

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA LECTURE EN HYPERMÉDIA

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

SANDRA DUBÉ

AOÛT 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement n°8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Ce mémoire n'aurait pas été possible sans l'encadrement de mon directeur, Bertrand Gervais. Sa direction, ses corrections et ses conseils m'ont permis de mener à terme cette rédaction et je le remercie. Mes collègues du laboratoire NT2 ont également été de précieux collaborateurs. Nos échanges et discussions ont su enrichir ma réflexion tout au long de ce travail. Merci spécialement à Paule Mackrous pour ses conseils judicieux et à Annie Dulong, pour sa présence et son verbe si réconfortant. Merci infiniment à mes lecteurs aussi, Alice Van der Klei, Annie Dulong, Benoit Bordeleau, Gabriel Gaudette-Tremblay et Benoît Quintin, pour votre temps, vos commentaires et vos questionnements.

Je m'en voudrais de ne pas remercier Stéphane Desjardins. Son intransigeance, sa dureté et sa droiture intellectuelle sont, pour moi, d'incalculables ressources. Je le remercie de partager avec moi sa vision des choses et de rendre possibles de tels échanges. Je tiens enfin à remercier de tout cœur mes parents, pour l'appui et le temps qu'ils m'ont offerts tout au long de mon cheminement scolaire. Ils sont en grande partie responsables de la réalisation de ce mémoire et je leur en suis extrêmement reconnaissante.

À la mémoire de mon père.



TABLE DES MATIÈRES

Résumé	vi
Introduction	1
La littérature hypermédiatique	1
CHAPITRE 1 : LE PALAIS DES MÉMOIRES ET L'ANGOISSE DE LA FIN	5
1.1. Un rêve nommé Xanadu.....	5
1.1.1. Du texte à l'hypertexte ou du rêve à la réalité.....	7
1.2. La remédiatisation du poème de <i>l'Horloge</i>	9
1.2.1. La transmédiatisation de Julie Potvin.....	11
1.2.2. Du poème de <i>l'Horloge</i> de Charles Baudelaire.....	13
1.2.3. À l'hypermédia « Perte de temps »	14
1.2.4. Le tarot métamorphosé.....	22
1.3. Le temps qui tue	26
1.3.1. L'inévitable fin.....	29
CHAPITRE 2 : RUINES ET PERTE D'OBJET.....	35
2.1. Du codex au livre numérique	35
2.2. Le « principe de gravité ».....	40
2.2.1. La remédiatisation du livre à l'écran.....	42
2.2.2. La figure du livre.....	43
2.2.3. L'expérimentation du choix	44
2.2.4. Expérience hypermédiatique	46
2.2.5. Une œuvre composite, une expérience unique	48
2.3. L'imaginaire de la ruine	50

2.3.1. De la perte de l'objet.....	52
2.3.2. ... À l'anxiété.....	56
2.3.3. L'effondrement et l'égarement.....	59
CHAPITRE 3 : LE LABYRINTHE ET L'OUBLI.....	63
3.1. Le labyrinthe.....	63
3.1. Une lecture au parcours labyrinthique.....	67
3.2. Le texte en hypermédia.....	69
3.2.1. Les délires d'un rêveur intoxiqué.....	72
3.2.2. <i>A Journal of Dreams</i> remédiatisé.....	73
3.2.3. La lecture du livre à l'écran.....	76
3.3. La sortie du labyrinthe.....	80
3.3.1. Perdu dans les dédales mémoriels d'un vieux rêveur empoisonné.....	81
3.3.2. De la perte de sens.....	85
3.3.3. À la cohérence.....	87
3.4. Voyage labyrinthique hypermédiatique.....	89
Conclusion.....	92
Une lecture anxiogène.....	92
L'expérience de la perte.....	94
Bibliographie.....	99
Les appendices.....	103

RÉSUMÉ

La venue de l'Internet a modifié le statut du texte, notre approche, nos méthodes de lecture et nos modalités de compréhension. En devenant numérique, le texte s'est ouvert à de nouvelles possibilités : il est devenu malléable, interactif, hyperlié et fragmentaire. De fait, une autre approche de lecture est exigée, une lecture aléatoire, saccadée, non-chronologique et hypermédiatique.

Le lecteur ne parcourt plus un texte stable, mais navigue dans les eaux mouvantes composées de mots et d'animations, de vidéos et de trames sonores. Afin de rendre compte de cette réalité, l'étude suivante propose l'analyse de trois œuvres littéraires hypermédiatiques en vue de dégager les particularités de cette littérature, mais surtout dans l'optique de cibler la manière dont le lecteur expérimente l'œuvre par une lecture que nous qualifions de « lecture en hypermédia ».

Les œuvres du corpus, soit *Perte de temps*, de Julie Potvin, *Principes de gravité*, de Sébastien Cliche, et *Inside: A Journal of Dreams*, d'Andy Campbell et Judi Alston, ont été choisies en fonction de la présence d'une figure de la perte émergente, tantôt symbolisée dans la reprise d'un poème de Baudelaire, tantôt représentée par la figure du livre à l'écran. Nous verrons qu'il se dégage un imaginaire de la fin annonçant la venue d'une nouvelle pratique, la lecture à l'écran, qui s'expérimente à travers un parcours labyrinthique dont la perte est incontournable et l'oubli nécessaire, afin de comprendre le sens qui se dégage des œuvres.

Mots-clés : Littérature hypermédiatique, Lecture, Remédiatisation, Figure, Perte.

INTRODUCTION

La révolution du texte électronique est une révolution des structures du support matériel de l'écrit comme des manières de lire.

Roger Chartier, *Le livre en révolutions*

LA LITTÉRATURE HYPERMÉDIATIQUE

L'Internet a contribué au développement du traitement du texte numérique. Le réseau, spécialement depuis l'avènement du Web 2.0, a facilité son usage, sa création, son accessibilité et sa manipulation. Son expansion a donné lieu à l'épanouissement d'une littérature hypermédiatique, composée d'hypertextes et d'œuvres hypermédias.

Il faut distinguer l'hypertexte, qui est un texte informatique navigable redirigeant à chaque activation d'hyperlien l'internaute vers un autre texte, et l'œuvre hypermédia, qui en est un prolongement, avec ses images graphiques, son animation, et la présence de trames sonores et visuelles. L'hypertexte convoque uniquement un texte alors que l'hypermédia possède des hyperliens renvoyant autant à des éléments visuels et sonores que textuels. Depuis l'apparition du Web 2.0, qui rend le traitement de l'image, de la vidéo et de l'animation aussi simple que celui du texte, le contenu hypermédia prend de plus en plus de place. La composition de l'œuvre littéraire hypermédiatique appelle le lecteur à engager des modalités d'appropriation et d'interprétation qui diffèrent de celles de l'œuvre littéraire traditionnelle.

D'ailleurs, de la lecture sur papier à la lecture à l'écran, le geste n'est plus le même. Le texte en hypermédia exige d'être lu autant que d'être vu. Le lecteur doit participer et interagir avec lui pour qu'il se déploie sous ses yeux. La navigation, par l'activation de liens sémantiques, rend la lecture non linéaire, offrant de ce fait une expérience singulière. Une appropriation a lieu à chaque changement de « page », engageant ainsi l'internaute dans une lecture qui repose sur ses décisions, un acte que nous nommerons la lecture en hypermédia.

Cette nouvelle manière de lire le texte et l'image prend appui sur la dimension aléatoire des choix de l'internaute lors de la navigation. Celle-ci a pour effet de créer l'impression de toujours rater quelque chose, de ne pas parvenir à saisir le tout, comme si une partie de l'œuvre demeurait inaccessible. Le sentiment de manquer un mot, une animation, un détail qui préciserait le propos est constant. L'œuvre hypermédia ne semble pas se donner totalement, elle se livre seulement en partie, par segment. C'est au lecteur de chercher les indices et de les structurer afin de trouver et d'ordonner les morceaux du casse-tête. Or, le portrait n'est jamais fixe. La lecture en hypermédia paraît indébrouillable puisque le texte se présente un noeud à la fois. Cette impossibilité à saisir le tout provoque chez l'internaute une sensation d'incomplétude. Chacun de ses pas dans la navigation de l'œuvre l'oblige à choisir un embranchement précis, au détriment de tous les autres. Un tel acte de lecture simule l'impression de manquer quelque chose, comme si chaque activation d'hyperlien le contraignait à abandonner une partie du tout. Une figure de la perte émerge alors à son esprit et l'accompagne tout au long de sa navigation.

Afin de démontrer comment cette figure de la perte surgit lors de la lecture en hypermédia, trois œuvres littéraires hypermédiatiques seront étudiées, soit *Perte de temps*, de Julie Potvin, *Principes de gravité*, de Sébastien Cliche, et *Inside : A Journal of Dreams*, d'Andy Campbell et Judi Alston. L'étude de ces œuvres s'intéressera aux modalités de lecture à l'écran, cherchera à définir la gestuelle requise en cours de navigation et analysera les composantes des œuvres afin de procéder à une interprétation. Nous verrons que se dégage de ces œuvres et de leur lecture un imaginaire de la fin annonçant la venue d'une nouvelle pratique, la lecture à l'écran.

Dans un premier temps, *Perte de temps* de Julie Potvin sera interrogée dans l'optique de la transmédiatisation, car le texte au cœur de cette œuvre est le poème de Charles Baudelaire, l'*Horloge*. Nous établirons les différences entre l'œuvre première et l'adaptation hypermédiatique cherchant à saisir le changement opéré de l'un à l'autre et la perte qui en découle. La mémoire est constamment convoquée afin de reconstituer le souvenir évoqué dans le poème. « Souviens-toi que tu mourras », semble rappeler Potvin à l'internaute, et le visuel, la trame sonore et l'animation se juxtaposent pour souligner que le temps est fuyant, et la vie aussi. Le temps passe et mène l'être humain à sa mort. L'imaginaire de la fin imprègne

l'univers graphique de l'œuvre. La lecture y est dirigée et programmée pour se dérouler d'une seule manière. L'internaute perd alors la liberté de parcourir les vers à sa guise ainsi que d'interpréter sans contrainte l'imaginaire de l'*Horloge*.

Dans un deuxième temps, l'analyse de l'œuvre de Sébastien Cliche, *Principes de gravité*, va démontrer, à travers la figure du livre à l'écran entre autres, la métamorphose de l'objet et de sa lecture. La figure de la ruine sera utilisée afin d'illustrer la transition du livre en hypermédia dans l'optique des changements apportés aux niveaux de la lecture, de la manipulation et de la compréhension du texte numérique. Lire à l'écran oblige l'internaute à choisir son trajet de lecture par l'activation d'hyperliens. Or, chaque décision l'amène à laisser ce qui n'a pas été sélectionné. Prendre une direction précise bloque les autres parcours et leurs composantes, leurs signes et leurs sens. Dans cette optique, l'œuvre ne se donne jamais complètement et linéairement, il faut à tout moment activer un hyperlien qui mène à un contenu spécifique. Or, l'œuvre de Cliche joue explicitement sur cette dimension de la perte consécutive à tout choix. Et nous constaterons que cette perte omniprésente dans l'œuvre appelle au déploiement d'un imaginaire de la fin, lié à la disparition de toute chose.

Dans un dernier temps, l'expérience de navigation d'*Inside: A Journal of Dreams*, l'œuvre d'Andy Campbell et de Judi Alston, sera décrite afin de saisir l'importance de l'oubli dans le procédé de lecture en hypermédia. L'œuvre au parcours labyrinthique désoriente l'internaute. Un livre est représenté à l'écran, ici aussi, mais il ne se donne pas à lire de la même manière que l'objet en papier. Plusieurs trajets sont possibles, des images et des animations accompagnent le texte, au point où l'internaute ne sait plus où aller ni quel lien activer. Il a l'impression que la trajectoire lui échappe, car un effet de désorientation suit chacune de ses activations. Il a le sentiment d'être perdu dans ce livre en hypermédia et il le restera jusqu'à la fin. La figure du labyrinthe, qui est une figure de l'oubli, se rattache à l'imaginaire de la fin par l'impénétrabilité des signes qu'il déploie, la perte de repères qu'il impose, ainsi que l'impossibilité à produire et à comprendre le sens. C'est surtout dans le mutisme du narrateur, dans son incapacité à se souvenir des événements passés, que l'on retrouve l'expression de la figure du labyrinthe et aussi, comme nous le verrons, un imaginaire de la fin. Dans le contexte de l'œuvre, cette fin semble annoncer la destruction du livre et sa reconstitution numérique, ainsi que la transition de la lecture du papier à l'écran.

Enfin, une figure de la perte émerge des œuvres hypermédias, représentée tantôt par la reprise du texte de Baudelaire, tantôt par la figure du livre, relatant la migration du texte imprimé vers le texte électronique. Ou encore, pour le dire autrement, le livre à l'écran exprime la mutation du livre papier au livre numérique et celle de la lecture traditionnelle à la lecture en hypermédia. Le livre numérique est composé à la fois de texte, de vidéo, d'animation et de son et, par conséquent, il ne se donne pas à lire comme le codex. Une lecture autre est nécessaire, une lecture en hypermédia qui décode à la fois le texte et la trame visuelle et sonore. Tout d'abord, il faut distinguer la lecture en hypermédia de la lecture traditionnelle à trois niveaux. Premièrement, l'une répond à un contenu animé, alors que l'autre repose sur un texte immobile et parfois des images inanimées. Deuxièmement, l'une est variable d'une exploration à l'autre, car sa composition est mouvante, tandis que la seconde est stable et fixe. Finalement, la lecture en hypermédia multiplie le nombre de trajets possibles lorsque la seconde ne propose d'ordinaire qu'un seul chemin.

Cette lecture à l'écran repose sur une logique de l'hyperlié, c'est-à-dire que l'œuvre hypermédia se laisse explorer à l'aide d'hyperliens et offre généralement plusieurs itinéraires. Cette multiplicité de parcours rend la navigation singulière à chaque internaute. L'interactivité oblige une lecture en bifurcation qui mène à une expérience aléatoire, le texte se présentant d'une manière fragmentée, disparate et saccadée. L'internaute peut seulement se faire une idée de l'œuvre par ce qu'il a retenu. Cette nouvelle pratique de lecture dépend donc totalement de ses choix, de ce qu'il se rappelle et de ce qu'il a oublié.

CHAPITRE I

LE PALAIS DES MÉMOIRES ET L'ANGOISSE DE LA FIN

Lorsque Ted Nelson crée le néologisme « hypertexte », il rêve d'un gigantesque projet intertextuel : la bibliothèque *Xanadu* devait réunir la totalité de ce qui a été écrit, la totalité de ce qui ne cesse d'être réécrit...

Alexandra Saemmer,
Matières textuelles sur support numérique

I.1. UN RÊVE NOMMÉ XANADU

En 1965, Theodor Holm Nelson, un sociologue américain pionnier des technologies de l'information, imagine une machine capable d'emmagasiner des données et de les mettre à la portée de tous. Du bout des doigts, l'être humain pourrait, selon son idée, avoir accès au savoir instantanément. Nelson nomme son projet « Xanadu » et invente un terme à la hauteur de son rêve, l'hypertexte¹. Il définit sa création comme étant réseautique, constituée d'un ensemble de documents informatiques liés entre eux sans être séquentiels. L'hypertexte permettrait d'accéder à l'information concernant un mot affiché à l'écran, et un simple clic de

¹ Certains attribuent la création de l'hypertexte à Vannevar Bush. Le scientifique décrit dans l'article « As We May Think » un objet appelé *Memex* (Memory Extender). Or, à la différence du *Xanadu* de Ted Nelson, celui-ci est un système établissant des liens entre des images, mais ne reliant pas des documents à l'aide de simples mots ou images. Aussi, l'idée de Bush de constituer des chemins d'association n'a pas été intégrée dans les systèmes hypertextes, car sa proposition ne permet qu'un cheminement linéaire dans les informations. Ce genre de système équivaut à une page Internet où le seul lien est l'« entrée suivante ». Pour cette raison, nous allons nous référer à l'invention de Nelson, qui est plus près du concept de l'hypertexte tel que nous le connaissons avec Internet.

souris redirigerait le lecteur vers de multiples autres avenues. Il rêvait d'une connexion mondiale de partage d'informations où, précisait-il dans *Dream Machines*, « tout ce que vous cherchez est là instantanément, immédiatement connecté avec plein d'autres choses. Des connexions sont offertes avec les sources, les notes, les commentaires, etc. [...] Tout le papier qu'on manipule est éliminé² ». C'est le rêve d'une bibliothèque de Babel borgésienne contemporaine, à la fois complète et accessible de partout, où toutes les informations seraient répertoriées, emmagasinées. Le nom Xanadu, nous indique Patrice Flichy dans *L'imaginaire d'Internet*, fait référence au poème *Kubla Khan, or a Vision in a Dream. A Fragment*, composé en 1798 par le romantique anglais Samuel Taylor Coleridge, où il « parle d'un lieu magique de la mémoire où rien n'est jamais oublié³ ». Le savoir en entier y serait en sécurité, enregistré, sauvegardé. Plus de perte ni d'inaccessibilité avec Xanadu, tout passerait par un écran à domicile, à partir duquel il serait possible de consulter « toutes les bibliothèques hypertexte du monde⁴ ».

