L'Hypertexte et ses prédécesseurs : cartographier un jardin aux sentiers qui bifurquent.

Gaëlle Debeaux

Université Rennes 2, place du Recteur Henri Le Moal, 35043 Rennes cedex
gaelledebeaux@gmail.com

Abstract. Ce travail interroge l'activité de lecture d'œuvres traditionnelles et numériques pratiquant la multiplication des récits à partir de la présence de cartes et schémas représentant la fiction. Les œuvres pratiquant la multiplication des récits, en particulier les hypertextes de fiction, offrent souvent des graphiques de leur propre construction, permettant une nouvelle appréhension de l'histoire. Ces œuvres ouvrent sur une nouvelle forme de lecture, crayon à la main, afin de bâtir un plan permettant de comprendre la succession et les enchâssements de l'histoire. Ainsi, ces textes multipliant les récits invitent le lecteur à figurer une carte, et postulent une appréhension de l'histoire inscrite dans un espace plutôt que dans une continuité temporelle.

Keywords: Littérature, Hypertexte, Oulipo, Carte, Calvino, Perec, Cortázar, Moulthrop, Ryman, Réception, Linéarité, Intrigue, Mise en espace.

1 Introduction

Les textes qui multiplient les récits sont des classiques de la littérature depuis déjà fort longtemps : l'émergence de l'hypertexte de fiction dans les années 1980 conduit à reconsidérer ces textes, armé des compétences spécifiques que permet d'acquérir la littérature numérique. C'est une de ces compétences que nous allons envisager dans ce propos : l'appréhension d'une fiction de manière spatiale plutôt que temporelle, à travers l'usage de la carte. Nous employons le terme de *carte* de manière générale en tant que « représentation conventionnelle d'un espace […] préexistant[1] ». La carte permet de le « matérialiser[2] », de le mettre en forme : de lui conférer une existence stable. Carte, plan, diagramme, schéma : nous ne distinguerons pas ces différentes façons de représenter l'espace mais nous retiendrons l'idée qu'il s'agit d'obtenir une représentation spatiale d'une fiction qui désoriente volontairement son lecteur.

Les œuvres dont nous allons parler, qu'elles soient le fruit de la littérature traditionnelle (entendons par là qu'elles sont issues de l'édition papier et se présentent

---

[1] Voir le projet « La Fin des cartes ? Territoires rêvés, territoires normalisés » de l'Université Paris I Panthéon Sorbonne (http://lafindescartes.net/ [consulté le 22/07/14]).

[2] *Idem*

comme des *codex*) ou numérique, ont toutes en commun de raconter des histoires de manière ramifiée : le fil de l'intrigue est mis à mal par la diffraction [2] des récits, de sorte que la logique de linéarité est contrecarrée par une approche en réseau. Il s'agira de comprendre le rôle de la carte dans ce type de récit, qu'elle soit fournie par l'auteur ou créée par le lecteur, et de mesurer la différence qu'elle met au jour entre la fiction traditionnelle et la fiction numérique.

2 Les cartes d'auteurs

La représentation spatiale du récit est un phénomène présent tant dans la littérature traditionnelle que dans la littérature numérique. Dans les œuvres publiées sous format papier, la carte bien souvent intervient *a posteriori* et est placée en annexe. Si Stevenson conçoit *L'Ile mystérieuse* à partir du dessin d'une carte imaginaire, si *Le Seigneur des anneaux* propose une carte de son territoire fictif, ces cartes sont secondaires : on peut tout à fait suivre le fil du récit sans elles. Les œuvres multipliant les récits font un autre usage de la carte. Dans *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec, le plan de l'immeuble dans lequel se situe la fiction n'est pas une illustration : bien au contraire, il condense une des contraintes qui a présidé à l'écriture de l'œuvre. Il fonctionne en effet comme un bi-carré latin[3] parcouru comme le plateau d'un échiquier par la figure du cavalier. Dans le même ordre d'idée, Italo Calvino conçoit les récits du *Château des destins croisés* en disposant les cartes de tarots afin qu'elles « constituent comme les scènes successives d'un récit pictographique [3]» : il obtient « une sorte de mots croisés faits de figures au lieu de lettres, où en plus chaque séquence peut se lire dans les deux sens [3]». Le lecteur a accès au plan et au « mots croisés » de tarots, mais l'information y est tellement condensée que ces représentations ne facilitent pas la lecture. Le texte apparaît comme l'explicitation du système.

