
Fiction interactive et modernité

Jean Clément

Abstract

Interactive fiction and modernity.

Classical linear fiction directs narrative to a single final aim. Earlier attempts to write the reader into the fiction were foiled by the medium. Combinatorial works either support irrationalism or lack any serious purpose. The responsive technology of stand-alone hypertext, offering a degree of interaction with a set of fragments to be shaped into unending experiences, seems designed to support post-modern deconstructionism. Cooperative writing on networks may yet through the live exchange of thoughts and fancies lead to a new literary humanism.

Citer ce document / Cite this document :

Clément Jean. Fiction interactive et modernité. In: Littérature, n°96, 1994. Informatique et littérature. pp. 19-36;

doi : 10.3406/litt.1994.2350

http://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1994_num_96_4_2350

Document généré le 01/06/2016

FICTION INTERACTIVE ET MODERNITÉ

Le concept de fiction interactive est à la fois commode et flou, sans doute commode parce que flou. Dans la brève histoire de la littérature électronique, il s'est imposé très tôt pour désigner un produit nouveau et hybride, conçu dans les cerveaux de quelques informaticiens à l'imagination fertile¹. Sans vouloir soulever ici la question des rapports entre jeu et littérature, rappelons simplement qu'il s'agissait de proposer au lecteur/utilisateur/ joueur d'explorer, par un dialogue purement textuel avec la machine, un univers de fiction dont il devait déjouer les pièges. Le genre, souvent appelé « jeu d'aventure » a connu son heure de gloire dans les années soixante-dix², mais les progrès de l'informatique, et l'avènement du multimédia ont relégué au rayon des antiquités cet ancêtre du jeu vidéo. Aujourd'hui, l'image et le son ont remplacé le texte, les descendants des premières fictions interactives n'appartiennent plus au domaine de la « littérature », fût-elle cybernétique³. Par un mouvement plutôt rare, le jeu d'aventure textuel s'est déplacé de l'écran des premières machines vers les livres de la fameuse collection « dont-vous-êtes-le-héros ».

Mais ce déclin du jeu d'aventure informatique dialogué a laissé la place à un nouveau concept issu de la recherche documentaire : l'hypertexte. À l'origine, l'hypertexte est un dispositif à la fois

1. Anthony Niesz J. et Norman Holland, « Interactive Fiction », in *Critical Inquiry*, n° 11, 1984, pp.110-129.

Robert Pinsky, « A brief Description of Mindwheel », in *New England Review and Bread Loaf Quaterly*, n° 10.1, 1987, pp. 64-67.

Robert Pinsky et P. Michael Campbell, « Mindwheel : A Game Session », in *New England Review and Bread Loaf Quaterly*, n° 10.1, 1987, pp. 70-75.

2. Le premier de ces jeux sur ordinateur s'appelait *Adventure*. Il fut programmé en Fortran par William Crowther à la fin des années soixante, puis amélioré par Don Woods et porté sur micro ordinateur. Parmi ses successeurs, le plus célèbre fut sans doute *Zork*, un jeu créé par des chercheurs du MIT, qui utilisait les potentialités offertes par les architectures d'ordinateurs en réseau, et offrait aux utilisateurs de créer eux-mêmes de nouveaux épisodes et de converser avec les autres joueurs.

3. Un des avatars les plus achevés de cette rencontre du jeu d'aventure avec les possibilités du multimédia est sans doute *Myst* (Miller et Miller, 1993). Curieusement, cette aventure sur CD-Rom réintroduit le texte dans le jeu, mais sous la forme inattendue de véritables livres insérés dans le scénario.

conceptuel et informatique qui permet de gérer d'énormes masses de données documentaires de façon plus souple et plus fine que les gestionnaires de base de données traditionnels, en faisant de l'utilisateur un acteur de sa recherche, un explorateur équipé d'outils d'orientation, capable de se repérer à tout moment dans la jungle des documents et de tracer son chemin en quête de l'information qu'il convoite. L'idée en a germé dans l'esprit d'un chercheur américain à la fin de la Seconde Guerre mondiale, elle a été reprise par Ted Nelson qui créa le terme d'hypertexte en 1965. Mais c'est en 1985 qu'un écrivain américain, Michael Joyce, s'empara de l'outil et du concept pour créer la première fiction interactive hypertextuelle, *Afternoon, a story*⁴. Le succès immédiat de cette première œuvre⁵ allait entraîner d'autres écrivains dans son sillage, aux États-Unis d'abord, et plus timidement en France. Aujourd'hui, plusieurs universités américaines proposent aux étudiants des cours de lecture et d'écriture de fiction interactive. En France, on trouve également, notamment à l'Université de Paris 8, de tels ateliers où s'élabore cette nouvelle forme d'écriture, et des écrivains comme Jacques Roubaud commencent à s'intéresser à ce nouveau média. Le 29 août 1993, le *New York Times* consacrait à l'« hyperfiction » la totalité de son supplément littéraire⁶.

La fiction hypertextuelle, on s'en doute aisément, est plus proche du champ littéraire que le jeu d'aventure. Ces deux genres partagent cependant un certain nombre de caractéristiques communes qui justifie leur rapprochement dans une même problématique épistémologique. Cette problématique tient en partie à la nouveauté de leur support, l'informatique, mais aussi à leur mode de fonctionnement, aux rapports qu'ils instituent entre l'auteur, le texte et le lecteur. En ce sens, ils peuvent être considérés comme les héritiers d'une tradition ancienne de textes très divers dont les auteurs ont en commun le désir de rompre avec le discours linéaire pour établir avec le lecteur une certaine forme d'interactivité. Je me propose donc de clarifier ici un certain nombre de concepts attachés à la catégorie générale des textes non linéaires, avant d'examiner ce que le support informatique entraîne comme nouveautés radicales dans les rapports auteur/texte/lecteur. Notre époque, on nous le répète assez, est vouée au multimédia. La littérature court le risque de s'y dissoudre. Mais elle peut aussi en

4. Cf. Jean Clément, « *Afternoon, a Story*, du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle », in *A : LITTÉRATURE* ↓, Actes du colloque Nord Poëste et Ordinateur, Mots-Voir et Gerico-Circav éd., 1994

5. Michael Joyce, *Afternoon, a Story*, Eastgate Systems, Cambridge MA, 1987, a été vendu à plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires, chiffre énorme, surtout si on tient compte du fait que les disquettes sont aisément duplicables.

6. Avec notamment un article de Robert Coover : « Hyperfiction : novels for the Computer. »

relever le défi et, se saisissant des nouvelles technologies de la communication, porter encore un peu plus loin l'ambition de sa modernité.