Xanadu est un lieu où la mémoire devient infaillible, fixe, rappelant le concept des palais de mémoire, mais numérisé, virtuel et informatisé. Les palais de mémoire sont une pratique de la rhétorique consistant à « bâtir » une architecture imaginaire de visions et de souvenirs composés et codés de manière à mémoriser un savoir en vue de le réciter oralement. Frances Yates les définit, dans *The Art of Memory*⁵, comme des lieux où sont conservés des images et des objets correspondant aux diverses parties d'un discours devant être retenu. Il s'agit ensuite de se « promener » dans les pièces des palais, d'y retrouver les éléments et de les clamer dans le bon ordre. Populaire depuis l'Antiquité jusqu'à la Renaissance, cet art mnémonique s'est estompé peu à peu. Avec la venue de l'imprimerie, où le texte, plus malléable, permit au lecteur de lire en notant, puis de se référer, par la suite, à ses notes, la pratique de la mémorisation est devenue de moins en moins utile. L'accessibilité

² Ted Nelson, *Dream Machines* (1974), réédité par Microsoft Press, 1988, p. 46-47. Je traduis.

³ Patrice Flichy, *L'univers d'Internet*, Paris, Édition la découverte, coll. « Science et société », 2001. p. 77.

⁴ *Ibid.*

⁵ Frances Yates, *The Art of Memory*, Chicago, University of Chicago Press, 1966, 464 p.

et la malléabilité du texte ont rendu le travail de la mémoire secondaire, pour ne pas dire accessoire. D'où la perte de popularité de cette pratique.

Aujourd'hui, avec l'avènement de l'hypertexte, ces palais de mémoire sont utilisés dans un sens métaphorique, car on enregistre des données sur l'ordinateur et sur le réseau Internet qui, si immense soit-il, n'est encore qu'un lieu de notes et de réflexions, et non un appareil mémoriel humain. Il s'agit en fait d'une reterritorialisation du savoir, que l'être humain numérise dans le but d'emmagasiner, virtuellement, les palais pixélisés de sa mémoire. Un monument architectural non plus imaginaire, mais réel, numérique, vaste, étendu à l'échelle mondiale, pouvant contenir les acquis de toutes les cultures du globe. Une bibliothèque de Babel en constante construction, non pas dans le sens physique et architectural tel que le mythe le raconte, mais dans celui d'un enrichissement perpétuel de son contenu, dans l'accroissement des données, dans la multiplication des perceptions et des connaissances. C'est une bibliothèque transformée en palais virtuel afin d'ériger une encyclopédie humaine. Une mémoire porteuse de notre humanité, devenue telle grâce à l'apprentissage et au développement de la pensée.

1.1.1. DU TEXTE À L'HYPERTEXTE OU DU RÊVE À LA RÉALITÉ

L'entreprise de Nelson est longtemps demeurée une utopie. C'est seulement 21 ans plus tard que l'hypertexte s'est réalisé concrètement, grâce à Kim Eric Drexler⁶. Depuis, il s'est développé sur Internet et est devenu un média répandu à un point tel qu'il est désormais pratiquement impossible de répertorier toutes ses manifestations.

Les artistes et les écrivains ont rapidement exprimé leur intérêt pour ce média informatique, qui se développe et se multiplie maintenant à un rythme fulgurant. Il est vrai que la recherche d'un espace de création où la lettre et l'image peuvent coexister, ne date pas

⁶ Kim Eric Drexler est un ingénieur américain. Il a conçu une structure de données et une méthode de gestion complexe des révisions des documents pouvant accueillir un projet comme Xanadu. Grâce à cette plateforme, l'hypertexte s'est concrétisé et est devenu un serveur réseau universel semblable à ce que nous appelons, aujourd'hui, le World Wide Web.

d'hier. Les artistes et auteurs, nous dit Alexandra Saemmer dans son étude sur les *Matières textuelles sur support numérique*, « [d]e Rimbaud à Mallarmé jusqu'à la poésie concrète ou la poesia visiva, en passant par les surréalistes, le mouvement Dada et l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle) » ont exprimé, dans leurs œuvres, le désir d'unir les mots aux images et de faire de la lettre « un élément iconographique ». Pour eux, « le texte se parcourt comme un tableau. Et un tableau se lit⁷ ».

Cette recherche d'une fusion tant dans l'expérience que dans la composition de l'œuvre est désormais plus que jamais rendue possible grâce à l'instrument informatique. *Perte de temps*⁸, une œuvre hypermédiatique réalisée par Julie Potvin, est l'un des résultats de ce rêve moderne faisant de la lettre un contenu visuel en soi et de la lecture une expérience interactive. L'artiste est une graphiste québécoise immigrée en France. Elle a participé à plusieurs projets sur Internet, à la télévision et en publicité. Son travail est présenté sur le site <http://www.mon-jardin-sucre.com/>, un hypermédia de son curriculum vitae, interactif, musical et dynamique.

Son œuvre, *Perte de temps*, reprend un poème de Charles Baudelaire, *L'horloge*, en le remodelant grâce aux nouvelles technologies numériques. Il est intéressant de voir comment ce changement transforme l'œuvre première, mais surtout, et ce sera le propos de ce chapitre, comment se dégage, à travers l'adaptation faite par Potvin, une angoisse de la fin. Afin de parvenir à une telle interprétation de l'hypermédia, nous ouvrirons notre réflexion sur une définition de la terminologie utilisée, revenant sur la question de la remédiatisation, au sens

⁷ Alexandra Saemmer, *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Étienne, Université de Saint-Étienne, 2007, p. 19-20. Aussi, nous remarquerons la présence grandissante du livre aux allures hypertextuelles, le site en « papier », pour reprendre la formule de Saemmer, comme le roman *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski, où la page ressemble parfois plus à un écran d'ordinateur et où la lecture est constamment entrecoupée par un texte éclaté et étalé sur la page dans tous les sens. Enfin, nous pouvons remarquer que le livre est envisagé de plus en plus comme un objet de création pouvant supporter autre chose que du texte. Ce désir d'unir au texte l'image modifie évidemment l'approche du lecteur qui doit désormais adopter une lecture en bifurcations, au sens borgésien du terme, découpée, saccadée, lui laissant le choix d'un parcours personnalisé.

⁸ Julie Potvin, *Perte de temps* (en ligne). 2003. <http://www.perte-de-temps.com/>

où David Jay Bolter et Richard Grusin l'entendent, et telle qu'elle s'applique à *Perte de temps*, ainsi que sur une présentation de la notion de transmédiation dans son rapport à la remédiation, premièrement, mais aussi dans une logique de recyclage et de réadaptation. Une brève introduction du concept de la figure de l'imaginaire, selon la définition de Bertrand Gervais, va clore cette présentation du vocabulaire théorique et permettre l'analyse comparée du poème de Charles Baudelaire et de l'œuvre hypermédiatique de Julie Potvin. Une réflexion sur l'angoisse de la fin, appuyée sur les nombreuses manifestations de l'imaginaire de la fin, sera finalement proposée en complément à la lecture de *Perte de temps*.

1.2. LA REMÉDIATION DU POÈME DE L'HORLOGE

La théorie de la remédiation⁹ a été développée par David Jay Bolter et Richard Grusin en 1999 dans un ouvrage intitulé *Remediation: Understanding New Media*. Le concept repose sur l'idée d'une reprise d'un média par un autre, qui le diffuse selon ses propres caractéristiques, comme la reprise du texte imprimé à l'écran. Remédier est l'art de refaçonner, de réadapter un support médiatique en fonction d'un autre, permettant ainsi de « présenter » différemment l'objet. Bolter et Grusin définissent ce concept comme la substitution d'un média par un autre, ce qui a pour effet de confronter « the user with the problem of multiple representations and challenging her to consider why one medium might offer a more appropriate representation than another. In doing so, they are performing what we characterize as acts of remediation¹⁰ ». Internet est le lieu de la remédiation par excellence. Tout ce qui s'y trouve est remédié : le texte, le son, l'image et la vidéo. L'hypermédia présente toujours un acte de remédiation puisqu'il importe « earlier media

⁹ Il est à noter que la remédiation, qui s'intéresse au support de l'œuvre, n'est pas la transmédiation, qui elle se concentre sur le contenu. La perspective de la première est exclusivement médiatique et concerne les médias impliqués, tandis que la seconde rend compte des contenus traduits. Le concept de transmédiation sera défini au point suivant.

¹⁰ David Jay Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge & London, MIT Press, 1999, p. 44.

into a digital space in order to critique and refashion them¹¹ ». Chaque média a ses possibilités et ses limites, le texte n'offre pas au lecteur ce que la vidéo offre au cinéphile, et ce que l'informatique offre à l'internaute. Entre les lettres du texte et l'animation de l'hypermédia, un nouveau champ de possibles apparaît, et la transition d'un support à l'autre modifie évidemment la réception de l'objet. Ceci permet, entre autres, la comparaison entre l'objet tel que présenté par son média original et tel que modifié par le second qui le reprend. Et au-delà de la comparaison, il y a l'enjeu de la performance, c'est-à-dire celui de savoir quel média est le plus apte à rendre l'objet dans son expression la plus accomplie.

Un média, au sens où l'entendent Bolter et Grusin, « is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them¹² ». Un média, voire l'apparition d'un nouveau média, entraîne nécessairement une reprise, une réappropriation remodelant ce qui existe déjà. La technique, la forme et les signes sont utilisés afin de donner une nouvelle configuration aux représentations. On doit même, à vrai dire, reconnaître et ne pas laisser dans l'oubli la provenance de ce qui est remédiatisé, c'est-à-dire le support médiatique initial, car « (t)he very act of remediation [...] ensures that the older medium cannot be entirely effaced; the new medium remains dependent on the older one in acknowledged or unacknowledged ways¹³ ». La remédiatisation n'implique pas un effacement total du média initial; au contraire, le nouveau média lui reste dépendant et en maintient une partie des déterminations, par exemple. Ainsi, l'hypermédia de Potvin comprend le texte de Baudelaire, numérisé évidemment, mais toujours présenté comme des vers divisés en strophes. En fait, le nouveau média refaçonne l'ancien.

Dans l'œuvre de Potvin, la transformation du poème a pour effet de limiter la lecture à un seul parcours. Il est impossible pour l'internaute de faire une lecture aléatoire du poème, le déroulement des vers est linéaire, l'animation ne permet pas de passer à la strophe désirée

¹¹ *Ibid.*, p. 53.

¹² *Ibid.*, p. 65.

¹³ *Ibid.*, p. 47.

mais conduit à respecter l'ordre chronologique. L'expérience est contrainte, par opposition au texte publié sur support papier qui permet au lecteur de lire les strophes dans l'ordre souhaité. Il y a une perte importante dans la liberté du parcours de lecture puisqu'un seul chemin est favorisé, celui canonique imposé par Potvin. L'animation des strophes en programme l'apparition d'une manière chronologique et identique à chaque navigation de l'œuvre. Contrairement à l'expérience de lecture sur papier, le lecteur de *Perte de temps* ne peut plus manipuler le poème à sa guise, ni effectuer de retour en arrière ou de saut en avant. Cette remédiatisation, n'étant pas tabulaire, restreint l'expérience de l'œuvre à un seul parcours possible.

Une autre perte aussi est à noter, dans ce contexte de remédiatisation de l'*Horloge*, et c'est la multiplicité des pistes interprétatives laissées de côté. L'adoption par Potvin d'une piste, celle de l'angoisse de la fin et de l'imminence de la mort, enraye les autres approches interprétatives possibles du poème. Par exemple, l'emphase n'est pas mise sur la variété des langues utilisées (espagnol, anglais, français) et sur les différents niveaux de langage, comme de nombreux ouvrages critiques abordant l'œuvre de Baudelaire le soulignent. Sa focalisation sur la thématique de la fin est si prégnante qu'elle annihile les autres pistes de lecture existantes. Le lecteur, avant l'internaute, était plus libre de percevoir les manifestations du poème à sa façon. Son imagination ne peut plus s'approprier les mots et les remodeler comme bon lui semble. L'apport personnel de sa compréhension s'en trouve grandement affecté, il est remplacé par une vision spécifique, celle de Potvin, qui a choisi de se concentrer sur une interprétation parmi tant d'autres. Cette remédiatisation, c'est-à-dire la mutation du texte imprimé en un format numérique, souffre d'une double perte : celle d'une lecture libre, car un seul chemin est imposé, et celle d'une interprétation libre, à cause de l'emphase dominante mise sur l'angoisse de la fin.

1.2.1. LA TRANSMÉDIATISATION DE JULIE POTVIN

Lise Gauvin et Michel Larouche définissent le concept de transmédiation dans « J'aime les scénarios, mais comme tu t'amuses à raconter, il faut bien que j'intervienne un peu, tu comprends? », paru dans la revue *Cinémas* en 1999, comme la remédiatisation d'une

œuvre d'art ou d'un texte littéraire. Dans le cas de la transmédiation de Baudelaire par Potvin, c'est l'*Horloge* en tant qu'œuvre littéraire poétique qui est transmédiatisée et non plus le texte en tant que support comme tel. Gauvin et Larouche expliquent que la transmédiation « consiste en le passage d'un code médiatique à un autre, engagé par les ouvrages qui suggèrent, intègrent ou programment un avenir médiatique qui leur est à l'origine étranger¹⁴ ». Ainsi, l'hypermédia *Perte de temps*, en convoquant le code numérique, prescrit une seconde expérience de visualisation du texte de Baudelaire. Ce faisant, il « développe [...] une dynamique de transmédiation qui détermine à la fois la dimension esthétique d'une œuvre à créer en même temps que certains paramètres de sa réception¹⁵ ». La transmédiation se trouve alors à osciller entre les deux assises qui la composent, c'est-à-dire entre les traces de l'œuvre première qu'elle évoque, et la mémoire de son expression, de sa réception, de son interprétation qui sont à la base de sa recontextualisation. Les textes dits « intermédiaires¹⁶ » incitent le lecteur à effectuer une liaison entre les traces laissées par le média absent et sa « réalisation » virtuelle, au niveau mémoriel. La mémoire sert, dans ce cas, à redistribuer les « souvenirs conceptuels », à la manière des palais de mémoire, que sont les traces du média d'origine, de façon à ce que le lecteur puisse interpréter adéquatement le nouvel état médiatique du texte.

La transmédiation devient ainsi un genre de mnémotechnie en conservant une trace, soit le souvenir d'une condition matérielle et médiatique autre, maintenant modifiée, mais faisant appel à une mémorisation de l'objet. Bien que, comme nous l'avons noté auparavant, la remédiation puisse contribuer à l'appauvrissement de l'interprétation de l'œuvre; dans un contexte de transmédiation, le transfert enrichit l'aspect de conservation, stimule la mémoire et nourrit le souvenir. *Perte de temps*, même s'il est numérisé et animé, ne met pas

¹⁴ Lise Gauvin, Michel Larouche, « J'aime les scénarios, mais comme tu t'amuses à raconter, il faut bien que j'intervienne un peu, tu comprends? », dans Lise Gauvin (dir.), *Cinéma*, vol. 9, no2-3, « Les scénarios fictifs », printemps 1999, p. 62.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Ce terme de Gauvin et Larouche est à comprendre dans le sens de l'intertexte, mais au lieu de se référer à la textualité, les théoriciens renvoient à l'appareil médiatique.

de côté l'origine du poème qu'il transmédialise. En tout temps, malgré la métamorphose du poème, l'internaute ne peut pas oublier l'*Horloge* de Baudelaire.

1.2.2. DU POÈME DE L'*HORLOGE* DE CHARLES BAUDELAIRE

L'*Horloge* est le dernier poème de la section *Spleen et Idéal* du recueil *Les fleurs du mal*. Reçu par la critique comme l'apogée de la sanctification de l'échec de l'idéal et du cri de victoire du spleen, le texte évoque, soutiennent les commentateurs de Baudelaire, l'angoisse d'exister du poète. Ils ont aussi rapidement fait le pont entre le désespoir profond exprimé par les propos poétiques et le caractère suicidaire de l'auteur. D'autant plus que ce dernier dira à la suite de cette publication, « [d]ans ce livre atroce, j'ai mis toute ma pensée, tout mon cœur, toute ma religion (travestie), toute ma haine¹⁷ ».