Dans les hypertextes au contraire, l'auteur propose souvent la carte comme point de départ de la lecture. Comme le précise Jean Clément, « dans le dédale de l'hypertexte, [l'auteur] a besoin d'un fil d'Ariane ou d'une carte [6]». C'est le rôle de la carte cognitive proposée par exemple dans le logiciel *Storyspace*. *Victory Garden* de Stuart Moulthrop se présente au lecteur sous la forme d'une carte, celle du jardin de la fiction[4], dans laquelle il est invité à circuler librement. Dans *253* de Geoff Ryman, il a accès au "Journey Planner" qui prend la forme d'un plan de métro et comporte 32 éléments portant des titres et reliés entre eux. Ce plan est comparable à un sommaire et propose un parcours de l'œuvre que le lecteur peut suivre. A tout moment, il peut y revenir grâce à un lien permanent au bas de chaque page. Cet exemple met en avant une différence fondamentale entre la carte d'un ouvrage papier et la carte d'un hypertexte : son interactivité. En effet, la carte d'un hypertexte est faite pour être utilisée par le lecteur et permet son interaction : c'est là son but premier.

---

[3] Voir le *Cahier des charges de La Vie mode d'emploi*, Zulma et CNRS Editions, Paris, 1993

[4] En référence à Borges et sa nouvelle « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent ».

3 L'interactivité de la carte

Ainsi, si la carte dans les œuvres papier permet la synthèse des processus d'écriture (du moins dans une perspective oulipienne), dans l'hypertexte elle permet la navigation et postule une équivalence entre la lecture et le voyage : elle fait partie du récit et devient un enjeu de la lecture en ce qu'elle guide le lecteur dans le foisonnement des textes. Mais le parcours proposé par l'auteur est-il le seul valable ? Espen Aarseth distingue les récits linéaires, multi-linéaires et non linéaires [1] : la carte devient extrêmement utile dans ce troisième cas de figure, où plusieurs routes se croisent et où est favorisé l'itinéraire parmi tous les chemins potentiels de la fiction. C'est bien ainsi que fonctionne l'hypertexte, défini par Jean Clément comme « un texte non linéaire qui peut être parcouru d'un fragment à l'autre grâce à des liens explicités [5]».

Il y a donc plusieurs parcours possibles dans un hypertexte. Il est évidemment possible de lire un livre traditionnel selon un ordre qui n'est pas prévu par l'auteur, mais cela relève de l'accidentel : dans l'hypertexte, cela fait partie du dispositif. La carte proposée par l'auteur est dès lors importante mais insuffisante : elle permet un parcours, elle n'est pas le seul parcours possible. Dans *253,* on peut accéder au texte à partir du plan du métro, mais aussi à partir d'un schéma des wagons du métro, qui organise les passagers selon leur place. Là encore, plusieurs possibilités sont offertes au lecteur, qui peut lire les récits consacrés à chaque personnage de façon linéaire, en cliquant sur le lien "Next passenger", ou bien cliquer sur les liens présents dans les récits de chaque personnage selon ses envies. On souscrit donc au propos de Jean Clément lorsqu'il affirme que les cartes des hypertextes n'en sont que « la représentation symbolique. Car l'hypertexte n'est pas à lire, il est à écrire. Le sens n'y est pas institué une fois pour toute [6]». Autrement dit, face à la carte proposée par l'auteur, le lecteur doit construire la sienne.