TOPOLOGIE TEXTUELLE

Ce qui caractérise la fiction interactive, c'est le mode d'accès au texte et, dans les dispositifs les plus sophistiqués, son mode de constitution. Dans notre tradition occidentale, l'accès au texte de fiction se fait, sauf exception plutôt rare, de façon linéaire, en parcourant la page de gauche à droite et de bas en haut, puis en passant à la page suivante. Ce déroulement linéaire du texte est, certes, ponctué et rythmé par des repères typographiques ou de mise en page (paragrapes, chapitres, etc.) qui sont autant de conventions admises depuis l'invention de l'imprimerie. Mais ce dispositif familier qui guide notre lecture et lui imprime sa respiration est destiné à assurer la cohésion et la continuité du texte. Il le découpe pour mieux marquer les étapes d'une progression à laquelle le lecteur doit se plier. Bien entendu, cette continuité du texte ne doit pas être confondue avec celle de la narration, dont on sait quelles libertés elle peut et doit prendre avec la linéarité temporelle de l'histoire qu'elle raconte⁷. Pour aussi ancré qu'il soit dans notre culture de lecteur, cet ordre linéaire n'est pourtant pas le seul ordre possible et il ne doit être considéré que comme l'une des figures de ce que l'on pourrait appeler, à la suite d'Epsen J. Aarseth, la *topologie textuelle*⁸. La topologie se définit en mathématiques comme « l'étude des propriétés invariantes dans la déformation géométrique des objets et dans les transformations continues appliquées à des êtres mathématiques⁹ ». Transposée dans le domaine textuel, cela pourrait donner : « étude des diverses façons dont les différentes parties d'un texte sont connectées, indépendamment des propriétés de son support (pierre, papier, support électromagnétique, etc.) ».

La première question posée par cette approche concerne le statut du texte. Sans entrer dans une discussion sur les rapports texte/auteur, texte/support ou texte/lecteur, force est de constater que le fait d'envisager l'œuvre littéraire dans une perspective topologique pose la question de son existence même. Quand un texte s'en remet à son dispositif de lecture (la machine ou le lecteur) pour mettre en ordre ses éléments, il perd une de ses composantes essentielles : sa trajectoire ou sa configuration. On peut dès lors l'envisager de deux points de vue : ou bien il n'existe pleinement en tant que texte que lorsqu'il est actualisé par le parcours particulier qu'en fait un lecteur donné, à un moment

7. Gérard Genette en a fait l'analyse magistrale dans son « Discours du récit », in *Figures III*, Seuil, 1972.

8. J'emprunte ici, pour les discuter, quelques concepts formulés par Espen J. Aarseth dans son article « Nonlinearity and Literary Theory », in *Hypertext and Literary Theory*, George Landow (ed.), J. Hopkins UP, 1994.

9. Le Petit Robert.

donné, ou bien il faut considérer qu'il peut exister aussi sur un mode virtuel et qu'il se définit par la somme de ses lectures potentielles.

La perspective topologique appelle une autre clarification, concernant cette fois l'unité textuelle pertinente. Il va de soi que celle-ci ne peut être définie en termes linguistiques mais seulement par ses relations topologiques au tout et à ses parties. S'inspirant de Roland Barthes qui dans *S/Z* avait forgé le néologisme « lexie », les théoriciens américains de l'hypertexte ont proposé « lexia ». L'inconvénient de cet emprunt est qu'il méconnaît l'usage qu'en fait Barthes. Pour ce dernier, la « lexie » est une unité de lecture découpée arbitrairement à son profit par le lecteur dans un texte par ailleurs parfaitement linéaire. J. Aarseth, pour sa part, propose le mot *texton* pour définir l'unité de base de la textualité potentielle d'une création non linéaire et *scripton* pour désigner une séquence ininterrompue d'un ou de plusieurs *textons* tels qu'ils sont projetés par le texte ou réunis par le lecteur¹⁰. Mais cette distinction ne s'avère vraiment utile que dans la génération automatique, lorsque l'ordinateur compose lui-même une unité textuelle (*scripton*) à partir d'éléments infra-textuels (*textons*). Dans les autres cas, le *scripton* n'est qu'un *texton* réalisé par la lecture. Les termes de *fragment* et de *module* évitent ces néologismes un peu barbares¹¹.

À ce découpage du texte en unités, il faut ajouter le dispositif qui les articule et les met en fonctionnement. Celui-ci peut prendre des formes très diverses, qu'il s'agisse de conventions ou de mécanismes. Cela peut aller de la simple fonction aléatoire (prendre une carte au hasard) à un jeu complet d'instructions (un programme informatique). Ces fonctions, que l'on peut qualifier de transversales, combinent un certain nombre de caractéristiques :

1) La *linéarité*. Un texte non linéaire n'aligne pas ses modules dans un ordre fixe, temporel ou spatial, mais dans un ordre arbitraire, déterminé par un agent cybernétique (le(s) utilisateur(s), le texte, ou les deux).

2) Le *dynamisme*. Dans un texte statique, les modules sont toujours identiques tandis que dans un texte dynamique leur contenu peut changer.

3) Le *déterminisme*. Quand le dispositif assigne toujours la même place respective aux modules, le texte prend un caractère déterminé. Sinon, il reste indéterminé.

4) La *temporalité*. Elle peut jouer un rôle important en faisant dépendre l'apparition des modules de l'écoulement du temps passé devant la machine par l'utilisateur.

10. J. Aarseth, *op. cit.*

11. Roger Laufer, « La création modulaire », in *Littérature et Technologie*, (coll. Études Romanesques, n° 1 — séminaire-colloque des 24-25 avril 1989), textes réunis par Jean Bessière et Hans-George Ruprecht, Paris, Lettres modernes, 1993, pp. 79-87.

5) La *manœuvrabilité*. L'accès au texte sera plus ou moins facile selon qu'il sera aléatoire ou se fera par l'intermédiaire d'un lien hypertextuel qui pourra être explicite, caché, conditionnel ou arbitraire.

6) *L'interactivité*. Celle-ci peut prendre plusieurs formes : exploratoire, quand le lecteur décide du chemin à suivre ; dramatique, quand le lecteur est appelé à assumer le rôle d'un personnage dans l'univers de fiction décrit par le texte ; configurative, si le lecteur peut choisir les modules et/ou les fonctions transversales ; poétique quand les choix du lecteur sont esthétiquement motivés.

Cette grille de lecture des textes envisagés dans leurs dimensions topologique et fonctionnelle, permet de rendre compte de la très grande variété des situations de communication textuelle. Reste maintenant à préciser le champ de la fiction interactive dans cette galaxie.