L'*Horloge* porte l'obsession quasi passionnelle de l'auteur pour le temps insaisissable. L'œuvre exprime le dégoût de Baudelaire pour la vie à travers un univers hallucinatoire ouvrant sur un monde irréel et mettant en scène la condition humaine dans la fuite du temps. L'impuissance de l'homme par rapport au temps et la fatalité de son statut de mortel sont représentées sous de multiples formes : par l'évocation de différentes unités temporelles, par une personnification du temps et du conflit qui l'oppose à l'homme, par la répétition de la formule « Souviens-toi¹⁸ ». L'imagerie marque aussi cette réalité de la finalité humaine, comme le démontre, par exemple, la « sylphide au fond de la coulisse¹⁹ », qui est une métaphore de la vanité de l'existence et de la fuite du temps. Enfin, le texte poétique fait du temps le symbole même du drame dont l'homme est le théâtre. Son existence est condamnée à la fuite des plaisirs, à la souffrance, et elle est jalonnée de fautes dont il ne se repent,

¹⁷ Déclaration faite par Baudelaire dans la postface des *Fleurs du mal* après que l'œuvre ait été partiellement censurée à sa parution en 1857 pour « délit d'outrage à la morale publique et aux bonnes mœurs ».

¹⁸ Charles Baudelaire, *Les fleurs du mal*, Paris, éd. Jean-Claude Lattès, 1987, p. 207.

¹⁹ *Ibid.*

lâchement, qu'à la fin de sa vie, lorsqu'il n'a plus d'autre refuge possible. Après tout, l'homme a manqué de vertu puisqu'elle demeure, jusqu'à la fin, son « épouse encor vierge²⁰ ». Il est à souligner que Julie Potvin, dans sa transmédiation du poème, orthographe « encore²¹ » avec un « e », comme il est de mise de le faire aujourd'hui. En modifiant l'épellation originale, elle s'approprie en quelque sorte le mot de Baudelaire et l'ajuste à l'orthographe contemporaine.

1.2.3. À L'HYPERMÉDIA « PERTE DE TEMPS »

D'autres métamorphoses résultent de la transmédiation de l'*Horloge* en *Perte de temps*, affectant les pistes de lecture et d'interprétation de l'internaute. Le traitement de l'image et du texte permis par le numérique influence les possibilités de représentation du poème et de la « mise en forme » de son imaginaire. *Perte de temps* est une œuvre composite comprenant à la fois le poème de *L'horloge* de Charles Baudelaire, des images numériques, des animations graphiques, des effets sonores et de la musique. Le texte poétique a été remédiatisé à l'écran et adapté aux règles du langage informatique. S'y mêlent donc, dans une imbrication complexe, l'image et le texte. Or la première l'emporte sur le second puisque c'est le texte qui accompagne l'image et non l'inverse. C'est dans le dialogue entre ces deux composantes que se tisse le sens de l'œuvre hypermédia de Potvin, à la différence de la poésie de Baudelaire. Dans son article « L'écriture et la conquête de l'espace plastique : comment le texte est devenu image », Reinhard Krüger a nommé ce phénomène « iconotexte ». Le propre de l'iconotexte est d'« inventer et mettre en jeu des combinaisons entre les textes et les images qui seraient inventées à partir de la signification extraordinaire, inhabituelle et surprenante des signes²² ». Comme nous le verrons, chez Potvin, le temps qui

²⁰ *Ibid.*, p. 208.

²¹ *Ibid.*

²² Reinhard, Krüger, « L'écriture de la conquête de l'espace plastique : Comment le texte est devenu image », in Alain Montandon (éd.), *Signe/Texte/Image*, Meyzieu, Césura Lyon édition, 1990, p. 27.

passé est métaphorisé avec des symboles tels que des battements de cœur, des émanations, un moustique buveur de sang, une page d'agenda, des rouages mécaniques en marche, et même des cartes de tarot. Toujours selon Krüger, la lecture d'une telle œuvre « doit saisir les rapports entre les textes et les images, imaginés, inventés, établis et mis en œuvre²³ ». Le poème de Baudelaire s'entremêle jusqu'à devenir opaque aux icônes et aux animations qui l'accompagnent. L'ensemble forme un tout perturbant pour l'internaute qui ne sait plus où donner de la tête entre les mots, les images, les séquences animées et la mise en page. C'est un peu l'effet de l'hypermédia que d'inquiéter et de déstabiliser. En recontextualisant le poème baudelairien et en le soumettant à toutes les possibilités techniques, informatiques et artistiques actuelles, Potvin transmédialise la figure moderne de l'*Horloge* et la transforme en une représentation contemporaine anxiogène fondée sur la perte de temps.

Ainsi, l'œuvre de Baudelaire, comme de nombreux autres textes revisités grâce au numérique, est en quelque sorte recyclée. La pratique n'est pas isolée, même qu'au contraire, tel qu'Antoine Compagnon et Philippe Roger le soulignent dans « Copier, voler : les plagiaires », « dans ses débuts, la culture numérique et logicielle a été assimilée à une pratique généralisée du copier-coller, à un état de non-droit et à une culture globale de la liberté et de la gratuité de l'information²⁴ ». De fait, la reprise et le recyclage sont courants, mais là ne se trouve pas la particularité de l'œuvre de Potvin. C'est plutôt dans le traitement numérique qu'elle fait subir à la matière textuelle, son articulation des vers et de l'image et sa manipulation iconotextuelle. Potvin fait de l'hypermédia et de l'animation une partie intégrante du contenu sémantique de son œuvre. C'est l'ensemble, le tout, qui est porteur de sens. Lorsque nous déplorons la perte de liberté causée par la remédiatisation dans la pratique de lecture, tant au niveau de l'ordre que de la latitude interprétative, nous avons omis de nous demander, comme le souligne sagement Saemmer,

²³ *Ibid.*, p. 28.

²⁴ Antoine Compagnon et Philippe Roger, « Copier, voler : les plagiaires », *Critique*, août/septembre 2002, p. 58.

si cette perte n'est pas compensée par l'émergence de nouvelles formes de compréhension et d'immersion dans la matière textuelle basées moins sur la lecture approfondie d'un texte précis que sur les connexions que celui-ci entretient avec d'autres éléments d'un environnement hypertextuel ou multimédia.²⁵

Si ces parcours de lecture ont été contraints de façon formelle, le poème a par contre gagné un langage numérique, qui assure la présence d'animation, d'interaction, de vidéos, de musique et d'images. Il est désormais possible de le « mettre en scène », au sens théâtral du terme, de faire de ses mots des images et de donner corps à des idées, par la représentation virtuelle de figures. C'est comme si les mots eux-mêmes devenaient personnifiés par le contenu visuel. De nouvelles associations naissent, de nouveaux symboles se forment, un nouveau langage s'écrit, se trace, pour ne pas dire se dessine. Potvin a repris les strophes baudelairiennes et les a insérées dans une mise en scène du combat perdu de l'homme contre le temps. Elle a représenté le temps tout-puissant prédisant, ou plutôt soumettant graphiquement l'homme à sa mort et à sa fin.

Il faut voir comment tous ces concepts de remédiation, de transmédiation et d'iconotextualité s'articulent dans l'œuvre. Le titre de l'hypermédia *Perte de temps* se trouve sur la page d'accueil du site. Nous revenons ensuite au titre original du poème, l'*Horloge*. Il est curieux, d'ailleurs, de comparer les deux appellations. Les interprétations de la figure du temps sont différentes. Elles vont d'un autrefois que l'horloge rappelle par sa représentation mécanique du temps, à un maintenant, présenté virtuellement par son élimination et sa perte. En fait, c'est d'entrée de jeu l'appellation « *Perte de temps*²⁶ » qui présente l'« *Horloge* », comme si elle était une réponse à cet état social qui a fabriqué cet outil marqueur de temps. L'horloge nous a appris à compter le temps, et à lui donner une valeur. D'ailleurs, on passe notre existence à vouloir l'accumuler, à lui courir après. Le temps manque. On gaspille notre vie dans une course folle afin d'essayer d'en gagner, ou d'en regagner le plus possible. Or, c'est un peu la métaphore de l'hypermédia de Potvin : le temps ne se gagne pas, il passe et ne

²⁵ Saemmer, *Matières textuelles*, p. 46.

²⁶ Potvin, *Perte de temps*. Pour ce chapitre, les citations de l'œuvre seront mises entre guillemets et se trouvent à l'adresse URL suivante : <http://www.perte-de-temps.com/>.

s'arrête qu'à la fin de la vie. Cette fin est irréversible, imminente et incontournable. Le temps va et fuit, il n'y a rien à faire.

Dès l'ouverture du premier tableau, la figure du temps qui passe et qui se perd s'impose à l'internaute. Des chiffres s'alignent, de « 1 à 59 », présentant une série incomplète des secondes dans la minute. Nous retrouvons ici une figure de l'horloge, comme instrument marqueur de temps. Plusieurs représentations figurant d'une manière ou d'une autre l'appareil marquant le temps qui s'écoule, image très présente dans les vers baudelairiens, se trouvent dans cet hypermédia. Ici, les chiffres, plus précisément les 59 secondes comprises dans la minute, dénotent une mesure temporelle. Certains sont disposés horizontalement, d'autres s'élèvent jusqu'à disparaître dans le haut de l'écran. Le « 1 », qui introduit l'animation hypermédiatique, occupe une double fonction, d'abord celle d'être le point de départ de la séquence numérique, puis de représenter la lettre « L » à l'entête du titre, « horloge », calligraphié en partie. La disposition de la séquence numérique n'est ni droite, ni constante, ni ordonnée, comme si un coup de vent était passé, provoquant une secousse suffisamment forte pour déplacer le tout et dissiper une partie des chiffres et des morceaux de lettres. Des nuages se forment, rendant l'animation plus vaporeuse et créant un effet d'opacité qui sera présent dans les autres pages virtuelles. Une impression d'évaporation ou d'élévation domine à la fois la calligraphie en partie effacée du titre et la musique nouvel âge avec ses sonorités spatiales. Finalement, l'idée du temps qui s'écoule est évoquée par la sonnerie d'une minuterie. La cloche nous rappelle à l'ordre, le temps a passé et il faut aller au tableau suivant.

Le premier vers de l'hypermédia est manipulé graphiquement et il dialogue avec l'animation. (*voir app. A*) Une main pointe vers le début de la strophe. Le mot « Horloge » apparaît encore une fois, mais les caractères sont différents, plus gros. Outre la lettre « g » qui manque, le terme est retranscrit au complet. Nous allons retrouver plusieurs mots tracés à moitié et nous verrons au fur et à mesure de l'analyse qu'ils appartiennent tous au thème du temps qui file. La strophe s'inscrit à l'écran. La calligraphie est modulée pour mettre l'accent sur certains termes : le gras est utilisé pour les qualificatifs de « sinistre, effrayant », et la majuscule marque le caractère « IMPASSIBLE » de l'horloge. Des nombres, « 13, 54, 78, 129, 430 » apparaissent en clignotant avec, autour d'eux, des lignes traçant le dessin des

veines et des artères d'un cœur. Plus bas, un tableau affiche le nombre de pulsations restant avant la fin. L'icône d'un cœur, à droite, palpite en cadence avec le muscle. Le décompte des battements cardiaques paraît à gauche, avec un nombre de dix-sept chiffres, presque impensable, mais toujours à la baisse, assurant par cette constance une progression vers une fin certaine. Ici encore, nous retrouvons une figure de l'horloge. Les battements du cœur accompagnés d'un décompte marquent, d'une manière indirecte, le temps qui s'écoule. Pour venir renforcer cette idée d'une fin, deux mèches brûlent à l'extrémité des veines, comme si celles-ci étaient des bâtons de dynamite sur le point d'exploser. Une phrase accompagne le tableau du décompte, mais elle est si petite qu'il est impossible de la lire. Le cœur et la soustraction de chacun des battements symbolisent le temps qui passe et qui se rapproche de plus en plus de sa fin. Des nuages s'élèvent ensuite et le texte défile de nouveau à l'écran, suivant le même procédé qu'auparavant. Un autre mot incomplet apparaît, « souviens-toi », en retrait à la droite du cœur. Un dernier nuage se forme comme en réponse à la menace du doigt. La strophe se termine et un pointillé traverse le cœur, comme en réaction aux douleurs qui s'y « planteront bientôt comme dans une cible ». Le tic-tac de l'horloge, une autre figure, sonore cette fois-ci, de l'appareil marqueur de temps bat son plein dès le début de l'animation et s'éclipse graduellement à la fin, donnant ainsi le signal de passer à la strophe suivante.

L'interaction entre le poème et l'icône se continue en métaphorisant la fuite des plaisirs de l'ivresse par l'image d'un verre de vin renversé, dont le liquide se répand et s'évapore, se transformant en vapeur, en nuage. Il est à noter que l'animation a commencé par une figure numérique faite de points à relier, et elle s'est transformée en une reproduction photographique dépeignant un modèle très près du réel. Le tableau met en scène la fuite du plaisir, « Ainsi qu'une sylphide au fond de la coulisse ». Un nouveau dialogue s'établit entre le texte et l'image, alors que le vers « chaque instant te dévore un morceau du délice » apparaît. Se tracent simultanément, en pointillés, des morceaux à tailler dans le verre de vin, numérotés de 1 à 4, morceaux qui seront sans doute bientôt dévorés. La strophe se termine avec « à chaque homme accordé pour toute sa saison », et au milieu du vers, un nuage de fumée en forme de tête de mort émerge et oblige le texte à faire une pause pour inclure l'icône à sa narration. Le crâne est interactif et réagit au curseur. Ce symbole est le signe de la décomposition de la chair à l'état squelettique et fait directement référence au temps qui

passe et mène à la fin, surtout si nous le mettons en parallèle à la figure de la Sylphide. Baudelaire utilise cette figure mythique pour exprimer sa vision du temps. La sylphide est perçue, depuis les Romantiques, comme un génie féminin aérien gracieux, symbolisant le temps fuyant. Le mythe dit qu'elle peut donner forme aux nuages et faire des signes à l'homme par le ciel. Elle lui communique, en fait, son message du temps qui fuit et qui le mène à la mort. Cette image du poème est métamorphosée ici, par Potvin, dans le nuage en forme de crâne. Ce dernier est directement lié à la décomposition du corps après que le temps ait ravagé la vie de l'homme, comme résultat du passage du temps. Cette personnification de la Sylphide s'étend à l'entièreté du poème, devenant, avec les nuages, et précisément celui en forme de crâne, l'emblème de l'hypermédia. Enfin, le chiffre « 5 », symbole de l'homme et de sa destinée individuelle, s'inscrit à la gauche du crâne. Il est à noter que le 5 complète la série des délices « découpés » dans le verre, comme si la fin de cette dévoration ne pouvait aboutir qu'en un crâne en décomposition. L'iconotexte exprime ici l'idée du passage d'un plaisir fuyant vers la mort, s'évaporant à cause du temps qui le dévore. Des symboles graphiques numériques sont présents comme des « X » bleus, servant de toile de fond, et des « O » rouges qui sont des points à relier afin de tracer le dessin du verre, du vin et de ses vapeurs. Deux mots aussi sont mis en évidence par leur taille, soit « vapoureux » et « dévore ». Ils sont également incomplets, faisant encore allusion à la dégradation qui marque le temps qui s'évapore. Un son métallique synthétisé se mêle à la musique de fond, avertissant de la fin de l'animation.

Le cinquième tableau plonge l'internaute dans l'ère contemporaine en présentant la page remplie d'un agenda daté du « 24 mars 2003 ». (voir app. B) Jusqu'à présent, le langage informatique seul représentait cette réalité. Or maintenant, c'est le contenu même de l'animation qui en témoigne. L'agenda, avec ses cases horaires et son organisation du temps, est une autre figure du temps. Nous sommes dans le monde actuel, la page est datée de 2003, et la bureaucratie avec ses technologies fait rage. La musique rappelle le son d'une machine et le pianotage sur un clavier; elle nous donne l'impression de pénétrer dans un univers informatique et bureautique. L'ambiance stressante s'intensifie avec l'apparition de la page d'agenda, qui se déploie rapidement sous nos yeux, divisée en cases horaires surchargées, elles-mêmes remplies de choses à faire et de rendez-vous. Comme si la charge n'était pas

suffisante, trois fenêtres contextuelles²⁷ émergent pour quelques secondes avec les symboles « X », « \$ » et un diamant, accompagnés d'une heure précise. Des nuages se forment et ramènent la tête de mort, ce qui rappelle la métaphore de la Sylphide annonçant le statut de mortel de l'homme. Enfin, des cercles représentant des horloges avec des aiguilles détraquées qui tournent à toute vitesse apparaissent, non sans évoquer encore une fois la figuration de l'horloge marqueur de temps. Dans l'une d'elles se trouve un signe de dollar, et deux signes présentant des pourcentages bougent légèrement au milieu de l'écran. Le texte défile d'un trait. Le premier vers paraît écrit à moitié « Remember! Souviens-toi! Prodiges! Esto memor! », dont la signification a encore à voir avec l'idée du temps qui file, et l'importance de ne pas l'oublier. Ce tableau parle de la vitesse, de l'urgence de saisir le temps qui passe. Chaque minute compte, le temps manque pour tout faire. Nous retrouvons ici une représentation de l'adage « le temps, c'est de l'argent », et tout est organisé afin de maximiser le pourcentage de profit, comme en témoignent les inscriptions dans les cases horaires : « travailler pour gagner sa vie », « plusieurs rendez-vous », « tout faire à temps », « ne pas oublier », « ne pas décevoir le patron », « gagner du temps », « très très vite », « bosser le plus vite possible » (le mot possible est rayé, comme si ce n'était plus une option). Tout est mis en place pour économiser du temps. Les nombreuses notes de cette page d'agenda donnent l'impression que l'être humain est confronté à un univers du rappel, où l'angoisse d'oublier et, par conséquent de nuire à la productivité est forte. La peur de l'oubli oblige le sujet à se souvenir de tout, à noter, comme s'il devenait urgent de mémoriser chaque chose, de se bâtir des palais de mémoire infailibles. Vouloir se souvenir de tout stresse et provoque, à la longue, une tension néfaste. Et puis, c'est inutile, car comme la mort vient de toute manière, la perte des souvenirs l'accompagne. Le temps passe et fuit sans jamais revenir. Vouloir être alerte et ne rien manquer, dans ce contexte, est éphémère, puisque l'imminence de la fin aura raison de la mémoire. Prendre conscience de cette situation est réellement gênant, imaginer sa fin, et la perte qui en découle, rend nerveux. Alors, en réaction à cette réalité insupportable, à cette crainte de l'amnésie, le sujet se perd dans une mer d'obligations, de rentabilité et de rappels. Or, le nuage en forme de crâne humain vient

²⁷ L'expression est mieux connue sous le terme anglais de « pop-up ».

métaphoriser, et deux fois plutôt qu'une si nous faisons le lien à la Sylphide, cette réalité stressante qui tue à la longue, à cause d'une organisation trop rigide du temps dont il faut extraire le maximum de chaque minute qui passe.