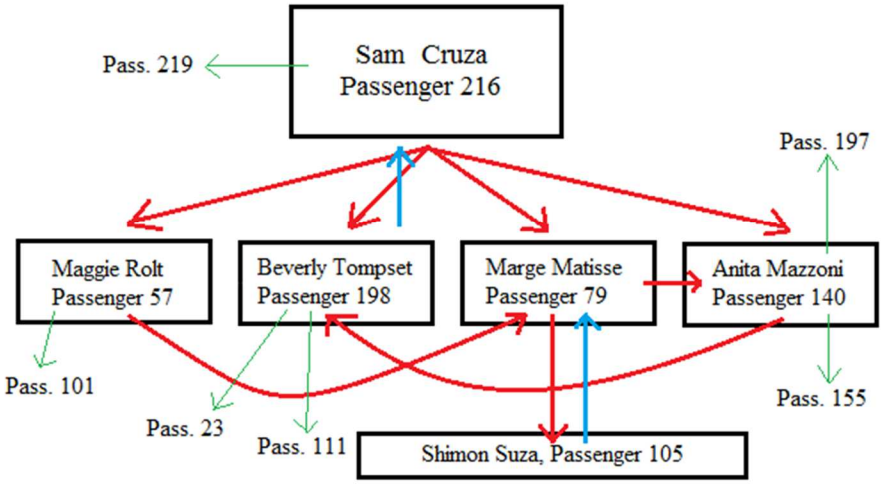
Nous sommes au cœur de ce qu'Espen Aarseth [1] nomme la littérature ergodique, dans laquelle la traversée du texte demande un véritable effort. Cet effort consiste, pour le cas qui nous concerne, à concevoir sa propre carte, véritable « laboratoire […] au sein duquel le territoire est construit comme objet cognitif [7]». Le rôle du lecteur est plus important dans l'hypertexte parce qu'il est amené à créer en même temps qu'il lit : sa carte parachève l'œuvre, lui confère un sens.

4 Le lecteur en cartographe

La carte est ainsi un élément fondamental de l'hypertexte car celui-ci, en remplaçant la structuration temporelle par une structuration spatiale, invite à une exploration plus qu'à une véritable lecture. Jean Clément le dit bien, « en parcourant l'hypertexte, le lecteur a plus l'impression de visiter un univers romanesque fragmenté, non orienté et foisonnant que de suivre le fil d'une histoire [5]». La vision du lecteur, plongé dans l'hypertexte, est toujours locale, son appréhension du texte toujours partielle ; c'est son regard qui constitue le centre de l'œuvre. La carte est donc un point de vue sur l'œuvre, marqué par la subjectivité d'un lecteur qui a déambulé à son gré dans le texte. Face à la logique de la désorientation et de la frustration induite par les hypertextes, la

carte permet de résumer un parcours et de le rendre reproductible, donc de permettre la relecture. Mémorielle (la carte semble être la seule forme possible que puisse prendre un résumé d'hypertexte) et projective (elle garde la trace des choix effectués et par là des éléments ignorés lors d'une première lecture, invitant à un nouveau cheminement), la carte est éminemment réflexive.

Italo Calvino affirme que « le premier besoin de fixer les lieux sur la carte est lié au voyage : c'est le mémento de la succession des étapes, le tracé d'un parcours. Il s'agit donc d'une image linéaire [4]» : la carte est « trace de temps [7]». Elle rétablit la linéarité perdue, ou plus exactement elle crée une linéarité absente, renouant avec les récits traditionnels. Cette linéarité peut n'être que celle de la lecture, ce qui ne lui confère pas le statut de narration ; mais elle peut aussi faire émerger des îlots de narration, c'est-à-dire faire naître une intrigue[5]. Dans *253*, la lecture du texte consacré au passager 216, Sam Cruza, fonde une mini-intrigue schématisée de manière arborescente. Le lecteur peut cliquer sur plusieurs liens dans le corps du texte qui le renvoient vers quatre personnages féminins, tous épris de Sam Cruza. La schématisation de ce parcours révèle une boucle, qui vient nouer l'intrigue de ce quintette amoureux.