TEXTES COMBINATOIRES

Les textes combinatoires représentent la forme d'interactivité la plus simple et la plus ancienne. Cette simplicité tient d'abord à leur caractère statique. Dans un texte combinatoire, les modules sont figés. Ils sont comme les figures d'un jeu de cartes. Dans certains cas ils sont totalement indéterminés, dans d'autres non, selon qu'ils peuvent être lus dans le désordre ou sont contraints par un agencement partiellement séquentiel. Un exemple du premier cas est fourni par le *Yi King*, ou *Classique du changement*¹². Ce très ancien recueil confucéen d'aphorismes, de sentences divinatoires et de gloses s'appuie sur un jeu de 64 hexagrammes issus de la combinaison binaire de six lignes pleines ou brisées. En jetant des pièces ou des baguettes, on tire au hasard deux hexagrammes (fragments textuels) et leur combinaison offre un « module » à lire et à interpréter, parmi les 4096 possibles.

Plus près de nous, le livre de Marc Saporta, intitulé *Composition n° 1*¹³, offre un autre exemple de combinatoire totale, sans doute unique dans l'histoire du roman. Brisant les habitudes de lecture et les contraintes liées aux caractéristiques matérielles du livre relié, l'auteur présente son œuvre sous la forme d'une pochette contenant 150 feuillets détachés. Chaque feuillet constitue un module romanesque. Dans sa préface, l'auteur indique que « le lecteur est prié de battre ces pages comme un jeu de cartes. De couper, s'il le désire, de la main gauche, comme chez une cartomancienne. L'ordre dans lequel les feuillets sortiront du jeu orientera le destin de X ». Le nombre de combinaisons possibles (150 !) est de nature à décourager toute velléité de lecture exhaustive.

Il est d'autres dispositifs combinatoires qui intègrent une certaine forme de contrainte séquentielle. C'est le cas des *Cent Mille*

12. François Jullien, *Figures de l'immanence, pour une lecture philosophique du Yi King*, Grasset, 1993.

13. Marc Saporta, *Composition n° 1*, Seuil, 1962.

Milliards de poèmes de Raymond Queneau ¹⁴ ou des « Un petit peu plus de 4000 poèmes en prose pour Fabrizio Clerici » de Georges Perec ¹⁵. Dans ces deux exemples, le dispositif assigne une place fixe à chaque classe de fragments, l'ordre dans lequel ils apparaissent est totalement déterminé, ce qui autorise l'auteur à imposer sa marque au texte final. En voici un échantillon emprunté à Perec :

Aux frontières du royaume
des portiers bicéphales
montent une garde impassible.

Ils ont fait provision de peaux de crapauds
de petites autruches et de mues de serpents.

Bien qu'ils soient d'un abord assez effrayant
ils se révèlent assez rapidement inoffensifs et
même cordialement amicaux.

Nul n'a jamais compris pourquoi
ils se servaient de petites cuillers.

Cette même combinatoire est à l'œuvre dans un logiciel comme *Conte* ¹⁶ qui, s'inspirant des travaux de Vladimir Propp, engendre automatiquement des histoires organisées sur le modèle de la quête. Chaque épisode interchangeable concourt, à sa place, à la cohérence de l'ensemble.

Les dispositifs de Queneau ou de Perec fonctionnent comme des automates littéraires. Car même si le lecteur est sollicité dans le choix des vers ou des strophes, il lui est difficile d'imprimer sa marque au texte produit. Selon la typologie proposée plus haut, la fonction interactive de ces textes n'est ni configurative (le lecteur est soumis à l'ordre voulu par l'auteur), ni poétique (l'incapacité où est le lecteur d'apercevoir l'ensemble des possibles lui interdit de motiver esthétiquement ses choix).

Dès lors il peut être tentant de confier à un programme le tirage aléatoire des fragments textuels. Il existe d'innombrables versions informatiques des *Cent Mille Millions de poèmes*. S'en remettre ainsi à la machine augmente les possibilités d'apparition de nouveaux textes, que les contraintes du papier (d'un maniement mal commode, le livre s'ouvre toujours aux mêmes pages) rendaient improbables. Paradoxalement, la seule façon de réintroduire une forme d'interactivité « poétique » dans de tels textes consiste à écrire un programme informatique de lecture. En dotant chaque vers d'un descripteur qui renseignerait la machine sur les traits pertinents à prendre en compte dans sa combinaison avec l'ensemble, le lecteur-programmeur pourrait n'obtenir que les seules configurations en accord avec ses choix esthétiques.

14. Raymond Queneau, *Cent Mille Millions de poèmes*, Gallimard, 1961.

15. Georges Perec, « Un petit peu plus de 4000 poèmes en prose pour Fabrizio Clerici », in *Action poétique* n° 85, septembre 1981.

16. Alain Lambert, *Conte 2*, FIL éd., 1988.

C'est une autre forme d'interactivité qui intervient dans les textes à combinatoire indéterminée. En s'en rapportant au seul hasard dans la mise en ordre des éléments, des textes comme le *Yi King* ou la fiction de Marc Saporta, placent le lecteur au centre du dispositif. Car ce n'est plus seulement la signification dont ce dernier a désormais la charge, mais le texte lui-même. L'objet à lire est si instable qu'il a moins besoin d'un lecteur que d'un acteur pour se réaliser. Placé devant des éléments fragmentés, parfois contradictoires, ce dernier se voit assigner le rôle de l'officiant dont le geste de lecture va produire un texte dont il lui appartiendra d'interpréter le sens. Qu'elle soit réelle ou seulement mimée, cette dimension magico-religieuse suppose un rituel : celui du lancer de baguettes ou de la cartomancie. Par ce geste (in)augural, il est ainsi manifesté métaphoriquement au lecteur que désormais, pour lui, le texte sera comme un destin.