À l'avant-dernière strophe virtuelle, les images graphiques mettent en scène la rotation du soleil et de la lune, autre manière pour Potvin de figurer l'instrument marqueur du temps, car les cycles solaire et lunaire expriment le passage des journées. D'abord, l'espace est séparé en deux, la partie du haut représentant un théâtre de marionnettes illustré, et celle du bas, une partition de musique servant de support au texte. Cette image est semblable aux livres animés²⁸ destinés aux enfants où une chanson accompagne une image, qui devient mouvante si l'on tire une languette, habituellement située à l'arrière de la page. C'est une remédiatisation des anciens textes d'animation, l'ancêtre en quelque sorte de l'hypermédia. La scène théâtrale se met en place, avec des roues d'engrenage tournantes et des arbustes. Une courbe pointillée en demi-cercle sert de support à la rotation du soleil qui entreprend sa course et aux oiseaux qui s'élèvent sur une tige. La division se fait sentir une fois de plus quand le soleil est remplacé par la lune. Le paysage devient nocturne, les couleurs s'assombrissent et des chauves-souris prennent la place des oiseaux. Le soleil revient et le cycle se poursuit ainsi sans arrêt. La rotation continuelle du jour et de la nuit et les engrenages renforcent l'idée du temps qui passe. Une fois le processus enclenché, rien ne peut l'arrêter. L'image du théâtre dialogue avec les vers, en mettant en scène une figure du temps comme joueur, éternellement gagnant, prenant tout sur son chemin, laissant toujours derrière lui des perdants. Cette thématique est métaphorisée aussi par les nuages parsemant l'écran, donnant une impression d'évaporation ou de disparition. Les nuages renvoient encore

²⁸ Les livres animés, mieux connus sous le terme anglais *pop-up books*, étaient au départ destinés à un lectorat adulte. Ils auraient apparemment été des manuscrits d'astrologie fabriqués autour de 1300. Par la suite, le livre animé a été utilisé pour répondre à divers besoins didactiques comme illustrer des théories, de la poésie, pour enseigner l'anatomie, la médecine, faire des prévisions astronomiques, créer des codes secrets. C'est vers le 18^e siècle seulement qu'il a commencé à amuser les enfants. Il est devenu, aujourd'hui, grâce à certains artistes comme Marion Bataille et le groupe Moleskine, une œuvre d'art. Michel Melot, dans son ouvrage *Le livre*, explique que « ces livres, dits aussi « à systèmes », sont « dotés de mécanismes en papier articulés. L'ingéniosité des mises en scène, la fragilité des articulations et leur côté festif les situent à la limite du livre et du spectacle de marionnettes ». *Le livre*, Paris, L'œil neuf éditions, Coll. « L'âme des choses », 2006, p. 171-172.

une fois à la Sylphide et au statut mortel de l'homme. Or, un autre symbole s'ajoute à la liste des marqueurs de temps, et c'est la clepsydre qui se vide. La clepsydre est une horloge ancienne, un grand bol conique rempli d'eau qui s'écoule suivant une cadence « constante » qui marque les minutes. L'image de la clepsydre a été associée, à l'époque baroque, à la fuite du temps, et cette idée persiste encore aujourd'hui. Pour reprendre les mots de Tiphaine Samoyault dans *La montre cassée*, qui voit dans cette utilisation de l'expression une « hémorragie » du temps, en « recouvrant l'horloge par la clepsydre, Baudelaire fait de la première un instrument hybride, à la fois imperturbable compteur et corps blessé²⁹ ». Un corps en hémorragie dont le temps, tel le sang, s'écoule et se perd pour toujours, menant à un état de vide et de mort. Enfin, une voix se mêle à la musique, dont les paroles, incompréhensibles, semblent venir de loin.

1.2.4. LE TAROT MÉTAMORPHOSÉ

Le poème se termine, dans l'œuvre de Potvin, sur une lecture de cartes de tarot prédisant la fin. La mort est là. Le rapport entre l'icône et le texte est plus direct. Les cartes s'imbriquent dans les vers poétiques et s'animent. C'est comme si elles étaient porteuses de la prophétie véhiculée par le poème, c'est-à-dire la mort. Rappelons que les cartes de tarot sont, en un sens, comme la Sylphide qui métaphorise l'hypermédia du début à la fin. Ce génie aérien est aussi une figure porteuse d'un message « divin » et communique l'avenir de l'homme, ou plutôt son devenir mortel, grâce aux nuages qu'elle forme à sa guise.

Le concept du tarot est intéressant dans le contexte actuel. Cet art divinatoire prédit le futur selon les angoisses du moment présent. C'est le symbole même de la prédiction, qui consiste à se référer à un savoir passé pour lire les événements d'aujourd'hui et, en aval, ce que l'avenir réserve. Les cartes sont d'ailleurs questionnées dans *Perte de temps*, les vingt et un points d'interrogation viennent le souligner, comme si elles pouvaient répondre aux inquiétudes du moment sur le temps qui file. Elles prédisent la mort, à cause justement du

²⁹ Tiphaine Samoyault, *La montre cassée*, Paris, Verdier, coll. « Chaoïd », 2004, p. 83.

passé qui a laissé le temps fuir. Il est désormais trop tard, nous ne sommes plus dans l'urgence de vivre, ni dans les derniers plaisirs avant la fin, mais dans la fin elle-même, où la mort promise vient enfin. Ce n'est même plus la mort, mais l'actuel ordre « Meurs vieux lâche, il est trop tard ». Cette finalité est indiquée par un grand « X » sur les cartes, tel le point final d'une prophétie. Rien ne peut plus changer, tout est terminé, il n'y a plus de retour possible, de hasard, ni de vertu sauveuse, le repentir même est inutile. Il y a une seule conclusion et c'est la mort, plus d'« à venir » possible. (*voir* app. C) C'est la seule page virtuelle qui ne comporte pas de mot incomplet, comme si le temps ne passant plus n'avait plus à se faire remarquer. Pour l'homme, la fin est là, et l'avertir de la fuite du temps semble maintenant futile. Or, les nuages y sont encore, ainsi que deux moustiques, accentuant l'effet d'élévation et d'évaporation. Enfin, le tempo de la musique se modifie, il devient plus rythmé, c'est du techno minimaliste qui amalgame des échantillons de son. Nous avons l'impression de changer de monde, d'aller d'un temps qui fuit à un trop tard impatient.

L'hypermédia réactualise une tradition, avec les cartes de tarot, qui est plus ancestrale encore que le livre d'animation. La pratique de cet art mystique varie au cours des siècles. À sa création, au début du Moyen Âge, le tarot de Marseille³⁰ avait des fonctions communicatives et non divinatoires. Il avait le surnom de la « bible des pauvres », et était utilisé plutôt comme un livre imagé, et l'histoire racontée par chacune des cartes avait un lien avec une scène de la Bible et de la vie religieuse. C'était un outil utile dans une société généralement illettrée, car il aidait à répandre le message biblique pour des sujets inaptes à le lire. Par la suite, autour des 17^e et 18^e siècles, le tarot s'est transformé en instrument divinatoire. Il est apparu tout d'abord sous forme de divertissement chez les aristocrates, puis tranquillement, il est devenu populaire dans la bourgeoisie et la classe ouvrière. Au 19^e siècle, il se formalise tel que nous le connaissons aujourd'hui. Il devient un médium servant à la prédiction du futur, selon l'ordre d'un tirage préétabli, idéalement lu par une personne dotée d'un pouvoir surnaturel.

³⁰ Notons que plusieurs jeux de tarot divinatoire existent et comportent des variantes. *Perte de temps* fait référence au tarot de Marseille, que Julie Potvin utilise comme point de départ et modifie au gré de sa création hypermédia.

Potvin fait appel aux cartes de tarot et les remédiatise afin de les adapter à son propos. Les figures sont transmédiatisées dans le but de renforcer son interprétation du poème. Elle change également le nom des cartes, pour les modeler au texte baudelairien, et élimine certaines composantes, modifiant ainsi la symbolique des figures de tarot. Les quatre cartes de tarot varient des originales. Par exemple, la roue de fortune devient le « divin Hasard », tiré du texte de Baudelaire. Ce symbole représente le temps de la vie humaine, la destinée individuelle de chaque être, de la naissance à la mort. Or, sur l'image numérique, il manque les deux serpents grimant le manche de la roue, symbolisant l'énergie mâle-femelle, la source de la vie. La vie est absente de la carte de l'hypermédia, les acteurs de la création y sont omis. Il ne reste plus qu'un hasard et l'absence de vie. Une mutation semblable se produit avec la carte du pape, qui se transforme en une autre citation de Baudelaire, l'« auguste Vertu ». Dans la tradition chrétienne, le pape est le médiateur entre Dieu et le monde. Il est le verbe savant, mais inutile dans le contexte de l'hypermédia, car les fidèles n'apparaissent pas sur la carte. Plus de croyants aux mains jointes, prêts à questionner la foi et à écouter la divine réponse de celui qui, sur terre, connaît tout. D'après *Le tarot des imagiers du Moyen Âge*, le pape est aussi « épouse de Dieu et mère de toute chose³¹ ». Il est à noter que Potvin a recours à ce symbole pour accompagner les vers « Où l'auguste Vertu, ton épouse encore vierge ». La référence au statut du souverain pontife, ayant fait vœu de chasteté afin de prôner la parole du Seigneur et de s'occuper des fidèles, est évidente. Or, dans *Perte de temps*, malgré toute sa connaissance et son pouvoir, le pape demeure impuissant par rapport au temps qui passe. Dans le vers suivant, « Où le Repentir même (Oh! la dernière auberge!) », le jugement mute en « Repentir ». Cette fois-ci encore, les éléments manquants sont aussi significatifs que ceux qui sont présents. Dans la reprise de la carte de tarot par Julie Potvin, se trouve l'un des anges apocalyptiques du jugement dernier, mais sans la famille pieuse prête à se repentir à l'annonce de sa sentence. Cette absence du père, symbole de l'intelligence, de la mère, symbole d'amour, et du fils, symbole de la continuité, assure le non-avenir, l'échec de la perpétuation, à cause de l'inexistence d'humains et par conséquent d'héritiers, plus personne ne pouvant poursuivre la tradition. La résurrection

³¹ Oswald Wirth, *Le tarot des imagiers du Moyen Âge*, Paris, Édition Claude Tchou, coll. « Bibliothèque des grandes énigmes », 1966, p. 144.

normalement promise aux bonnes âmes n'a plus lieu, l'ange du Saint-Esprit n'a plus d'annonce à faire, il lui est inutile de prédire, il n'y a plus personne en attente, prêt à écouter son jugement.

Et puis, finalement, vient le fameux arcane sans nom numéro treize, appelé pour les besoins de la cause « Meurs », et qui conclut l'animation hypermédiatique. Ordre impératif explicite, l'internaute, ce « vieux lâche », a trop perdu son temps, et pour lui « il est trop tard ». Cette carte, arcane sans nom numéro treize, est positive dans le tarot à cause de sa référence à la résurrection et au principe transformateur de toutes choses. Elle symbolise la régénération de la matière et est vue comme la représentation de l'évolution éternellement en mouvement. Il y a une différence majeure, par contre, entre la carte de Potvin et l'originale, ce qui en modifie grandement l'interprétation : les restes humains fauchés par la mort manquent. En effet, le symbole du renouveau n'y est plus, il n'y a que le faucheur, la mort. L'absence de signes de vie, de têtes humaines aux émotions encore vivantes, de mains continuant l'œuvre, de pieds faisant avancer les choses, signifie que la poursuite de la Tâche ne se fera pas. Il n'y a plus rien, ou plus que du rien. Tout s'arrête là, c'est la cruelle fatalité, sans aucun espoir de lendemain. Précédant les mots « il est trop tard », Potvin dirige l'internaute en utilisant la référence « intericonotextuelle³² » d'un jeu bien connu de tous, le tarot, tout en modelant ses prédictions à la voix du poème baudelairien.

La transmédiation de la carte de tarot de l'arcane sans nom numéro treize est également métaphorique, elle est utilisée pour représenter l'annonce de la mort. La métaphore, dans un contexte numérique, permet de réaliser « concrètement » la fusion que le glissement de sens entre les deux termes comparés, ici l'arcane sans nom numéro treize et l'annonce de la mort, suggère. Saemmer propose de parler, dans le cas du numérique, non pas simplement d'une métaphore, mais d'une « métaphore animée », qui « se caractérise par le transport et la fusion entre deux régimes sémiotiques, le texte et l'image. Contrairement au texte, l'image paraît profondément immergée dans l'univers de la matière³³ ». Comme la

³² « Intericonotextuel » est utilisé dans le sens d'intertextuel, mais comme nous avons plutôt à faire à l'icône qu'au texte, le terme a été adapté pour les besoins de la cause.

³³ Saemmer, *Matières textuelles*, p. 98.

carte de tarot dans l'optique de l'annonce de la fin. Ou encore, comme nous l'avons vu précédemment, le symbole du cœur battant du premier tableau virtuel, métaphorisant le temps qui passe et le décompte avant la fin. Depuis la période classique, rien n'a plus été associé au tic-tac de l'horloge que les battements de cœur, marquant organiquement la chair du temps des secondes qui s'écoulent et son décompte avant l'arrêt final. Aussi, le nuage en forme de crâne humain, qui revient à plusieurs reprises dans l'hypermédia, marque la fin d'un temps qui a déjà fui.