Le système ainsi ébauché est clos et quasiment symétrique, avec un commencement et une fin dans le personnage de Sam Cruza : nous retrouvons ici ce qui caractérise l'intrigue et tout récit téléologique, la temporalité. Ainsi, si « dans l'hypertexte, c'est l'espace et non le temps qui construit le récit [5]», la cartographie de cet espace, gardant

---

5 Nous suivons ici les positions de Richard Saint-Gelais et René Audet dans « Underground lies : Revisiting Narrative in Hyperfiction », *Close Reading New Media, Analizing Electronic Literature*, Jan Van Looy et Jan Baetens (ed.), Leuven University Press, 2003,

trace des itinéraires[6] accomplis par le lecteur, permet de retrouver une forme de temporalité nécessaire à la narration pour faire intrigue. Mais elle n'impose pas la temporalité, comme le ferait un roman traditionnel linéaire, car elle ne privilégie pas un unique parcours : le schéma garde la trace d'autres bifurcations possibles, d'autres chemins qui n'ont pas été empruntés et pourront l'être à la lecture suivante.

5 Conclusion

Cartographier son parcours de lecteur entre dans la dialectique du fragment et de la totalité, qui joue à plein dans les fictions à récits multiples qui nous intéressent ici. Dessiner sa lecture, c'est saisir dans un ensemble ses hésitations, ses bifurcations, afin de pouvoir analyser dans sa globalité une fiction éclatée. L'hypertexte impose une vision « déambulatoire [6]» mais la carte offre « le regard divin [7]» et surplombant nécessaire à l'appréhension du texte comme œuvre. Face à la complexité des fictions qui démultiplient leurs strates narratives, « le dessin intervient là où la parole se montre impuissante [7]». On peut dès lors imaginer une nouvelle lecture hypertextuelle, c'est-à-dire cartographique, d'une œuvre comme *Marelle* de Cortázar, pour laquelle une troisième modalité de lecture serait proposée : celle de la carte.

6 Références bibliographiques

1. Aarseth, E. J. : Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature, The John Hopkins University Press, Baltimore & London (1997)
2. Audet, R. : Roman éclaté ou diffraction narrative et textuelle ? Repères méthodologiques pour une poétique comparée. In : Voix et Images, vol. 36, N°1, 2010, p. 13-26 (http://id.erudit.org/iderudit/045232ar [consulté le 13/05/14])
3. Calvino, I. : Note. In : Le Château des destins croisés, Editions du Seuil, Paris (1976). Traduction de Jean Thibaudeau et l'auteur (édition Points, 1985)
4. Calvino, I. : Le Voyageur dans la carte. In : Collection de sable, Editions du Seuil, Paris (1986). Traduction de Jean-Paul Manganaro (Editions Points, 1998)
5. Clément, J. : Fiction interactive et modernité. In : Littérature n°96, décembre 1994 (http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html [consulté le 17/07/14])
6. Clément, J. : Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle. In : Balpe, J.P., Lelu, A., Saleh, I. (eds) : Hypertextes et hypermédias : réalisations, outils, méthodes, Hermès, Paris (1995) (http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/discursivite.htm [consulté le 18/07/14])
7. Jacob, Ch. : L'Empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire, Albin Michel, Paris (1992)
8. Saint-Gelais, R., Audet, R. : Underground lies : Revisiting Narrative in Hyperfiction. In : Van Loov, J., Baetens, J. (ed) : Close Reading New Media, Analizing Electronic Literature, Leuven University Press (2003)

[6] Michel de Certeau distingue deux appréhensions de la carte : l'appréhension de ses formes, et l'appréhension de ses lignes, favorisant l'itinéraire.