L'INTERACTIVITÉ
EN ÉCHEC

C'est aussi son destin que le lecteur est invité à jouer dans les jeux d'aventures, mais d'une toute autre manière. Dans les textes combinatoires, on l'a vu, l'interactivité est faible, proche de son degré zéro. Elle est plus forte ici, dans la mesure où l'action du lecteur ne se réduit pas à déclencher une mise en ordre de fragments qui devrait tout au hasard. À chaque fois qu'un module est produit par le dispositif (papier ou machine) le lecteur doit faire un choix qui détermine l'apparition du module suivant. Dans les jeux d'aventure, ce choix relève toujours de deux fonctions de base : la fonction exploratoire et la fonction dramatique. La première demande au lecteur de se repérer dans un espace topographique orienté : aller à droite ou à gauche, avancer ou reculer, entrer ou sortir, etc. La seconde fait du lecteur un acteur de l'histoire. Selon qu'il sera fort ou faible, rusé ou imbécile, sage ou imprudent, les modules suivants tourneront ou non à son avantage. Cette fonction est plus intéressante que la première car elle modifie plus radicalement les principes sur lesquels repose la fiction classique. Renouant avec certaines formes du conte oral, elle fait du lecteur/joueur à la fois le héros de l'histoire et son narrataire. C'est, en effet, à lui que le récit est adressé : il *est* cette seconde personne grammaticale, ce « vous » désigné par le narrateur. Dans les versions informatiques les plus sophistiquées il est même invité à prendre la parole, à s'exprimer par des phrases simples tapées sur le clavier¹⁷ qui seront ensuite interprétées par la machine.

Le dialogue n'est pas le seul élément qui provoque la confusion entre héros et narrataire. Tout le dispositif y concourt. Le passage d'un module à l'autre est soumis au passage du héros par des épreuves qualifiantes. Dans les versions les plus anciennes, ou les plus rustiques, celles-ci peuvent prendre la forme antique de

17. Les progrès de la reconnaissance automatique de la parole laissent prévoir que le lecteur pourra bientôt s'adresser oralement à la machine.

l'énigme à résoudre. Les versions les plus récentes, qui tirent parti de l'amélioration constante des possibilités graphiques de la machine, représentent à l'écran sous forme de scènes animées les rencontres du héros avec les protagonistes de l'histoire, hostiles ou amicaux. À l'aide de manettes ou de tout autre instrument de commande, l'utilisateur peut ainsi faire se mouvoir son héros et le faire triompher de ses adversaires dans des combats simulés. De ses réflexes et de sa dextérité dépend en partie le sort des personnages. Dans les livres dont vous êtes le héros, la règle du jeu prescrit des algorithmes de jet de dés et de comptage des points qui gouvernent des simulacres de combat qui peuvent être mortels.

Car la figure centrale des jeux d'aventures est la mort. Celle-ci peut vous atteindre à tous moments, provoquée par une réponse ou un choix malheureux. Le parcours de la fiction est un perpétuel combat dont l'issue est presque toujours fatale. Mais cette mort est étrange. Car loin de marquer, comme il serait normal, la clôture du texte, elle en marque le recommencement : sitôt mort, le héros de l'histoire se réincarne, prêt pour de nouvelles aventures. Le narrataire, quant à lui, se voit expliquer les raisons de sa fin et offrir la possibilité de recommencer. Le lecteur, enfin, va pouvoir entreprendre une nouvelle lecture, instruit des pièges qui le menacent et des erreurs à éviter. Cette mort-là va à l'encontre des lois de la fiction. Et quand bien même la lecture /jeu se terminerait (cela finit par arriver) par la victoire du héros/narrataire/lecteur, cette fin serait fatalement décevante et trompeuse. Car une fois le livre refermé ou l'ordinateur éteint, même si le texte prévoit un cérémonial de victoire quelconque, le phénomène de relâchement de la tension narrative, cette « purgation » (*catharsis*) qui, selon Aristote caractérise la fin de la fiction, manque à se produire. Dans la fiction interactive, la fin n'est qu'une péripétie.

On perçoit mieux ainsi par quelles voies le jeu d'aventure a peu à peu quitté le domaine du récit pour glisser vers celui de la simulation. L'histoire de ce déplacement est étroitement liée aux progrès de l'informatique. Les premières machines ne savaient afficher que du texte. Privés d'images, les lecteurs n'avaient, comme dans un roman, que la ressource des mots pour construire en imagination l'univers de la fiction produite par l'ordinateur. Mais en cherchant à intégrer le lecteur sous la forme d'un protagoniste actif, cet univers était condamné à une très grande pauvreté. Car la machine ne peut « comprendre » le lecteur qu'à travers un petit nombre de gestes ou de déplacements. Ainsi réduite à sa dimension spatio-temporelle et fonctionnelle, la fiction fait peu de cas du texte, bientôt condamné au profit de l'image.

À aucun moment, dans cette courte histoire du jeu d'aventure, le texte n'a semblé en mesure de prendre en charge à lui seul la fiction. Peut-être a-t-il seulement manqué d'un écrivain-programmeur qui eût ouvert la voie à une nouvelle écriture ?

L'explication est un peu courte. Il est plus vraisemblable que cet échec tient au mode de fonctionnement de la fiction textuelle et il faut en tirer la conclusion : hors la lecture, il n'y a pas de médiation possible entre la fiction et le réel. Jürgen Habermas l'a magistralement démontré dans son commentaire d'Italo Calvino¹⁸. L'auteur de *Si par une nuit d'hiver un voyageur*¹⁹ a tenté de faire du lecteur un personnage du livre, se livrant à son tour au jeu de la confusion personnage/narrataire/lecteur. Le texte débute ainsi :

Tu vas commencer le nouveau roman d'Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*. Détends-toi, concentre-toi.

Et se termine par ce dernier chapitre :

Lecteur et Lectrice, vous êtes à présent mari et femme. Un grand lit conjugal accueille vos lectures parallèles.

Ludmilla ferme son livre, éteint sa lampe, abandonne sa tête sur l'oreiller, et dit :

— Éteins toi aussi. Tu n'es pas fatigué de lire ?

Et toi :

— Encore un moment. Je suis juste en train de finir *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, d'Italo Calvino. *

La liberté laissée au lecteur est donc un leurre, une illusion, ou un jeu. * Se transgressant elle-même, la fiction tombe sous les lois de la fiction. Ce que Calvino a voulu montrer *au moyen du roman*, il est obligé de le représenter *à l'intérieur* du roman.²⁰ * Le discours littéraire produit un univers qui ne peut trouver sa validité qu'à l'intérieur de la fiction. Si le lecteur consent à y entrer, ce ne peut être qu'au prix de ce que Coleridge appelait *the willing suspension of disbelief*. Car à la différence du monde réel dans lequel il est des situations où « dire, c'est faire²¹ », le monde de la fiction est dépossédé de ce pouvoir. Comme le note Habermas « les actes de parole littéraires sont privés de leur force illocutoire²² ».