1.3. LE TEMPS QUI TUE

Chaque tableau contribue à l'annonce de l'inéluctabilité de la mort et nous plonge dans un imaginaire de la fin comme réalité demandant à être décrite afin d'en saisir les enjeux. L'attention se porte sur tout ce qui provoque l'état de crise : maux de la société, épuisement de l'être, disparition. Tout, dans l'œuvre de Potvin, avertit l'internaute de la venue de la mort et de l'urgence de se rendre compte de son imminence. La métaphore du temps qui passe se lit à travers chaque battement de cœur, dans les vapeurs de vin et les nuages en forme de crâne, dans le moustique qui s'abreuve du sang, dans l'horaire surchargé, organisé rigide-ment afin de ne pas perdre un seul instant, dans l'alternance des cycles lunaires et solaires et enfin dans les cartes de tarot prédisant la mort, comme une fin qui est là, au présent. Même le générique appuie cette idée avec l'image d'une feuille qui s'effrite. Toutes les strophes virtuelles, exception faite peut-être de la dernière, car la fin y est déjà arrivée, dynamisent l'iconotexte en fonction de cette idée du temps qui passe. Elles annoncent une fin à venir; mais, si elle est promise, elle n'en demeure pas moins indéterminée. Elle est toujours hypothétique et se lit dans les heures qui s'écoulent, dans les minutes, les secondes, les battements de cœur qui ponctuent l'œuvre. La dernière strophe virtuelle déclare son arrivée au présent, dans l'ici-maintenant. C'est un impératif et l'ordre est donné de mourir (« Meurs »). À cause du passé dans lequel le temps a fui, l'avenir ne peut aboutir qu'à cette fin. *Perte de temps* plonge l'internaute dans l'univers du présent, de l'actuel et du contemporain. L'œuvre de Potvin mobilise le texte de Baudelaire et le contextualise afin de répondre à la controverse de la répétition de l'autrefois et de la menace de tout ce qui reste à venir. Le temps passe, inquiète et angoisse dans l'ici-maintenant, car l'expérience du passé a

démontré qu'il mène inévitablement à une fin. Le temps tue. Comme le présent est, en un sens, responsable de l'avenir, aujourd'hui produit demain, il faut agir immédiatement, c'est urgent. Tout l'iconotexte mène à ce « trop tard » final. L'internaute a constamment l'impression de voir filer le temps, seconde après seconde, durant sa lecture de l'hypermédia, tant le dynamisme de l'animation focalise sur cet imaginaire. Le présent investit tout futur, il en est responsable, il le porte en lui et en assure le devenir, aussi menaçant soit-il. Or, paradoxalement, tel que le souligne François Hartog dans *Régimes d'historicité : présentisme et expériences du temps*, cette temporalité du « présent omniprésent³⁴ » est aussi marquée par l'oubli, puisque l'être, incapable de se distancier de lui-même, demeure dans l'immédiat et craint l'amnésie, alors il se rappelle régulièrement l'importance de se souvenir de « l'autre fois ». Ce temps, nommé par Hartog présentisme, ancre le sujet dans un éternel présent, où sa mémoire du passé est l'unique référence lui permettant de figurer ce que l'avenir lui réserve. Il est donc confiné à vivre dans ses souvenirs, car oublier ce dont hier est constitué veut dire ne plus pouvoir imaginer demain. Bertrand Gervais soulève cette caractéristique du présentisme dans l'optique de l'imaginaire de la fin :

La fin implique en effet une distension importante de l'esprit, qui se trouve partagé entre attention, attente et mémoire. La fin apparaît d'emblée comme une menace perçue au présent d'un événement futur dont l'imminence est validée par des sources passées ou par l'expérience. Elle ne s'appréhende donc qu'en fonction d'un triple présent, où se conjuguent le présent du présent, ce rapport au monde et à ses signes qui définit l'attention; le présent du futur, qui est l'anticipation ou l'attente d'événements à venir, et le présent du passé que désignent le rappel ou la mémoire des faits produits et des discours qui leur sont consacrés.³⁵

Condamné à vivre dans l'immédiat, le passé devient pour le sujet alors l'unique référence au présent afin de penser l'avenir. D'où l'importance fondamentale de se souvenir, de répéter pour ne pas oublier. Il faut craindre l'amnésie, dans cette optique, plus que tout.

³⁴ François Hartog, *Régimes d'historicité : présentisme et expériences du temps*. Seuil, coll. « La librairie du XXI^e siècle », France, 2003, p. 18.

³⁵ Bertrand Gervais, et al. « Les phasmes de la fin. Anticipations, révélations et répétitions dans *Le Petit Köchel* de Normand Chaurette », *Des fins et des temps : les limites de l'imaginaire*. Coll. « Figura, Textes et imaginaires », no 12, Montréal, UQAM, 2005, p. 16.

La redondance de l'utilisation de l'expression « souviens-toi » dans le poème est marquée dans l'hypermédia de Potvin d'une aura vaporeuse et d'une représentation incomplète. La formule renvoie certainement à la locution latine *Memento mori*, se traduisant par « Souviens-toi que tu mourras ». De mise dans le contexte de l'annonce de la mort imprégnant l'œuvre poétique et hypermédia, la formule est reprise iconotextuellement, d'une manière subtile et écrite à moitié. Parallèlement, *Memento mori* désigne aussi un courant artistique de créations ayant pour but, cela va de soi, de rappeler aux hommes qu'ils sont mortels. Cet art représente la « mort » de plusieurs façons, en utilisant, par exemple, des figures de crâne, comme le nuage en tête de mort de Potvin, des corps morts aussi, comme la carte de tarot de l'arcane sans nom symbolisant la mort par un squelette. Ou encore des fleurs perdant leurs pétales, tel que le présente le générique de l'hypermédia avec l'image d'une feuille en décrépitude, dont l'effritement et les miettes témoignent d'une mort survenue et d'une décomposition en cours. Il est à noter que ce courant, *Memento mori*, était populaire au 18^e siècle et exprimait sa logique de la mort par des créations d'horloge en forme de tête de mort. L'objet porte en lui le signe de la fin humaine, il permet de marquer le temps et, par conséquent, la perte qui s'en suit pour celui qui l'observe s'écouler. Ceci nous rappelle qu'un jour, il ne nous sera plus possible de lire le temps car, Tiphaine Samoyault le mentionne, la lecture du temps « conduit aussi en ligne droite à la dernière heure³⁶ ».

Plusieurs autres manifestations iconotextuelles renforcent l'idée du temps qui passe. Il y a des mots, dans chaque strophe, qui apparaissent de manière incomplète à l'écran : « horloge », « souviens-toi », « vaporeux », « dévore », « autrefois », « remember », « esto memor », « fin ». Pour accentuer encore plus l'effet éphémère du temps qui fuit, des nuages de vapeur accompagnent habituellement l'apparition de ces mots. Comme si c'étaient eux, en fait, qui partaient avec des morceaux de lettre. De plus, il est impossible de voir en entier leurs caractères, telle une conséquence du temps dévorateur qui prend avec lui, en passant, une partie du tout.

³⁶ Samoyault, *La montre cassée*, p. 83.

L'idée d'une évaporation est métaphorisée ainsi tout au long de l'œuvre. Le nuage de fumée en forme de tête de mort en est le symbole : il représente les ravages causés par le temps sur l'homme, la dissipation de son corps, déjà décomposé et squelettique. Le crâne rappelle la transition de la vie à la mort, et de la mort à la dégradation, un autre moyen d'exprimer le temps qui passe et qui mène à la fin. Le passage du temps s'entend ici comme le passage de la vie à la mort, et repose sur un imaginaire de la fin annonçant constamment sa venue. Il y a aussi les nombres, omniprésents, qui signalent cette réalité calculatrice du temps. Or, ils ont aussi une autre fonction, celle d'établir un langage nouveau, graphique et numérique. Ils sont une figure de création. Leur positionnement à l'écran met en place la forme des images à venir, et active indirectement l'animation. Les chiffres sont présentés tels des points à relier qui laissent apparaître une figure, comme on en retrouve dans les livres pour enfants. D'autres signes de ce langage numérique se joignent à la partie : « X », « % », « \$ », différents types de caractères et différentes formes de polices d'écriture, formant ainsi un nouveau code.

1.3.1. L'INÉVITABLE FIN

Une figure de l'anxiété, celle reliée à sa propre fin et à la perte du temps qui la précède, se forme dans l'esprit de l'internaute lors de sa navigation dans *Perte de temps*. Avant de poursuivre cette réflexion, il serait bon de préciser la nature de cette figure de l'imaginaire qui émerge du texte et des autres composantes hypermédias. Bertrand Gervais la définit, dans l'ouvrage *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire Tome 1*³⁷, comme n'étant ni visuelle, ni matérielle. La figure n'existe pas en soi. Elle est une forme malléable, projetée par l'imagination du lecteur, qui s'en empare et la manipule lors de sa lecture, au gré de ses interprétations. Elle naît donc de sa compréhension des signes de l'œuvre, des relations entre les composantes et de la dynamique qui en ressort. La figure de l'anxiété dans l'œuvre de

³⁷ Bertrand Gervais, *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire Tome 1*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2007, p. 16-17.

Potvin n'est jamais directement présentée, mais seulement suggérée dans les propos de l'artiste et sentie, ensuite, par l'internaute qui la forme, imaginativement, à sa guise.

Ici, c'est la perte du temps qui, liée à l'idée de fin, rend le sujet anxieux, car elle le confronte à la venue de sa propre mort. Ceci l'angoisse d'une manière si prégnante, qu'on oserait parler d'une « névrose d'angoisse », soit, tel que mentionné dans le *Vocabulaire de la psychanalyse*, l'« attente anxieuse chronique ³⁸ » d'une situation redoutée. Cette angoisse plonge le sujet dans un état d'alerte et de tension à la fois psychologique et somatique, à cause d'un sentiment désagréable de peur, d'une vive inquiétude née de l'incertitude d'une situation, de l'appréhension d'un événement, le plus souvent disproportionné par rapport à son objet. Le sujet, en position d'attente face à un danger imminent, causant un malaise, et un sentiment d'impuissance envers l'avenir, devient anxieux. Il existe différentes sortes d'anxiété, et une en particulier nous intéresse ici : « l'anxiété existentielle », qui a à voir avec le « traumatisme du non-être ». Il arrive un moment, en effet, où un être atteint ce point où il se rend compte qu'il est possible de cesser d'exister, donc de mourir. Ceci développe chez lui une crainte démesurée de la mort.

La peur est un trait fondamental de l'anxiété parce qu'elle l'alimente. Il faut craindre pour être anxieux. Notons que l'hypermédia de Potvin stimule sans cesse chez l'internaute une peur, celle de la perte de temps. C'est cette crainte de perdre éventuellement quelque chose de précieux, c'est-à-dire le temps, et par conséquent la vie, qui dérange et provoque un malaise, une anxiété. Il y a aussi une autre perte sous-entendue dans l'œuvre, et qui affecte radicalement la réception de *Perte de temps*, c'est celle de la lecture traditionnelle. Les habitudes du lecteur de Baudelaire sont effectivement déstabilisées, le poème ne se donne plus à lire de la même manière, il se regarde et s'écoute. En revêtant le costume d'un internaute, le lecteur interprète le texte autrement, il explore plutôt qu'il lit l'hypermédia. Bien que le texte soit identique, outre que le titre original de *L'horloge* devient secondaire pour faire place à *Perte de temps*, c'est le contenu visuel et l'animation qui affectent les

³⁸ Jean Laplanche et J.-B. Pontalis. *Vocabulaire de la psychanalyse*, sous la dir. de Daniel Lagache, Paris, Presse universitaire de France, 1992, édition originale 1967, p. 274.

paramètres interprétatifs de l'œuvre. Tout l'aspect visuel est conjugué à une figure du temps qui manque. Tiphaine Samoyault nous rappelle justement, toujours dans son ouvrage sur *La montre cassée*, que « plus le temps manque, moins nous manquons aux objets du temps qui sont là pour témoigner que le temps a passé et que, passant, il a changé³⁹ ». Potvin met d'ailleurs en scène plusieurs manières de marquer le passage du temps et les changements qu'il apporte. Des battements de cœur au nuage en crâne humain et des plaisirs fuyants à l'annonce impérative de la mort, tout est relié au temps de la mort et à la prémonition de sa venue. Alors que jadis, avec l'*Horloge*, c'était l'instrument marqueur du passage du temps qui était mis en valeur, maintenant, avec *Perte de temps*, c'est le résultat du calcul qui importe. En fait, c'est comme si l'artiste contemporain avait décidé de répondre au poète moderne en dénonçant les conséquences du décompte du temps, conséquences fâcheuses dont l'unique conclusion possible est sa valorisation. En marquant le temps, il est devenu une valeur. Le temps est précieux, il ne faut pas le gaspiller, pire encore, il faut lui courir après, tout organiser afin d'en gagner le plus possible. Or, la réalité est tout autre, car le temps ne se gagne pas, il va, fuit et mène le sujet à une mort certaine. Il n'y a rien à faire, c'est une conclusion irréversible. Vouloir compter les unités de temps, c'est vouloir en déterminer une mesure et par conséquent, évaluer la période de la vie.

La peur de la fin et l'angoisse de la mort stimulent la mémoire et l'urgence du souvenir, comme si immortaliser le vécu et le connu devenait un impératif par rapport à la crainte de disparaître, de perdre l'objet le plus précieux, la vie. Avec Potvin, les strophes du poème baudelairien sont transmédiatisées en décompte menant au point zéro, c'est-à-dire à la mort. Tout est disposé de manière à rappeler la peur de la fin à travers une culture contemporaine occidentale, avec ses souvenirs du passé et sa réalité du présent, comme les cartes de tarot, le livre animé, la page d'agenda et la thématique du cycle. Tout au long de la narration hypermédia sont mises en place des représentations de cycle, celui de la vie, de la terre. La reprise du poème de Baudelaire aussi, par son recyclage, marque une forme de cycle culturel et littéraire. Or, la conclusion qu'elle présente diffère radicalement de cette idéologie

³⁹ Samoyault, *La montre cassée*, p. 9.

de continuation, elle nous fait voir comment s'impose cette impossibilité de recommencement, que cette fin ne peut être que définitive, sans lendemain régénérateur.

Ce cycle brisé nous amène à réfléchir autrement au concept de mémoire. La mémoire et le cycle sont en partie liés, car se souvenir signifie se rappeler ce qui s'est passé afin de comprendre le déroulement des événements. La mémoire utilise généralement le cycle pour mémoriser et intégrer le savoir humain et le léguer aux générations à venir. Or, la fin sous-entend que cette continuité ne sera pas, que la mémoire ne survivra pas à celui qui se souvient. La mémoire ne survit pas à la fin, elle ne peut pas supporter l'idée car cela signifie sa perte. La peur de la fin est donc directement liée à la peur de la perte de la mémoire humaine.

Dans ce contexte, l'hypermédia semble devenir un objet compensatoire ou en réaction à cette angoisse de la fin, car il est, nous l'avons vu au début du chapitre, le lieu par excellence de la mémoire par sa capacité infinie d'archivage, de conservation des textes, des récits, des photos, des vidéos, etc. L'hypermédia est un outil d'archivage, sa fonction première est son pouvoir à répertorier, à emmagasiner des données et des souvenirs. Comme s'il devenait une solution pour contrer la peur de la fin. Cette angoisse de ne plus exister semble pouvoir être contrée par une bibliothèque universelle virtuelle pouvant contenir tous les savoirs du monde. Dans cette perspective, l'hypermédia et Internet plus précisément peuvent être vus comme le désir d'immortaliser et de reconstituer le passé, de faire d'hier quelque chose d'encore accessible et actuel. Afin que l'être humain ne puisse pas oublier, il est de mise de répertorier, dans ces palais de mémoire numériques, l'ensemble du savoir de l'humanité. Mais il est curieux de constater que le passage du texte à l'hypermédia paraît reposer sur le même désir ayant mené les lecteurs à délaisser le manuscrit pour le livre. Une volonté de conservation de l'objet serait à l'origine de la popularisation et de la prolifération du livre, une volonté de posséder un texte, de construire des archives personnelles, une bibliothèque à soi. Le livre s'est imposé, donc, comme l'hypermédia semble le faire, afin d'améliorer les capacités de conservation de l'information.

La transmédiation est l'une des manifestations de cette volonté d'archivage, de ce désir de réappropriation du savoir dans le but de faire l'Histoire. Non plus une histoire au

sens biblique ou scientifique, mais la propre histoire de chacun qui deviendrait, elle, l'Histoire. Ce qui jadis était réservé à l'élite, au divin, c'est-à-dire la connaissance exacte des sciences et de la vie, appartient désormais à tous avec la transmédiation. L'appropriation du savoir est, d'une certaine manière, le propre de la transmédiation. Les œuvres passées sont réactualisées, reprises, reformées, réinterprétées, réarticulées, représentées autrement afin de conserver en mémoire leur passage dans notre monde et notre propre interprétation. C'est une incarnation de la pensée cyclique et anhistorique qui s'exprime, connaissant plus le sens du déroulement des choses que ses détails exacts. L'acte de transmédier nous ouvre des possibilités infinies de conservation et de réappropriation, comme si l'œuvre une fois reprise s'archivait doublement, constituant ainsi deux fois la même chose, tels les palais de mémoire où s'articulerait une panoplie de souvenirs épars qui mèneraient tous à la même chose. *Perte de temps*, en ce sens, doit être envisagé comme les palais de mémoire dans la mesure où tout est mis en place, de manière détournée et des plus inattendues, pour exprimer que la fin s'en vient, que la finitude est humaine et que la mort est incontournable. L'œuvre s'impose comme le palais de mémoire d'une seule idée, l'angoisse de la fin, la crainte de disparaître, de ne plus exister autrement que par une trace qui se dégradera nécessairement avec le temps. Penser le corps comme une ruine peut paraître étrange, mais cela nous permet d'expliquer l'anxiété qui accompagne l'anticipation du passage du temps. La ruine est ce qui reste d'une chose en décomposition, dont le souvenir seul permet imaginativement sa reconstruction. La trace et la ruine impliquent la perte d'un tout qu'il devient impossible de reconstruire autrement que par l'activation du souvenir et de ce que la mémoire a conservé. Cette perte de l'objet, supposée par la ruine, stimule une crainte de perdre quelque chose. Le sujet, en réaction à ce passage du temps castrateur, va s'imprégner de la trace du passé, afin de reconstituer par le souvenir ce qu'il lui est, en réalité, impossible à reconstruire. D'où l'ironie de *Principes de gravité*, un hypermédia de Sébastien Cliche, que nous verrons au deuxième chapitre et qui fait de la perte, à travers des ruines numériques, l'expérience centrale.

