
- Bochicchio, Vincenzo. « Temporalità plurali. Diacronia, sincronia e teleologia nel pensiero narrativo ». *Bollettino Filosofico* n° 27 (2011–2012). Naples : Università Federico II di Napoli. 15–31.
- Bootz, Philippe. *Les Basiques : la littérature numérique*. <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>. 2006 (18 novembre 2018).
- Borges, Jorge Luis. *El jardín de senderos que se bifurcan*. Buenos Aires : Sur, 1941.
- Bouchardon, Serge (dir.). *Un Laboratoire de littératures. Littérature numérique et Internet*. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2007.
- Calvino, Italo. *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Milan : Garzanti, 1988.
- Clément, Jean. « Fiction interactive et modernité ». *Littérature* n° 96 (1994) : 19–36.
- Clément, Jean. *Afternoon, a Story : du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle*. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm>. Paris : Université Paris 8, 2000 (18 novembre 2018).
- Clément, Jean. « Hypertexte et fiction, une affaire de liens ». Jean-Michel Salaün et Christian Vandendorpe (dir.). *Les défis de la publication sur le Web. Hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, 2004.
- Clément, Jean. « Une littérature problématique ». Serge Bouchardon (dir.). *Un Laboratoire de littératures. Littérature numérique et Internet*. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2007.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires : Pantheon Books, 1963.
- Di Bello, Bonaventura. *iper-narrativa : creare e pubblicare romanzi e racconti ipertestuali*. Milan : Mondadori, 2016.
- Genette, Gérard. « Discours du récit ». *Figures III*. Paris : Le Seuil, 1972.
- Joyce, Michael. *Afternoon, a Story*. Watertown, MA : Eastgate Systems (paru sur cd), 1992.
- Lafaille, Jean-Marie. « Fragments d'une histoire ». *alire* n° 8 (1996). http://www.akenaton-docks.fr/DOCKS-datas_f/INDEX-datas_f/index_datas.html (18 novembre 2018). [1994, publié sur disquette].
- Landow, George P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.
- Master, Edgar Lee. *Spoon River Anthology*, Londres : William Marion Reedy, 1915.
- Moulthrop, Stuart. *Victory Garden*. Watertown, MA : Eastgate Systems (paru sur cd), 1992.
- Pano, Ana. « Présentation/Presentation ». *RiLUnE* n° 5 (2006) : XI–XIII.
- Perec, Georges. *La Vie mode d'emploi*. Paris : Hachette, 1978.
- Prego, Omar, et Julio Cortázar. *La fascinación de las palabras. Conversaciones con Julio Cortázar*, Barcelone : Muchnik, 1985.
- Queneau, Raymond. *Conte à votre façon*, Paris : Gallimard, 1967.
- Sartre, Jean-Paul. « Explication de L'Étranger ». *Situations I*. Paris : Gallimard, « NRF », 1947.

- Sterne, Laurence. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, Londres : Ann Ward (vol. 1–2), Dodsley (vol. 3–4), Becket & DeHondt (vol. 5–9), 1760–1767.
- Vandendorpe, Christian. *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Montréal : Boréal, 1999.
- Vitali-Rosati, Marcello. « La littérature numérique, existe-t-elle? ». *Digital Studies / Le champ numérique* (2007). <https://www.digitalstudies.org/articles/10.16995/dscn.42/> (18 novembre 2018).
- Weissberg, Jean-Louis. *Présence à distance : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. Paris : L'Harmattan, 1999.

Eleonora Marzi is a post-doc researcher at the Department of Language, Literature and Modern Culture of the University of Bologna (Italy). She holds a Ph.D. in European language and literature and her research topics range from linguistics to digital humanities. In particular, she deals with pragmatics, discourse analysis supported by semantic web technologies and Natural Processing Language, digital literature and linguistics.