De ce qui précède, on peut tirer quelques conclusions et tenter d'anticiper sur l'avenir du genre. Le jeu d'aventure est d'abord et avant tout un jeu. Plus son degré d'interactivité augmente, plus il s'éloigne de la fiction comme *mimésis* pour se rapprocher de ce que l'on peut appeler le jeu dramatique, ou jeu de rôles. Mais cette tendance fait apparaître immédiatement ses limites. L'ordinateur ne vaut pas un bon maître de jeu qui, réunissant les protagonistes autour d'une table ou, mieux encore, les lâchant dans la ville, les met en demeure d'improviser des aventures sur un scénario de son invention. Ces jeux de rôles connaissent un succès grandissant qu'explique sans doute le plaisir de passer du fictionnel au dramatique et du statut d'utilisateur à celui d'acteur. L'avenir dira si les

18. Jürgen Habermas, *la Pensée postmétaphysique*, Armand Colin, 1993.

19. Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Seuil, 1981.

20. J. Habermas, *op. cit.*, p. 151.

21. John Austin, *Quand dire c'est faire*, Seuil, 1970.

22. J. Habermas, *op. cit.*, p.151.

progrès des techniques du virtuel, de la synthèse de la parole et de la simulation par ordinateur permettront à l'informatique de devenir un outil suffisamment puissant pour entraîner les amateurs dans un univers de fiction créé de toutes pièces par les machines et dont ils seraient pourtant les vrais protagonistes. Quoi qu'il en soit, la littérature n'y aura gagné que d'être encore un peu plus soumise à la concurrence du multimédia dans sa capacité à engendrer des mondes imaginaires.

HYPERTEXTES DE PAPIER

Il en va autrement avec l'hypertexte, un genre récemment apparu²³ et qui semble peu à peu prendre sa place dans le champ littéraires — quelque part entre la combinatoire et le jeu d'aventure — si on en juge par l'abondance des critiques qui lui sont consacrées.

La nouveauté du concept ne permet pas encore de le dégager d'un certain flou. D'une façon très générale, on pourrait le définir comme un texte non linéaire qui peut être parcouru en sautant d'un fragment à l'autre grâce à des liens explicités. Mais les incertitudes de la terminologie étendent le concept tantôt à un dispositif informatique général d'écriture/lecture (le système), tantôt aux produits qu'il engendre (les textes). On verra plus loin que les deux sont étroitement dépendants.

À s'en tenir à la définition générale, on trouve dans la littérature préinformatique des textes hypertextuels avant la lettre, qu'avec le recul on pourrait qualifier de proto-hypertextes. Car le désir de rompre ou de contester le mode de lecture linéaire est presque aussi ancien que l'écriture elle-même. De Jean Méchinot et son *Oraison qui se peut dire par huit ou seize vers, tant en rétrogradant que autrement*²⁴ à Roland Barthes parlant de ses *Fragments d'un discours amoureux* comme de « figures [qui] ne peuvent se ranger, s'ordonner, cheminer, concourir à une fin²⁵ » en passant par Jacques Roubaud qui ne propose pas moins de quatre modes de lecture de son recueil *Signe d'appartenance*²⁶, les exemples ne manquent pas de cette prédilection pour la littérature fragmentaire. Il est vrai, qu'elle est surtout le fait des moralistes ou des poètes, de ceux qui donnent à méditer ou à rêver. Elle est plus rare dans le domaine de la fiction narrative. Pourtant dès sa naissance le roman, qui se voulait moderne (que l'on songe à l'anglais *novel*), a cherché à remettre en question les lois du récit linéaire. 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 chrono-

23. Jean Clément, « L'Hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre ? », communication au colloque de l'A.L.L.C., Sorbonne, 1994, Actes à paraître.

24. Ch. Martineau-Genieys, *les Lunettes des Princes de Jean Méchinot*, Droz, Genève, 1958, p.35.

25. Roland Barthes, *Fragments d'un discours amoureux*, Seuil, 1977, p.11.

26. Jacques Roubaud, *Signe d'appartenance*, coll. « Poésie », Gallimard, Paris, 1967, pp. 7-9.

logie 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. L'ancêtre emblématique de cette contestation est sans aucun doute Laurence Sterne qui fut un maître pour toute une génération (voyez *Jacques le Fataliste*). En voici quelques exemples tirés du premier livre de *Tristram Shandy* :

S'il se trouve d'ailleurs des lecteurs à qui il déplaît de remonter si loin dans ce genre de cause, je ne puis que leur conseiller de sauter par-dessus le reste de ce chapitre, car je déclare d'avance qu'il a seulement été écrit pour les curieux et les chercheurs.

-----FERMEZ LA PORTE-----

[...]

Posez le livre et je vous accorde une demi-journée pour deviner les causes probables d'une telle attitude.

[...] Mais pour que vous sachiez comment ceci advint et tiriez profit de cette science, je vous presse de lire les deux chapitres suivants, où vous trouverez de sa vie et de sa conversation un aperçu comprenant sa propre morale.

[...] Mais je dois ici vous informer une bonne fois que tout cela sera plus exactement tracé et expliqué dans une carte maintenant chez le graveur ; laquelle, avec d'autres documents et appendices, prendra place à la fin du vingtième volume ²⁷.

Sterne, on le voit, invite avec humour le lecteur à faire de son livre une lecture d'humeur, libérée de la succession des pages, sautant par-dessus les chapitres et courant en avant pour mieux revenir en arrière un peu plus tard. À la différence de Calvino qu'il annonce pourtant à sa manière, il ne s'agit pas pour lui d'introduire le lecteur dans la fiction, mais de lui en proposer une lecture interactive.

Poussant le procédé jusqu'à ses limites, Milorad Pavic, dans son *Dictionnaire Khazar*, sous-titré *roman-lexique*, invite le lecteur à un nouveau type de lecture :

[Ce livre] peut être lu d'innombrables façons. C'est un livre ouvert même lorsqu'on le referme. Il peut aussi être complété[...]. Il est composé d'articles, de renvois, tout comme les livres saints ou les mots croisés, et pour tous les noms ou notions marqués ici d'une croix, d'un croissant, de l'étoile de David ou d'un autre signe, il convient de se reporter à la partie correspondante du dictionnaire afin d'approfondir ses connaissances ²⁸.

Ce livre, plus que d'autres, peut prétendre au titre de proto-hypertexte. Car non seulement son écriture est fragmentaire (les articles d'une encyclopédie), et sa lecture non linéaire, mais il est conçu pour être lu en suivant des liens explicites qui tissent dans le texte un réseau serré autour d'une histoire qui se dérobe.