Alors que la ruine est la perte d'un objet qui, par sa trace, est reconstitué imaginativement, avec *Perte de temps*, c'est l'immortalisation illusoire de Baudelaire qui, par la transmédiation de ses mots, peut être vue comme l'immortalisation de sa poésie. Si

nous poussons la réflexion plus loin, nous pouvons constater que cette reconstitution de la « ruine » peut s'appliquer à la culture littéraire même. La culture littéraire, dont le livre est l'objet presque sacré, possède des traditions de lecture. Or, l'œuvre hypermédia *Principes de gravité*, que nous verrons maintenant, les remet en question en présentant à l'internaute un livre numérique dont la manipulation, l'exploration et la compréhension exigent d'autres méthodes d'approche et de lecture. La perte est celle du livre et de la lecture elle-même.

CHAPITRE 2

RUINES ET PERTE D'OBJET

Les ruines nous enseignent à nous référer au
passé et incitent à nous projeter dans les
bouleversements à venir.

Ferrante Ferranti, *L'esprit des ruines*

2.1. DU CODEX AU LIVRE NUMÉRIQUE

Le livre dans l'environnement numérique peut être vu comme un bâtiment désaffecté. De l'extérieur, il est reconnaissable, mais une fois à l'intérieur, plus rien n'est en place comme avant; le sens est à comprendre autrement et à chercher différemment. Tel un bâtiment en ruine, il n'y a plus que les restes de ce qui a été détruit et de ce qui s'est dégradé avec le temps. On remarque des traces reconnaissables de ce qu'il fut, des souvenirs ici et là peuvent rafraîchir la mémoire, mais c'est la rupture qui s'impose. La continuité a été rompue.

Le livre numérique, ni pareil, ni complètement différent, devient l'entre-deux d'un objet en pleine métamorphose, qui n'est plus ce qu'il était sans toutefois s'en être totalement détaché. La perte du monument « livre », bien que nous sachions que cette dernière n'est ni totale, ni définitive, doit être comprise ici comme l'oubli d'une tradition, celle de la lecture pratiquée depuis des millénaires dans une culture dite du livre. Tout comme la ruine, cette culture porte en elle son histoire, sa mémoire. Elle fait face à une révolution sans pareil aujourd'hui, déplaçant son objet premier de son contexte habituel, le transférant à l'écran et le traduisant dans un langage visuel qui diffère grandement de l'original. Ce déplacement oblige au développement d'une gestuelle autre, faisant appel à nos connaissances de l'acte traditionnel de lecture, dont de multiples variantes modifient les paramètres d'exploration, de

compréhension et d'interprétation du texte, d'un texte qui n'est plus uniquement que texte, mais œuvre hypermédia.

Ainsi, avec la venue du numérique, l'approche du texte se modifie de façon radicale. Nous avons pu voir, avec l'œuvre de Potvin, au-delà de l'angoisse généralisée de la fin, la fin aussi d'une pratique de lecture, car le texte de Baudelaire se présentait différemment au lecteur, il devait être approché autrement. Désormais confronté au langage numérique et iconotextuel et à son déroulement programmé, le lecteur doit faire appel à ses connaissances de l'ordinateur pour jouir pleinement de l'expérience. Avec *Principes de gravité*, une figure du livre est représentée à l'écran et adaptée à l'univers hypermédia. Elle porte la trace du livre et s'en inspire, comme on s'inspire de la ruine pour reconstituer le monument, afin de rappeler le codex et ses modalités de lecture. On peut percevoir dans cette mutation du livre à l'écran l'expression d'une angoisse de la perte de l'objet et de sa tradition. En remédiant l'objet, en faisant du livre une « ruine », Cliche semble souligner la transition vers une pratique de lecture à l'écran. Il demande à son lecteur de changer ses gestes et habitudes et de les adapter à l'expérience de la perte en le soumettant à la logique du choix, sur lequel repose le principe même de la navigation du texte électronique.

Pour nous, lecteur du livre, le sens et le geste de la lecture traditionnelle sont bien compris. À ce propos, Roger Chartier souligne dans *Le livre en révolutions* que,

la relation de lecture avec un texte dépend, bien entendu du texte lu, mais elle dépend aussi du lecteur, de ses compétences et pratiques, et de la forme dans laquelle il rencontre le texte lu ou écouté. Il y a là une trilogie absolument indissociable si l'on s'intéresse au processus de la production du sens. Le texte implique des significations que chaque lecteur construit à partir de ses propres codes de lecture lorsqu'il reçoit ou s'approprie ce texte dans une forme déterminée.⁴⁰

Or, la lecture d'un hypermédia est saccadée et repose sur des gestes qui n'ont que peu à voir avec ceux de la lecture traditionnelle du codex. Le lecteur doit développer d'autres approches du texte et consentir à un changement dans ses habitudes d'appropriation des signes. Il faut exprimer avec d'autres termes ces nouveaux codes, les interpréter en répondant à différents

⁴⁰ Roger Chartier, *Le livre en révolutions*, Paris, Textuel, 1997, p. 152.

critères de compréhension et à de nouvelles méthodes de communication. Une métamorphose de la lecture est en voie de s'accomplir avec l'actuelle transition du livre à l'écran, et toutes les transformations apportées au texte, c'est-à-dire sa cohabitation avec des images, de l'animation, de la musique et de l'interaction. Le signe devient multidimensionnel, affectant le sensible et le sémiotique à la fois, déplaçant les habitudes d'intégration, d'expérimentation et d'interprétation.

La révolution du texte numérique n'est pas la première dans l'histoire du livre. Évidemment, la révolution de Gutenberg a changé profondément le rapport du lecteur à la lecture avec l'invention de l'imprimerie et la commercialisation du livre. Jusqu'en 1450, la copie à la main était le seul moyen de reproduire un texte. Or, l'avènement de la technique de l'imprimerie, avec ses caractères mobiles et sa presse à imprimer, a transformé la relation entre le texte et le lecteur et a facilité l'accessibilité du livre. Cependant, la transformation de l'objet n'est pas aussi absolue que celle que nous vivons actuellement à l'ère informatique. Le livre imprimé s'organise globalement de la même façon et repose sur les mêmes dispositions matérielles que son ancêtre, le livre manuscrit. Les deux objets sont en liaison directe, il y a une très forte continuité entre la culture du manuscrit et celle de l'imprimé. Avec la nouvelle transition de la culture de l'imprimé à celle de l'écran, c'est la nature du texte qui change. Le texte électronique s'éloigne du texte sur papier, non seulement formellement, mais cognitivement, car la réception et l'interprétation font appel à un autre sens en plus de la vue, l'ouïe. Ce qu'il y a de déstabilisant avec ce passage d'une forme à l'autre, note Roger Chartier, c'est « qu'il n'y a pas de processus d'apprentissage transmissible de notre génération à la génération des nouveaux lecteurs⁴¹ ». En d'autres mots, tout reste à apprendre, à découvrir, à nommer, à comprendre. Il y a assurément des éléments du texte papier qui demeurent, mais ils sont entremêlés à une panoplie d'éléments habituellement absents du texte traditionnel. Il faut alors chercher et explorer autrement le texte électronique pour le saisir. L'objet numérique échappe à la gestuelle habituelle et au savoir qui autrefois nous permettaient d'approcher et de définir le livre. Il est d'ailleurs erroné d'utiliser le mot objet pour définir le texte électronique, car l'objet est plutôt l'ordinateur comme support

⁴¹ Roger Chartier, *Le livre en révolutions*, p. 93.

numérique et non le texte comme matière malléable. Le lecteur passe par l'écran et la souris pour accéder au texte numérique, ils en sont maintenant les intermédiaires. Autrefois, avec le texte imprimé, le contact était beaucoup plus immédiat et direct. Désormais, avec l'ordinateur, le texte se distribue, s'organise et se structure tout autrement. Ce qui amène Roger Chartier à dire que « la révolution du texte électronique est une révolution des structures du support matériel de l'écrit comme des manières de lire⁴² ». Le lecteur du texte électronique prend un recul par rapport à l'écrit, l'ordinateur assure une médiation. En ce sens, l'écran apparaît alors comme cette interface séparant définitivement le texte du corps du lecteur.

Revenons en arrière le temps de saisir les enjeux qui ont mené le lecteur contemporain à une telle transformation. L'histoire a montré, souligne Chartier, que

Durablement, trois inquiétudes ont habité le rapport à la culture écrite. La première est la crainte de la perte. Elle a commandé la quête des textes menacés, la copie des livres les plus précieux, l'impression des manuscrits, l'édification des grandes bibliothèques. Contre les disparitions toujours possibles, il s'agit de recueillir, fixer et préserver. La tâche, jamais achevée, est menacée par un autre péril : la corruption des textes. Au temps de la copie manuscrite, la main du scribe peut faillir et accumuler les fautes. À l'âge de l'imprimé, l'ignorance des compositeurs ou des correcteurs comme les mauvaises manières des éditeurs leur font courir des risques plus grands encore. De là, les efforts des auteurs pour se soustraire aux lois d'airain de la librairie et de la reproduction mécanique.⁴³

Il est curieux de penser que le livre est né d'une peur de la perte, celle de la connaissance, qu'il soit en quelque sorte le produit d'un désir de conservation du savoir et d'un moyen d'archivage des écrits. Préserver le patrimoine de la perte, c'est en fait ce qui a stimulé la multiplication du livre lors de la révolution de Gutenberg⁴⁴ et lors de l'industrialisation du XIXe siècle, les deux grands moments de prolifération du livre. Or, c'est aussi exactement ce

⁴² *Ibid.*, p. 13.

⁴³ *Ibid.*, p. 99.

⁴⁴ En fait, l'imprimerie avait vu le jour bien avant Gutenberg. Les Asiatiques en faisaient l'usage avant le 15e siècle, mais le désir de conservation et de posséder chez soi une bibliothèque était toujours demeurés absent. Le génie de Gutenberg est d'avoir établi, à la bonne place et au bon moment, un moyen de réaliser ce rêve de conservation.

qui se cache derrière le rêve du texte électronique, le *Xanadu* de Nelson. Le support numérique se conserve mieux et peut être archivé beaucoup plus facilement que le livre. Sans oublier le changement de rapport physique entre ce dernier et le lecteur qui manipule l'objet à son gré. De plus, avec l'ordinateur, le lecteur ne touche plus le texte et les possibilités de détérioration de ce dernier sont de beaucoup éliminées. Un changement s'est opéré dans la capacité de conservation du texte numérique. Son avenir ne dépend plus d'un objet matériel directement manipulable et, par conséquent, destructible. Il le demeure toujours, cela va de soi, à cause de l'ordinateur qui le supporte et qui peut à tout moment flancher, mais puisque le texte est un code numérique, il peut toujours être récupéré et lu sur un autre poste. En devenant formule, le texte se conserve plus facilement et s'archive plus aisément, enfin, tant qu'il y aura un ordinateur pour le lire. Aussi longtemps que le langage numérique sera vivant et connu, le texte survivra. Ainsi dans un tel contexte, il est même possible de rêver de la bibliothèque de Babel borgésienne. Depuis Alexandrie, ce songe hante l'imagination mais, avec le texte électronique, la bibliothèque universelle devient réalité.

Dans son ouvrage *Le livre*, Michel Melot affirme qu'avec l'avènement informatique, la bibliothèque universelle rêvée depuis Babel se concrétise, mais en délaissant la logique du livre pour celle du réseau. Selon lui, ce « que concurrence l'ordinateur est plus la bibliothèque que le livre. Internet n'est pas un livre, mais bien une nouvelle forme de bibliothèque, et ce que l'on constate aujourd'hui n'est pas l'étouffement de l'un par l'autre, mais leur simulation⁴⁵ ». Le livre stimule, enrichit la bibliothèque, mais repose sur une logique fondamentalement contraire. Alors que la bibliothèque est un réseau ouvert, le livre est un tout fermé. Comme Jacques Derrida le mentionne dans *De la grammatologie*, « (L)'idée du livre, c'est l'idée d'une totalité, finie ou infinie, de signifiant⁴⁶ ». La bibliothèque numérique ne répond pas à cette idée du tout qui se referme sur lui-même, comme le livre. Le livre est un objet fini en soi, alors que la bibliothèque est constamment en construction, et celle qu'offre Internet possède une architecture d'une richesse sans précédent. Désormais, elle peut contenir, outre le texte et les images, de la musique, de

⁴⁵ Michel Melot, *Le livre*, Paris, L'œil neuf éditions, Coll. « L'âme des choses », 2006, p. 40.

⁴⁶ Jacques Derrida, *La grammatologie*, Paris, éditions de Minuit, 1967, p. 30.

l'animation, de l'interaction. Les possibilités de communication s'élargissent, permettant au lecteur une perception immédiate et globale d'un sujet, grâce à la place toujours grandissante que prennent l'image et l'animation. Avec le livre, l'ordre du discours était imposé de façon formelle. L'approche s'en trouve inévitablement modifiée. Avec l'ordinateur, le texte n'est plus le seul porteur de sens. En résulte une autre manière de lire.

L'expérience de la lecture à l'écran est singulière. À tout moment, l'activation d'hyperliens et la navigation à choix multiples recontextualisent le lecteur, en répondant au hasard de l'interactivité engagée. L'œuvre hypermédia ne se donne plus à lire de la même manière que le texte. La lecture, nous rappelle Chartier, « est toujours appropriation, invention, production de significations⁴⁷ ». Quand cette appropriation dépend du moment et repose sur les choix personnels du lecteur, la production du sens et l'interprétation ne peuvent que devenir le propre d'un individu, selon le hasard de son parcours. Encore plus qu'avec le livre, la lecture à l'écran dépend des compétences et pratiques du lecteur autant que de ses choix. *Principes de gravité*, que nous analyserons maintenant, exacerbe ce phénomène en faisant du *choix* l'enjeu même de l'expérience de son œuvre hypermédia.

2.2. LE « PRINCIPE DE GRAVITÉ »

L'expression « principe de gravité » fait songer à l'anecdote de la pomme qui tombe sur la tête d'Isaac Newton. C'est à la théorie de la gravitation que nous faisons référence. La « force de gravité » est longtemps demeurée pour les physiciens une force mystérieuse dont on ne s'expliquait ni les causes, ni les conditions d'émergence, en d'autres termes, dont on ne s'expliquait pas les principes. Envisagé du point de vue de l'artiste hypermédia Sébastien Cliche, le « principe de la gravité » prend un sens différent et sans doute plus métaphysique que physique. Car à bien considérer son œuvre, *Principes de gravité*, on comprend aisément que c'est de la gravité au sens commun dont il est question. Elle est davantage à chercher du côté de la subjectivité et de l'imaginaire. De surcroît, si choisir peut être considéré comme un

⁴⁷ Roger Chartier, *Le livre en révolutions*, p. 77.

gain, par la multiplication des possibles, chez Cliche, le choix semble vu comme une perte, une négation, un abandon : « choisir c'est perdre quelque chose » (Avant-propos). L'expression « principe de gravité » acquiert ainsi une signification particulièrement associée à la perte : faire un choix signifie perdre à tout jamais ce qui a été laissé de côté. Autant par la présentation visuelle que par les textes présents, Cliche crée une situation de déficit où il nous apprend à abandonner et à nous abandonner, afin de nous éveiller à l'imminence d'une fin à venir, la nôtre.

Principes de gravité est une œuvre hypermédia, réalisée en 2005 au cours d'une résidence à la Chambre Blanche de Québec⁴⁸. L'œuvre interactive se présente sous la forme d'un livre. Actionnée par la souris, une main virtuelle apparaît et suggère à l'internaute d'ouvrir le codex, comme s'il s'agissait de représenter le plus exactement possible la réalité d'une lecture classique. Ainsi guidé, le lecteur trouvera sous la couverture une table des matières en apparence des plus conventionnelles. Cependant, une note explicative est en avant-propos, comme un avertissement : « Les choix proposés pour progresser à l'intérieur du chapitre se font aux dépens de la chronologie habituelle. (...) Cette démarche vise à confronter le lecteur au principe fondateur de ce livre : choisir c'est perdre quelque chose » (Avant-propos). Cliche demande donc à l'internaute d'accepter d'emblée cette fatalité et de se conformer aux impératifs d'une lecture au parcours non chronologique, c'est-à-dire, dans le cas présent, non linéaire et aléatoire. La forme, qui nous oblige à choisir entre plusieurs chemins possibles aux dépens non seulement de la chronologie « habituelle » de lecture, mais aussi de la somme de l'œuvre, impose une certaine incomplétude. L'œuvre ne se dévoile jamais tout entière et, en ce sens, « quelque chose » manque cruellement à la lecture. Il s'ensuit un certain inconfort que je nommerai l'angoisse de la perte, qui se retrouve jusque dans la forme contingente imposée à la lecture. La perte n'est pas accessoire dans cette œuvre, elle est une conséquence essentielle. Emprunter un chemin, et un seul, parmi la somme des voyages hypermédiatiques possibles amènera l'internaute à vouloir éviter la perte

⁴⁸ Cliche, Sébastien. *Principes de gravité*, (En ligne) 2005, <http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/principes/main.html>. Les numéros des pages des citations tirées de l'œuvre seront mis entre parenthèses pour ce chapitre.

encourue. Or, comme je tenterai de l'exposer un peu plus loin, une telle volonté est logiquement impossible.

« Choisir, c'est perdre quelque chose » (Index), nous dit l'artiste. Et en ce sens, je soutiendrai que l'œuvre hypermédia *Principes de gravité*, par sa forme autant que son propos, exprime cette notion de perte. Cette volonté de faire vivre à l'internaute un sentiment d'impuissance quant à la perte qu'entraîne nécessairement tout choix, se présente de multiples manières : par la remédiatisation du livre à l'écran, par l'interaction, les décisions de l'internaute et le parcours de lecture, par l'expérience aléatoire et personnelle qui en découle, par la figure de texte qui en ressort et qui se dévoile à l'internaute, telle une ruine et le résultat d'un abandon.

2.2.1. LA REMÉDIATISATION DU LIVRE À L'ÉCRAN

Principes de gravité est un livre numérique de cinquante-cinq pages comprenant un avant-propos, une table des matières et un index. Il est divisé en six chapitres. Chaque section propose d'apprendre à l'internaute à éviter les pièges de la réussite, afin de favoriser l'acceptation de l'échec, figure par excellence de la perte. À la différence d'un codex traditionnel, le texte s'insère au milieu d'images, de vidéos, d'animations graphiques, et il est accompagné de musique et d'effets sonores. L'ordre d'apparition des portions de texte modifie également le caractère aléatoire de la lecture, imposant parfois une relecture, parfois des réflexions croisées ou des associations fortuites entre un mot et une image, associations créatrices de sens.

Le livre numérique apparaît, de prime abord et dans toute son ambiguïté, comme le signe de l'expérience de la perte. Lire à l'écran implique un choix de lecture en lui-même : si ce n'est l'abandon de la lecture traditionnelle, au moins une forme de remplacement. Le livre numérique n'est que l'image d'un livre en quelque sorte « perdu ». L'acte de lecture se transforme en remédiatisant le livre à l'écran. On ne lit plus seulement des mots imprimés, on visionne ou écoute ou interagit avec un texte multimédia mouvant, formellement différent du texte imprimé. Les pages ne sont d'ailleurs plus disposées de la même manière. L'accès au

livre s'est entièrement transformé. En somme, en choisissant de lire *Principes de gravité*, en optant pour cette méthode de lecture hypermédia, le lecteur délaisse une pratique de lecture et doit s'en créer une nouvelle.

En tant qu'œuvre, *Principes de gravité*⁴⁹ rappelle les recueils de pensées traditionnels. Chacune des pages virtuelles présente des aphorismes aux accents défaitistes, tantôt fatalistes, tantôt pessimistes, axés sur diverses figures de la perte. On lira, par exemple, « Les ruines nous rappellent que nous aurons nous aussi le privilège de disparaître » (p. 17). Cette proposition fataliste fait de la ruine l'événement « privilégié » du souvenir et d'une inévitable disparition future. De même, on peut lire « Il ne faut pas s'imaginer que l'on peut faire une différence » (p. 6). L'auteur suggère ainsi à l'internaute la fatalité de la perte, de la défaite et de l'extinction, qui invite à de nombreux abandons. À force de progresser de la sorte dans un labyrinthe de choix, la navigation devient incertaine, hasardeuse à l'excès. On ne sait plus quel choix faire, quelle route prendre, et bien que tous ces choix puissent ne mener à rien, on est contraint de choisir. On peut craindre de s'aventurer plus loin. Cependant, la perspective d'une fin, et peut-être nos habitudes de lecture, nous incitent à poursuivre.

2.2.2. LA FIGURE DU LIVRE

Pourtant, la composition du livre numérique se réfère explicitement à l'image du codex. Il est donc légitime de se questionner : la présence d'un livre à l'écran a-t-elle pour but de mettre l'internaute en confiance et de lui permettre de mieux comprendre et interagir avec ce qu'il a sous ses yeux? C'est ce que Christian Vandendorpe⁵⁰ suggère lorsqu'il soutient que la lecture à l'écran devra prendre appui sur les gestes et habitudes de la culture de l'imprimé, si elle veut faire sa place, se développer et, éventuellement, se libérer des

⁴⁹ Il est à noter que le texte s'inspire de l'œuvre de Joseph C. Cooper, *Faire plus en moins de temps*. Des photographies puisées dans des manuels de vulgarisation, ainsi qu'une illustration du dessinateur Joseph J. Garner, sont transmédiatisées à l'écran.

⁵⁰ Christian Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte : un essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Montréal, Boréal, 1999, p. 193.

limites imposées par le codex afin de s'ouvrir aux possibilités de l'informatique. On peut faire l'hypothèse que la forme du livre est plutôt née d'une intention de l'artiste de référer à un objet qui n'est plus, ici, qu'une reconstitution numérique, et, dans une transition calculée, de permettre au lecteur d'expérimenter la perte de ses habitudes de lecture.

Les premières manipulations avec le livre numérique sont identiques — outre que tout passe par un curseur et une image virtuelle — à celles qu'un lecteur expérimenterait avec un livre traditionnel. Tout y est représenté, jusqu'à la main qui s'approche de la page couverture et la tourne. (*voir app. D*) Mais alors, un changement s'opère, une première mutation médiatique. L'image de la page s'évanouit pour faire place à la réalité de l'écran noir. Le texte, de noir, devient beige. Une icône fléchée se substitue à la main. L'internaute plonge dans l'hypermédia, le livre s'est remédiatisé. Une table des matières numérique apparaît et propose, selon l'usage, les titres et pages des différents chapitres : « Abandon », « Futur », « Loisir », « Paresse », « Réussite », « Vie en société » (Table des matières). L'internaute doit recourir à l'interface tabulaire pour amorcer sa navigation dans l'œuvre. Quoique métamorphosée, la lecture du livre numérique n'inspire encore aucune étrangeté, aucune inquiétude ni aucun étonnement.

2.2.3. L'EXPÉRIMENTATION DU CHOIX

L'œuvre propose un avant-propos qui est, comme il sied à une œuvre littéraire conventionnelle, une note explicative introduisant l'ouvrage. Le ton est personnel, la thèse est posée clairement :

N'espérez pas de résultats spectaculaires dès la première lecture de ce livre. Envisagez-le plutôt comme un guide pour apprendre à éviter les pièges du succès et de la réussite.

(...)

Quand vous aurez accepté cette fatalité, vous profiterez des bienfaits de ce parcours personnalisé. À la fin d'un chapitre, vous pourrez toujours consulter l'index qui donne accès à toutes les pages et présente un profil à l'image de vos choix. (Avant-propos)

La suite est comme une seconde mutation, celle-là plus importante que la précédente, plus profonde et définitive. Dès que le lecteur parcourt les pages virtuelles du livre, il n'a plus devant lui la reproduction d'un livre ouvert, mais une séquence interactive et multimédia, qui se différencie irrévocablement de l'objet original. La page virtuelle vingt-huit, par exemple, présente des animations graphiques, des images, de la vidéo, une ambiance sonore et de la musique qui se mêlent au texte pour former un tout. Les divers médias se conjuguent les uns aux autres et se complètent. De plus, des hyperliens, sous forme de flèches rouges, s'insèrent dans les réflexions et dans l'animation. Généralement au nombre de deux, les hyperliens dirigent la navigation dans l'hypermédia. La lecture s'en trouve désarticulée par rapport au livre, ce qui crée une lecture aléatoire et non linéaire, étant donné les multiples combinaisons d'enchaînement possibles et les discontinuités de lecture introduites par les choix et les sauts de page.

Car il faut savoir qu'au lieu de suivre l'ordre habituel de la pagination, pour continuer la lecture, l'œuvre demande de choisir le plus souvent entre des alternatives. À titre d'exemple, l'animation d'une boule d'hypnose se juxtapose à l'affirmation « Heureusement, la fatigue multiplie les erreurs » (p. 32), où les syntagmes « la fatigue » et « les erreurs » sont activables. La suite des événements dépend, évidemment, du choix de l'internaute. L'interprétation dans l'acte de lecture en est profondément modifiée. Ce qui, au départ, n'était qu'une proposition s'est métamorphosé. La métamorphose implique une perte irréversible, fatale. Or, cette perte est singulière en ce qu'elle est moins redevable au propos qu'à l'expérience qui est faite de l'œuvre elle-même, comme forme. Une dimension supplémentaire générée par l'interaction hypermédia, inaccessible aux œuvres littéraires conventionnelles, se retrouve au centre de *Principes de gravité*. En tant qu'expérience médiatique, elle traduit l'expérience réelle de la perte, par la modification irréversible de notre compréhension du livre et de sa forme, fortuitement transformée au gré des associations libres et des choix imposés.

Bien que l'œuvre comprenne un index, il est bien différent de celui que le lecteur consulte habituellement. Il ne se présente pas comme une liste terminologique en complément à un ouvrage, classé alphabétiquement, proposant une lecture aléatoire du texte par fragment, mais comme un tableau en ordre numérique offrant le seul parcours de lecture

chronologique de l'œuvre. Il regroupe les numéros des pages qui changent de couleur après l'activation. Il est possible de faire une lecture entière de *Principes de gravité* en les activant selon l'ordre habituel, mais l'expérience artistique n'a, dès lors, plus autant de valeur, car le choix est réduit. En visionnant l'œuvre par l'index, les pages virtuelles ne s'enchaînent plus au gré des hyperliens et alors les séquences animées assurant les raccords de mouvement d'une page à l'autre disparaissent, ainsi que certaines animations. L'index numérique comporte une autre partie : sur la page virtuelle de droite apparaît au fur et à mesure qu'on avance dans notre lecture un corps humain. Il n'est pas conseillé, par contre, de remplir le tracé, c'est-à-dire de lire l'hypermédia en entier, car une remontrance attend celui qui complète l'œuvre : « Votre profil est complet. Vous avez échoué. Il semble que vous ne soyez pas disposé à perdre. Qu'est-ce qui vous échappe? » (Index) Quoique l'œuvre hypermédiatique s'offre entière dans l'expérience de sa forme, elle ne se donne donc pas entièrement à l'internaute comme un objet. Elle demande plutôt à être explorée dans les limites d'un parcours, afin que progressivement une idée d'ensemble, propre à la lecture de l'internaute, se forme. L'expérience hypermédiatique est ainsi personnalisée, réalisée dans la forme contingente d'un parcours personnel.

2.2.4. EXPÉRIENCE HYPERMÉDIATIQUE

Par l'interaction à l'œuvre dans *Principes de gravité*, un parcours personnel peu à peu prend forme. À chaque navigation, l'internaute expérimente l'œuvre à sa façon. L'expérience de la lecture de l'hypermédia impose l'angoissante obligation de choisir et, comme on l'a dit, de perdre ce qu'on ne choisit pas. Cette dialectique du choix qui entraîne une perte – bien que, paradoxalement, elle repose aussi sur la liberté d'action dans le déroulement de l'acte de lire – modifie évidemment les paramètres de la lecture. L'une des particularités de la lecture de *Principes de gravité* est la non linéarité du parcours : l'internaute ne peut pas naviguer chronologiquement, car il doit constamment choisir entre des hyperliens afin de progresser. Christian Vandendorpe a d'ailleurs observé ce phénomène, qu'il rattache à l'ensemble des créations hypermédiatiques, en notant que « sur le nouveau média, les déplacements du lecteur ne sont plus limités par le vieil ordre début-fin, ni par l'entrée alphabétique, ni par

l'entrée thématique. Chaque mot est virtuellement le lieu d'un nœud qui permet d'enchaîner avec une nouvelle fenêtre de texte⁵¹ », avec une nouvelle idée, un autre thème, une chronologie différente, aléatoire. La navigation du livre numérique *Principes de gravité* exige en ce sens certaines règles, comme l'utilisation constante du présent :

En outre, la notion de page étant moins fermement établie dans un document hypertextuel que dans le livre papier et n'étant pas tributaire d'un ordre fixe, comme dans un ouvrage relié, l'instance du discours est amputée de nombreux éléments qui la caractérisent normalement sous le régime de l'imprimé. L'auteur ne pouvant pas tenir pour acquis que le lecteur lira ses « pages » dans un ordre donné, il ne peut pas utiliser le futur ni le passé pour fournir des indications d'ordre métanarratif : le récit est condamné à se dérouler dans un éternel présent. (...) (L)'auteur ne peut (...) recourir à ces succédanés spatialisés de la référence temporelle que sont des locutions du type « nous verrons plus loin » ou « nous avons vu dans une section précédente ». En principe, la seule référence qui lui soit permise est celle du texte de la page en cours par opposition aux autres, qui ne sont ni antérieures ni postérieures. L'hypertexte est le lieu où triomphe par excellence l'idéologie du « ici et maintenant ».⁵²

L'indicatif présent domine dans *Principes de gravité*. Tout accord temporel est fait en fonction de l'affirmation du moment. Par exemple, Cliche écrit : « L'obstination facilite les fiascos » (p. 4). N'étant en lien avec aucune action passée ou à venir, l'aphorisme demeure dans l'ici-maintenant, c'est-à-dire lié à l'image de l'expérience en cours, qui est unique. De ce fait, l'internaute se retrouve au centre du récit, car les propos sont agencés afin de donner lieu à l'affirmation d'une subjectivité lors de la lecture, dans une appropriation de l'aphorisme. Ainsi, les divers aphorismes peuvent s'enchaîner sans ordre précis, favorisant différentes compréhensions sans sacrifier la cohérence de l'ensemble.

Un texte de la sorte confronte constamment l'internaute à l'obligation de choisir. Et comme le choix exige une élimination sélective, un sentiment de perte accompagne chacun de ses pas virtuels. Plus l'internaute chemine dans l'œuvre et plus cette fatalité s'impose. Le choix, si crucial dans la lecture de *Principes de gravité*, se concrétise dans les décisions du lecteur. De fait, cette nouvelle manière de lire à l'écran amène à tout moment une prise de position, une décision, une réponse personnelle. En comparaison avec le codex où le lecteur

⁵¹ *Ibid.*, p. 237.

⁵² *Ibid.*, p. 99.

doit tourner les pages, arrêter ou poursuivre sa lecture, la participation, dans l'œuvre hypermédiatique, exige une implication différente : non seulement faut-il lire et changer de pages, mais il faut encore décider quel élément iconographique choisir parmi plusieurs. Il est nécessaire d'interagir avec l'œuvre hypermédia pour qu'elle puisse se dévoiler, se donner à lire. Et c'est dans la forme particulière de cette interaction qu'elle se donne tout entière, dans la singularité de l'expérience qu'elle impose à l'internaute. Selon Christian Vandendorpe, ce phénomène de la lecture individualisée est propre aux œuvres hypermédiatiques :

La curiosité du lecteur qui écrème un texte est ainsi susceptible d'une satisfaction immédiate. On peut passer d'une information à l'autre avec une souplesse totale, en obéissant à son désir et à ses propres associations mentales plutôt qu'à un découpage conceptuel imposé. (...) On savait déjà que deux personnes qui avaient lu le même livre pouvaient ne pas avoir fait une lecture identique. Désormais, elles n'auront pas lu le *même* livre!⁵³

En ayant recours à l'hypermédia, la composition de l'œuvre et sa relation à l'observateur se complexifient et, par conséquent, multiplient les voies possibles d'interprétation.

2.2.5. UNE ŒUVRE COMPOSITE, UNE EXPÉRIENCE UNIQUE

Une œuvre composite mêle récit, vidéo, animation, musique et photo. Les associations entre ces formes changent parfois radicalement l'interprétation de l'internaute. L'œuvre de Cliche ouvre la lecture à quelque chose de plus vaste encore que le décodage des lettres. « L'hypermédia mobilise (...) autre chose que les facultés de lecture du texte », souligne Christian Vandendorpe, « (l)e lecteur n'a pas seulement à manipuler de l'écrit, dans un ordre plus ou moins déterminé, mais il est placé devant un spectacle virtuellement complet, où se mêlent textes, sons, couleurs, images, animations ou vidéo : les sollicitations peuvent venir de toutes parts⁵⁴ ». Avec l'animation de la page virtuelle vingt-quatre, par exemple, une flamme se transforme en tête de mort lorsque le curseur s'arrête sur elle.

⁵³ *Ibid.*, p. 236.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 147.