C'est aussi une histoire qui se dérobe, la sienne, que Jacques Roubaud nous invite à suivre dans *la Boucle*. C'est un livre écrit, indique l'auteur, avec « bifurcations et incises ». Il s'agit, en effet, d'un texte multilinéaire sous-titré « récit » dans lequel la mémoire,

27. Laurence Sterne, *Vie et Opinions de Tristram Shandy*, Flammarion, 1982.

28. Milorad Pavic, *le Dictionnaire Khazar*, Belfond, 1988, p. 20.

partant d'un souvenir d'enfance, cherche à suivre toutes les pistes qui s'ouvrent à elle. Pour aider à les démêler, tout en préservant la complexité de leur enchaînement, l'auteur a posé pour le lecteur des repères comme la numérotation des paragraphes, l'utilisation de renvois ou la typographie qui sont autant d'invitations à multiplier les modes de lecture.

L'hypertexte est né de la rencontre de cette tradition de littérature non linéaire avec un nouveau support de lecture : l'ordinateur. Notre culture du livre a produit en nous des habitudes de lecture séculaires dont nous avons du mal à nous défaire car elles sont parfaitement adaptées à la matérialité du livre. Ce dernier se présente comme un objet à trois dimensions : les deux dimensions de sa surface plus celle de son épaisseur. Cet objet tient dans la main, il peut être ouvert, feuilleté, et un certain nombre de dispositifs (le paratexte et la mise en page) nous permettent de nous y retrouver dans sa consultation. Aussi évidentes qu'elles nous paraissent, ces caractéristiques matérielles n'en influent pas moins sur notre conception de la fiction. En ouvrant un livre nous commençons une histoire, en tournant les pages nous nous y engageons et en le refermant nous savons que nous en avons fini avec elle. La fiction tient dans un *volume* dont l'épaisseur nous renseigne sur sa longueur.

Il en va autrement avec l'écran de l'ordinateur. La troisième dimension en est absente : sous la page ne s'ouvre que l'absence vertigineuse d'un texte qui est encore dans les limbes, déjà créé, sans doute, mais non encore venu à l'existence ²⁹. C'est pourquoi rien n'est plus insupportable que la lecture sur écran d'un texte linéaire. Réduit à contempler à travers une fenêtre un texte qui se déroule sans repères comme un roman-fleuve, le lecteur a tôt fait d'abandonner l'exercice.

Les progrès de l'informatique permettront sans doute un jour de reconstituer un livre virtuel dans ses trois dimensions, mais ce simple rétablissement de nos habitudes anciennes nous priverait des possibilités nouvelles offertes par l'hypertexte. Ce qu'apporte ce dernier, c'est la possibilité de s'affranchir de l'ordre des pages en affichant instantanément n'importe quel fragment textuel par la simple activation d'un lien posé par l'auteur. Ce mode de lecture que le support papier ne permet que par un report manuel à d'autres pages, l'informatique donne le moyen de l'exécuter en temps réel, à la commande. On peut désormais multiplier les modes de lecture en fonction des possibilités offertes par le dispositif et des cheminements proposés par l'auteur. Dans les systèmes hypertextuels actuels, l'accès à un fragment peut se faire de plusieurs façons :

29. Jean-Pierre Balpe, « La tentation de l'infini », in *Études romanesques* 1, 1992.

— par défaut, en appuyant sur la touche ENTRÉE ou en cliquant sur une partie quelconque, non activable, de l'écran. Cette méthode permet généralement de suivre un cheminement qui fait découvrir un ou des déroulements narratifs de base. C'est le cas dans *Afternoon* de Michael Joyce. En « tournant » de cette manière les « pages » de l'hypertexte, il est possible de suivre le fil de l'intrigue principale qui se noue autour d'un accident dont aurait été victime le matin le fils et l'ex-femme du narrateur. Dans *Victory Garden*, Stuart Moulthrop utilise le même procédé pour permettre au lecteur de suivre divers personnages. Mais ce lien « par défaut », n'est pas toujours le fil d'Ariane qu'on croit et le suivre aveuglément est souvent trompeur ;

— par activation d'un lien posé dans le texte. Cet ancrage dans le texte peut être explicite et paratextuel : d'une phrase ou d'un mot, il invite le lecteur à faire un choix motivé. Dans *The Perfect Couple*³⁰, l'auteur propose systématiquement à chaque page-écran un choix entre quatre suites possibles. Mais le plus souvent, l'ancrage est simplement signalé par la mise en évidence typographique d'un mot du texte, gras ou italique. Le mot se voit alors investi d'une valeur métonymique : il est comme le représentant du texte à venir. Dans *Lust*³¹, c'est sur un poème que s'ouvre la fiction. Chacun des mots du poème peut déclencher une entrée différente dans l'histoire. Pour éviter la surcharge typographique de la page, d'autres procédés permettent de faire apparaître à la demande les mots : soit en donnant accès par un « menu » à la liste des liens potentiels, soit en ne faisant apparaître les ancrages qu'à la demande. Dans ce cas les mots activables (*the words that yield*, disent les Américains) apparaissent encadrés quand on appuie sur une touche de fonction. Dans *Fragments d'une histoire*³², le curseur prend la forme d'une main quand on le fait passer sur une zone activable ;

— certains dispositifs, enfin, permettent aux auteurs de poser des liens conditionnels qui ne seront activables que si le lecteur a — ou n'a pas — déjà fait un certain parcours. Passant pour la seconde fois par un fragment déjà lu, ce dernier peut ainsi avoir la surprise de voir de nouvelles pistes s'ouvrir ou d'anciennes se fermer.

De toutes les genres littéraires, c'est la fiction narrative qui se trouve la plus profondément remise en cause par l'hypertexte. Le titre donné à son hypertexte par J. M. Lafaille : *Fragments d'une histoire* est générique à cet égard, tandis que celui de Michael Joyce : *Afternoon, a story* est antiphastique. L'hypertexte de fiction

30. M. Clark Humphrey, *Fait Divers*, Enterprises, 1991.

31. Mary-Kim Arnold, *Lust*, Eastgate Systems, 1994.

32. Jean-Michel Lafaille, *Fragments d'une histoire*, hypertexte en circulation sur un réseau informatique, sans autre référence.

ne prétend pas, à la manière du roman classique, raconter une histoire selon les lois de la fiction, telles qu'elles se sont imposées depuis Aristote. Quand il le fait, ce ne peut être qu'épisodiquement, sauf à renoncer à son principe même. De ce point de vue, certaines fictions hypertextuelles comme *Quibbling*³³ ou *The Perfect Couple* ont du mal à se défaire du récit classique. Car l'hypertexte n'est pas un simple récit arborescent comme dans les livres « dont-vous-êtes-le-héros ». Les notions de causalité, de temps et d'espace y sont beaucoup plus profondément déconstruites. 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. Comme le souligne Jacques Roubaud, « la progression n'est jamais selon une ligne [...] elle est à la fois buissonnante et discontinue, donnant la conviction intérieure de l'existence d'atomes, insécables et non mesurables, de temps, puisque selon chaque déplacement, sans cesse, les possibilités divergentes de l'après m'apparaissent³⁴ ». Étant lui-même partie prenante du dispositif, le lecteur ne peut s'en remettre à l'auteur du soin de donner sens à son parcours. Il est comme ce personnage de *Quand Einstein rêvait* qui vit trois histoires simultanément, « car dans ce monde-là, le temps possède trois dimensions, comme l'espace » et « chaque avenir se meut dans une direction du temps différente »³⁵. Dans l'hypertexte, c'est l'espace et non le temps qui construit le récit. Il n'y a plus ni commencement ni fin. Dans *Lust*, il y a autant d'incipit que de mots activables dans le poème qui sert de vestibule à la fiction. Dans *Afternoon*, la fiction ne s'achève que par la décision du lecteur : « Dans toute fiction la clôture est suspecte, écrit l'auteur, mais ici c'est encore plus manifeste. Quand l'histoire ne progresse plus, ou quand elle tourne en rond, ou quand vous êtes fatigués de suivre les chemins, l'expérience de la lecture est terminée. »

Cet abandon du temps au profit de l'espace fait passer le récit de la chronologie à la cartographie. Mais à la différence du jeu d'aventure, dans lequel la reconstitution de la carte à l'aide des repères cardinaux donne la clé du texte, la cartographie de l'hypertexte relève d'un imaginaire qui l'apparente davantage à la *Carte du tendre* de Madeleine de Scudéry ou aux traités de l'*ars memorativa* de l'ancienne rhétorique qu'à l'I.G.N. De cette carte, certains dispositifs proposent parfois une image schématique destinée à guider le lecteur. Mais le plus souvent, celui-ci doit s'en remettre à la seule boussole de ses intuitions ou de sa fantaisie. Naufragé du désert, il lui arrive de repasser plusieurs fois par les mêmes lieux sans vraiment les reconnaître. Car tel fragment de la fiction, telles paroles d'un personnage, peuvent prendre un sens

33. Carolyn Guyer, *Quibbling*, Eastgate Systems, 1993.

34. *La Boucle*, op. cit., p. 31.

35. Alan Lightman, *Quand Einstein rêvait*, Laffont, 1993.

différent selon la direction d'où on les aborde. Il arrive même parfois, dans les systèmes les plus interactifs, que les carrefours soient modifiés sans qu'on y ait pris garde. Le lecteur de *Lust*, revenant plusieurs fois sur ses pas, s'aperçoit qu'à chaque fois, le nombre des pistes possibles diminue inéluctablement.

Intitulant son texte *Victory Garden*³⁶, Stuart Moulthrop renvoie explicitement à la nouvelle de Borgès, *le Jardin aux sentiers qui bifurquent*³⁷ qui, à bien des égards, préfigure l'hypertexte en le plaçant sous le signe du labyrinthe. L'écran de l'ordinateur, par ses limites physiques, impose, en effet, au lecteur une vision *locale* de l'hypertexte, privée des repères cartésiens de la géométrie analytique. Quelle que soit sa position dans l'espace de lecture, le lecteur est toujours au centre d'un univers dont il ne perçoit les dimensions et les enjeux qu'à partir de son propre parcours. Le monde lui apparaît comme une énigme indéchiffrable, un univers proche de ceux de Robbe-Grillet (*Dans le labyrinthe*), Butor (*l'Emploi du temps*) ou Le Clézio :

Classés comme dans un univers résolu en fiches, les éléments se combinaient suivant le facteur nouveau, l'heure, la pression atmosphérique, le degré d'humidité et la température, pour aboutir vite à une image terrible, démentielle, où tout peut être joué plusieurs fois, un nombre infini de fois. Un labyrinthe d'enfant où les chemins conduisent tous au même endroit, ce point précis, opposé au trésor, où attendent le pirate et le crocodile réunis³⁸.

La fiction interactive, qui n'était à ses débuts qu'un jeu souvent puéril et vite abandonné devient ainsi, par la prise au sérieux de sa structure narrative, un enjeu existentiel. C'est le propre de l'hypertexte que d'opérer ce passage à la métaphysique qui fait du lecteur un nouveau Thésée à la recherche d'un improbable Minotaure. Car comme l'écrit Hans Magnus Enzenberger : « Du moment où une structure topologique se présente comme une structure métaphysique, le jeu perd son équilibre dialectique, et la littérature se transforme en moyen pour démontrer que le monde est essentiellement impénétrable, que toute communication est impossible. Le labyrinthe cesse d'être un défi à l'intelligence humaine, et se présente comme un fac-similé du monde et de la société³⁹. »

En même temps qu'il offre par son dispositif une image de la complexité du monde, l'hypertexte se décharge de sa fonction narrative en passant du figuratif au configuratif. Éclaté en fragments, le récit hypertextuel doit trouver sa justification non plus dans l'histoire qu'il raconte (ou qu'il évite justement de raconter), mais dans la disposition qu'il propose, passant ainsi du régime

36. Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, Eastgate Systems, Massachusetts, 1992.

37. Jorge Luis Borges, *le Jardin aux sentiers qui bifurquent*, in *Fictions*, Gallimard, 1957-1965.

38. J.-M.-G. Le Clézio : *le Déluge*, Gallimard, 1966, p. 10.

39. « Structures topologiques dans la littérature moderne », in *Sur*, n° 300, 1966, cité par Italo Calvino, *la Machine littérature*, Seuil, 1984, p. 28.

métonymique de la fiction au régime métaphorique de la diction. On pourrait lui appliquer ce que Jean Ricardou disait déjà à propos du Nouveau Roman : « [...] Mille agressions métaphoriques perturbent incessamment la métonymie du récit. [...] la rime, amplement dédaignée dans la poésie contemporaine, a trouvé, en se généralisant et subtilisant à tous les niveaux, tout un champ d'action dans la prose romanesque moderne ⁴⁰. »

Cette contestation poétique du régime de la fiction permet à l'écrivain de retrouver une certaine complicité avec le lecteur, de lui dévoiler son travail de création, de faire de son projet d'écriture la matière même du texte qui désormais se donne à lire comme un texte inachevé et inachevable. Comme dans *Drame* de Philippe Sollers, le roman est saisi avant qu'il soit roman, ou du moins, avant qu'il soit récit. Le texte incorpore en son sein son avant-texte et son intertexte, dévoilant les objets ou les phrases d'auteur qui l'ont inspiré ⁴¹. La frontière s'efface entre la fiction et le travail qui la produit :

Elle était avec un autre « il », et d'ailleurs ce n'était plus elle.

Il fallait trouver une autre page de l'hypertexte pour les retrouver ou bien regarder par la fenêtre pour les voir se promener le long d'une allée [...] ⁴²

Un pas de plus, et c'est le lecteur qui est invité à entrer dans l'écriture :

Si [ce récit] ne vous plaît pas, peut-être est-ce parce qu'il n'a pas été suffisamment bien conçu. Où peut-être parce que vous savez que vous pourriez mieux faire. Vous devriez essayer, je vous assure. Vous devriez vraiment ⁴³.

Ce passage de la lecture à l'écriture, s'il n'est pas qu'une formule convenue, est seul susceptible de donner à l'interactivité son sens plein dans le domaine littéraire. Il suppose non seulement que tout lecteur peut être à son tour auteur, mais aussi, inversement, que tout auteur peut et doit se faire lecteur de ses lecteurs. Cette interactivité scriptorielle, dans laquelle la machine renonce à mimer l'homme pour retourner à sa fonction purement instrumentale, nécessite une écriture en réseau. Des expériences d'écriture interactive ont déjà été tentées, certaines sur support papier (*Marco Polo* ⁴⁴, *Sindbad le marin* ⁴⁵) d'autres sur support informatique (*Épreuves d'écriture* ⁴⁶). Mais les progrès de l'informatique en réseau permettent aujourd'hui d'aller plus loin. L'entreprise la plus spectaculaire dans ce domaine se déroule en ce moment même aux

40. Jean Ricardou, *Le nouveau roman*, Seuil, 1973, p.90.

41. Ainsi les lames de tarots et les citations d'auteur que le lecteur fait apparaître d'un simple clic de la souris dans les *Fragments d'une histoire*.

42. *Fragments d'une histoire*, op. cit.

43. *Quibbling*, op. cit.

44. Éd. Solin-CIRCA, 1985.

45. Éd. CIRCA, 1986.

46. Catalogue élaboré collectivement pour l'exposition *Les Immatériaux* du Centre Georges-Pompidou en 1985.

quatre coins du monde et a pour nom de code « Waxweb ». Elle trouve son origine dans l'invention au MIT d'un système informatique installé sur le réseau Internet appelé MUDS (*Multi Users Dungeon Systems*), inspiré des jeux de rôles appelés « Donjons et Dragons », et qui permettait aux différents partenaires de se déplacer dans des pièces virtuelles, d'en créer de nouvelles, de proposer ou de résoudre des énigmes et de dialoguer en direct ou en différé. Une version plus évoluée appelée MOO (*Muds Object-Oriented*) permet d'y intégrer du son et de la vidéo. Le projet Waxweb est né de la rencontre d'un groupe de 25 écrivains de fiction⁴⁷ qui élaboraient une œuvre commune sur un support hypertextuel classique⁴⁸ avec ces nouveaux systèmes. Le point de départ de ce projet est constitué de 600 fragments tirés d'un film diffusé sur le réseau Internet (*Wax, or The Discovery of Television Among The Bees*) et de courts textes qui en décrivent les quelques 2000 plans. Désormais n'importe qui peut lire et écrire sur ce canevas sur un mode hypertextuel, en se connectant à un serveur appelé Hotel MOO. Ainsi, peut-être, s'élabore un nouveau type de texte interactif, réalisant le vœu émis par Roland Barthes il y a plus de vingt ans de passer des textes *lisibles* aux textes *scriptibles*.

CONCLUSION

« Les deux boulevards croisaient leurs destins », écrit J. M. Lafaille à la première page-écran de son hyperfiction. La métonymie ne doit rien au hasard. Elle fait de la ville la figure centrale de l'hypertexte. Une ville anonyme, inhumaine, dans laquelle les habitants sont réduits à leurs fonctions, et qui tisse sa toile de réseaux de communication, de rues et de moyens de transports. Des milliers de destinées s'y croisent sans se rencontrer. L'homme ne peut que s'y perdre (*Afternoon*) ou se perdre dans un individualisme suicidaire (*The Perfect Couple*). L'hypertexte est une hyperville. Mais cette mise en abyme d'un univers urbanisé par le dispositif hypertextuel qui le mime est réversible. Car l'œuvre hypertextuelle, comme toute œuvre nouvelle, n'a sa raison d'être que si elle apporte à son tour au monde « de nouvelles significations, encore inconnues des auteurs eux-mêmes, des significations qui existeront seulement plus tard, grâce à ces œuvres, et sur lesquelles la société établira de nouvelles valeurs⁴⁹ ». Or la véritable interactivité, celle qui ne se contente pas d'installer le lecteur face à une machine, mais le relie à une collectivité de lecteurs/scripteurs, pourrait bien préfigurer un monde hypertextuel à venir. Un monde en réseau dans lequel les individus pourraient communiquer instantanément d'un bout à l'autre de notre planète,

47. Sous la direction de Michael Joyce et de Larry McCaffery.

48. Storyspace, Eastgate Systems, Inc., Civilized Software, 134 Main Street, Watertown, MA 02172, USA.

49. Alain Robbe-Grillet, *Pour un nouveau roman*, collection « Idées », Gallimard, Paris, 1963, pp. 155-156.

un monde sillonné par de nouvelles « autoroutes de l'information » dans lesquelles la circulation ne serait plus à sens unique. Des expériences de télévision interactive ont déjà lieu au Canada, offrant au téléspectateur la possibilité de choisir entre des fins de films alternatives. La littérature de demain se lira et s'écrira peut-être sur ce même mode.

« La rapidité des communications et de l'information a tué le roman à épisodes et même, d'une certaine manière, le récit », remarque J. M. Albérès⁵⁰. Privé de son attrait principal qu'était le personnage, le roman moderne a cessé d'être une « aventure, une volonté et un destin » pour devenir « une technique et un mythe ». L'hypertexte de fiction est né des possibilités offertes par les nouveaux outils informatiques. En ce sens, plus qu'une nouvelle technique romanesque, il est une technologie nouvelle d'écriture et de lecture. Comme le roman moderne, mais sur un autre mode, il est aussi porteur d'un mythe, celui d'un univers déconstruit, disséminé, fragmentaire et discontinu. L'homme y cherche son identité et tente de tisser des liens avec ses semblables. L'avenir dira si ce mythe nouveau est susceptible d'éclairer à son tour la complexité du monde. Il offrirait dans ce cas une nouvelle chance à la littérature.

50. R. M. Albérès, *Littérature, horizon 2000*, Albin Michel, 1966, p. 18.