L'animation appuie l'aphorisme : « La pyromanie est le loisir de celui qui n'arrive plus à se satisfaire des petits malheurs quotidiens » (p. 24). Les représentations du malheur se précisent et s'amplifient évidemment à la vue du feu, qui se transmute en crâne, rappelant ainsi la perte de la vie par la combustion. Aux pages virtuelles quarante-neuf et cinquante, on note plutôt l'apport de la vidéo dans l'œuvre hypermédia. Le plan d'une station-service abandonnée, vue de l'extérieur, transite peu à peu à l'intérieur si l'hyperlien de la porte du magasin est activé. (voir app. E) Un peu comme si l'internaute voyageait dans l'espace, qu'il pénétrait en même temps que la narration dans l'histoire ou, devrait-on dire plutôt, dans les débris d'un commerce en ruine. L'ambiance sonore ajoute un effet stressant et agressant. Rien n'est confortable à l'oreille, ni calme ni apaisant. C'est l'état de panique, la pression monte. La lecture s'en retrouve inévitablement affectée. (voir app. F)

Pour lire *Principes de gravité*, l'internaute doit donc à la fois revêtir le costume de lecteur et de spectateur. Or, souligne Christian Vandendorpe :

Il y a cependant quelque chose de nouveau dans le spectacle virtuel sur hypermédia, et qui le différencie du spectacle réel. D'une part, les liens entre les divers éléments peuvent être explicites; d'autre part, l'utilisateur peut contrôler le déroulement des diverses composantes et, par exemple, faire rejouer un document audio ou vidéo, effectuer un arrêt sur image, retourner en arrière, etc. En faisant entrer le spectacle dans l'ordre du tabulaire, l'hypermédia met celui-ci sous la coupe de nos opérations de lecture. Mais c'est surtout par la surdétermination d'icônes ou de segments d'images en hyperliens qu'il fait apparaître des signes et qu'il transforme le visible en lisible.⁵⁵

Ainsi, je décrirai *Principes de gravité* comme un spectacle interactif et hypermédiatique où la lecture est requise, quoique juxtaposée au visionnement de vidéo et d'animation et à l'écoute de la musique, impose des méthodes d'analyse dépassant le cadre littéraire. L'association des médias complexifie le signe et élargit les paramètres d'interprétation.

⁵⁵ *Ibid.*

2.3. L'IMAGINAIRE DE LA RUINE

L'internaute répond à l'appel d'une figure de texte qui émerge des propos et des autres composantes hypermédiatiques afin de comprendre, subjectivement, le sens de l'œuvre. Il faut envisager la figure de texte comme le résultat d'un musement, « une errance de la pensée, une forme de flânerie de l'esprit, le jeu pur des associations qui s'engage quand un sujet se laisse aller au mouvement continu de sa pensée⁵⁶ ». Bertrand Gervais explique ce phénomène, en ajoutant que « (m)user, très précisément, c'est *se perdre dans la contemplation de figures*⁵⁷ ». Il définit cette expérience comme un mouvement irrépressible, qui n'est accessible :

... qu'en de rares occasions. Par mégarde, bien souvent. Quand nous lisons, quand nous écrivons, le musement surgit lorsque nous ne portons plus attention à l'activité en cours, aux mots que nous voyons, ces marques présentes sur une page ou un écran, pour vagabonder dans l'aire ouverte par leurs sens et leurs possibilités de signification. En tant que museur, nous sommes distraits et insoucians, détachés des objets et de leur matérialité. Nous ne suivons plus le cours des mots, intéressés plutôt par leur tonalité, ce presque rien à peine perceptible, qui requiert en fait pour être capté une écoute flottante, qui ratisse large, car incapable de se fixer sur un mot.⁵⁸

Muser, lors de la lecture, donne parfois lieu à des images et des idées suscitées par les propos et les autres composantes présents dans le texte. Ces images émergent dans l'esprit du lecteur, comme le résultat de son expérience personnelle de l'œuvre. Avec *Principes de gravité*, cette figure qui émerge en est une de la perte et de l'anxiété. Cette figure n'est jamais directement présentée, mais seulement suggérée et ressentie ensuite par l'internaute qui la forme à sa fantaisie. Le musement résulte des multiples options de parcours, de l'interaction obligatoire, des images de ruines, des vidéos de lieux abandonnés, une animation de cœur battant, un chronomètre du temps qui s'écoule, des sabliers, des débris, de la démolition, de

⁵⁶ Bertrand Gervais, *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire Tome I*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2007, p. 18.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 19.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 49.

la déconstruction. Toutes ces figurations de la perte sont accompagnées de réflexions pessimistes, morbides et fatalistes, rappelant sans cesse l'inévitable fin, comme pour aider à accepter son imminence. L'imaginaire de la ruine semble alors devenir le lieu par excellence de l'expérience de la perte. Il métaphorise l'objet disparu qui, selon la logique de l'œuvre de Cliche, découle d'un choix obligatoire imposé à l'internaute lors de sa lecture.

L'aspect visuel de l'œuvre vient renforcer la présence d'un imaginaire de la ruine et de sa figure de la perte. L'internaute navigue dans un univers de débris, de déchet, de voitures accidentées, de lieux en démolition et abandonnés. Comme nous venons de le voir, la ruine résulte d'une perte et représente un reste. Marc Augé la définit, dans *Le temps en ruine*, comme « un ensemble de formes inédites et évolutives qui ne cessent de se métamorphoser dans le regard qui s'y attarde⁵⁹ ». La ruine est la trace d'un objet dont l'histoire se métamorphose constamment dans le regard de l'observateur. On s'approprie une ruine pour en faire quelque chose de personnel, une chose qui se définit subjectivement. Elle est, de ce fait, créatrice de sens et peut être comparée à une œuvre d'art, d'après Ferrante Ferranti qui explique que la ruine « contient deux œuvres; celle qu'elle était, celle qu'elle est devenue. Dans cet écart jouent deux regards divergents : celui de l'archéologue qui aspire à redécouvrir l'intégrité de l'édifice, celui du romantique qui lit la mort et le temps⁶⁰ ». Dans le contexte de *Principes de gravité*, l'internaute est ce romantique lisant en elle le passé, la perte de l'objet, et le fait revivre par son souvenir.

Le livre numérique présent dans l'œuvre de Cliche est une figure de la ruine. Il est la trace restante du livre traditionnel, qui le rappelle par sa manipulation, et le raconte par sa composition. Or, une partie de son histoire réelle a été délaissée au profit de son statut actuel, les pages font désormais place à des séquences hypermédias, elles ne se feuilletent plus chronologiquement, mais s'activent dynamiquement. C'est plutôt une incarnation à l'écran du livre papier, dont le souvenir de l'internaute permet de « réactualiser » l'objet en se rappelant le geste de lecture qu'il pratiquait auparavant.

⁵⁹ Marc Augé, *Le temps en ruines*, Paris, Galilée, 2003, p. 24.

⁶⁰ Ferrante Ferranti, *L'esprit des ruines*, Paris, Édition du Chêne, 2005, p. 15.

2.3.1. DE LA PERTE DE L'OBJET...

L'internaute expérimente à travers l'œuvre l'imminence d'une perte. C'est une figure de la peur de perdre qui émerge à la lecture, une anxiété étouffante alimentée par cette fin qui ne saurait tarder. Personne n'est en mesure d'en fixer la date. Il y a un parfait exemple de ce temps d'attente indéterminé : un cadran, affichant l'heure en temps réel, s'enclenche dès l'activation, accompagné de cet aphorisme, « À chaque minute, il y a la possibilité que se déclenche une catastrophe en chaîne qui viendra anéantir tous vos efforts » (p. 15). Pour Cliche, cette catastrophe anticipée est vécue dans le présent, dans l'ici-maintenant, et annihile l'idée même d'espoir. Le temps passe, le décompte est commencé et la perte, assurée. Il ne reste donc que l'attente, l'insoutenable période d'inaction, où le sujet se prépare à l'arrivée de l'évènement redouté. C'est cela, à mon sens, le « principe de gravité » : se conditionner mentalement à la venue d'une fin qu'on craint, et accepter l'inacceptable en considérant que c'est la seule chose à faire. C'est ce que Cliche propose. En obligeant l'internaute à choisir, il l'éveille à l'imminence de sa fin. Il l'exerce à la pratique du « principe de gravité » du choix, en le contaminant d'un état dépressif, afin qu'il expérimente la perte et se familiarise avec elle avant son avènement définitif. D'ailleurs, confronté à cette œuvre, l'internaute se voit offrir deux avenues : ou bien il se plie au jeu et expérimente le choix et la perte qui en découle, ou bien il choisit toutes les options et se refuse à les vivre. Mais alors, et tel est l'avertissement de Cliche, il met en jeu sa condition envers « demain », qui pour l'artiste « est un réceptacle pour l'échec » (p. 11). L'internaute ne sera pas en mesure d'accepter la fatalité de la perte à venir, comme si choisir devenait inquiétant et garantissait une fin, un échec assuré. Par rapport à cette désagréable réalité, l'internaute peut devenir anxieux et hésitant.

À vrai dire, il voyage dans un univers de débris et de déchets. Qu'importe son choix, un imaginaire de la fin et de la ruine l'entoure, par les mots, les images, les vidéos et la musique. Le premier chapitre virtuel, intitulé « Abandon », appelle cette réalité. Il est composé de neuf aphorismes. C'est sur un mode dialectique qu'est exprimée l'importance fondamentale d'abandonner, l'acte étant devenu synonyme du principe même de l'œuvre : « choisir, c'est perdre » (avant-propos). Cette entrée en matière fait pénétrer l'internaute dans l'univers de la perte. Tout l'évoque, tant le lexique — « sauvetage », « fiascos », « désastre »,

« chute », « chaos », « tristesse » — que les images d'immeubles abandonnés, de pelles mécaniques ramassant des débris de bois, et l'animation d'un cœur battant qui rappelle l'imminence du passage du temps et la douleur causée par la perte. L'internaute navigue sur cette mer de fin et de ruine, d'impossibilités à recommencer, d'obligations à larguer, d'impératifs à laisser-aller. Ainsi, une photo de morceaux de bois d'un chantier en démolition est juxtaposée à une vidéo de grue en action, et une réflexion sur la précieuse valeur de l'abandon nous est offerte : « Le plus beau moment de ma vie est celui où j'ai tout abandonné » (p. 10). Le bonheur, d'après cette logique, est lié à la résignation.

Le chapitre virtuel suivant aborde le thème du « Futur » en huit aphorismes. La perspective du « principe de gravité » du choix y est envisagée du point de vue de l'échec, et dans une optique pessimiste quant à un avenir perdu d'avance. Le lexique vient renforcer cette impression de fatalité, associant « demain » à « l'échec » et à l'acte de « disparaître », d'« anéantir », et évoquant la « déception », les « défaillances », les « catastrophes », les « erreurs » et les « ruines » possibles. Les images intensifient l'idée d'un avenir menant à la disparition, comme la représentation de déchets, de dépotoirs, de ruines, de chronomètres, de ciseaux ouverts prêts à trancher, de casse-noisettes. La figure de la finitude est évoquée à de multiples reprises et doit se comprendre de plusieurs manières. Par exemple, les bienfaits d'une défaite préméditée sont vantés, rappelant ainsi que tout a une fin et est décomposable, que tout aboutit en débris, jetés et oubliés. Ce principe du temps qui passe et mène à la ruine est aussi marqué par le chronomètre de la page virtuelle quinze, qui affiche l'heure en temps réel, accentuant l'effet de présence pour l'internaute. Si la finitude semble une préoccupation pour Cliche, l'artiste s'assure également que le lecteur se sente interpellé par une temporalité éphémère : à tout moment, la catastrophe peut advenir, l'évènement échouer et son aventure, se terminer.

Le troisième chapitre virtuel aborde le sujet des « Loisirs » en sept aphorismes. Dans cette partie, l'attention est redirigée vers la possibilité qu'offre le jeu d'échouer, et aussi vers le danger qui en découle, comme les accidents, les blessures et la destruction. Le lexique développe cette idée en évoquant la présence de « risques », de « l'échec », de « l'émotion de perdre », de « l'empathie », des « malheurs quotidiens » qui accompagnent le monde des loisirs. En même temps qu'à l'écran défilent des animations comme une flamme se

transformant en crâne humain, ou des images de voitures de course accidentées et d'un corbillard endommagé. Dans cette œuvre où la possibilité d'échouer est omniprésente, le malheur, la finalité ou même la mort guettent constamment. Il en va de même pour le corbillard accidenté, juxtaposé à la réflexion que « Les blessures favorisent l'empathie » (p. 22), alors que c'est le dernier véhicule emprunté avant l'inhumation. L'idée de la mort y est fortement associée.

Le chapitre virtuel quatre est composé de neuf aphorismes et aborde le succès qui mène à l'épuisement, car travailler exige des efforts entraînant une fatigue et la multiplication d'erreurs. Des mots comme « banqueroute », « catastrophe », « hésiter », « contradiction », « inaction », « épuisement », « erreurs », « tâche pénible », « détérioration de la situation » sont combinés à de nombreuses reprises à l'image d'un sablier représenté de diverses façons, à une échelle aussi, vue d'en bas, ou encore à une boule d'hypnose, à une roue qui tourne avec un cheval en son centre et à un bâton faisant pivoter une grosse pierre. Cette dernière figure rappelle le travail répétitif, inutile. Cliche l'associe à la réflexion suivante : « Le succès n'est qu'un prétexte pour exiger un effort qui vise à l'épuisement de l'individu » (p. 31). Le but est de fatiguer, de faire du temps qui passe un temps qui épuise, mettant en échec tout utilitarisme.

L'avant-dernier chapitre virtuel, la « Réussite », comporte huit aphorismes traitant de la futilité du succès et de son côté éphémère. Il y est question de « problème », de « continuité de l'échec », d'« ignorance », d'« échouer », d'« humiliation », de « sacrifice », d'« avorter ». Le lexique se juxtapose à des images de débris de bois de construction, d'une maison en démolition, d'un comprimé pour la douleur, d'une ampoule électrique animée et de l'apparition d'une image de femme dans une pose érotique. Des réflexions sur les difficultés qui entravent l'accès à la réussite complètent le tout : « Plus on essaie de bien faire, plus on augmente ses chances d'échouer » (p.40), ou encore « Un sacrifice n'est valable que s'il amplifie l'échec » (p. 43), alors qu'en arrière-plan, un mur défoncé donne sur une cuisine démolie. La phrase « Heureusement bien des choses sont susceptibles de faire avorter les plans les mieux organisés » (p. 44) est accompagnée de l'image d'une femme en sous-vêtement qui apparaît une fraction de seconde. Comme un appât, la représentation de la femme en objet sexuel vient renforcer le caractère inutile de la réussite et l'idée qu'une

distraction puisse émerger à tout moment, assurant ainsi la possibilité d'échouer. En tant qu'objet sexuel, la femme attire l'homme et détourne son attention de sa quête de réussite, l'amenant ainsi à délaissier ses ambitions premières pour suivre ses pulsions sexuelles.

Enfin, le dernier chapitre virtuel, « Vie en société », est composé de onze aphorismes révélant l'idée que le monde est fait de trahisons. La présence d'autrui exige du sujet une méfiance constante. Elle inspire le danger. La société est un mal et seule la solitude peut venir le contrer. Des syntagmes comme « théorie de complot », « le groupe est un mal », « méfiance », « ne vous fiez jamais », « stupidité », « échec », « solitude », « trahison » sont associés aux images d'une foule vue à travers un grillage, d'une tête de mort, d'une station-service abandonnée, d'un décor urbain nocturne rappelant la masse vivant dans les villes, d'un ordinateur et d'un bureau de travail soulignant l'isolement de l'internaute. L'animation de la dernière page virtuelle affirme que « Dans la solitude, il n'y a pas de trahison » (p. 55). Deux colombes, symbole de la paix, déroulent le message sous un bureau de travail où une chaise vide se trouve face à un écran d'ordinateur. Il est à noter que c'est le seul aphorisme positif n'impliquant ni échec, ni perte, ni catastrophe, ni ruine, ni problème, mais bien une solution, et cette solution est la solitude, unique gage contre la trahison et la déception, enfin contre tous les malheurs guettant le sujet trop ambitieux, trop attaché aux choses qui l'entourent, aux autres et au pouvoir de posséder.

Au fur et à mesure de la navigation dans l'œuvre, une figure apparaît dans la section de l'index : la silhouette d'un corps humain qui peu à peu se dessine à la manière d'un squelette, comme si l'exploration de l'hypermédia transformait l'internaute en cadavre décomposé et que, plus il avançait dans son parcours, plus il se rapprochait de la mort. Chaque chapitre trace d'ailleurs une partie précise du corps. Le premier, portant sur l'idée d'abandonner et de laisser-aller, dessine les jambes, comme si lâcher prise passait par le support du corps, celui-ci permettant son déplacement. Le suivant, évoquant le principe d'un avenir voué à l'échec, esquisse les épaules et le cou, là où la tête prend appui, une partie du corps qui est portée vers l'avant, où le regard pointe vers le futur, l'avenir. Quand les tracés du tronc et des cuisses sont dessinés, il est question du danger d'un accident, d'une perte entraînée par le jeu, et ces fragments corporels vulnérables, car s'y trouvent les organes vitaux, soulignent le thème du chapitre. Les mêmes dessins se tracent lors de la lecture du

chapitre suivant, tandis que c'est l'épuisement causé par le travail qui garantit l'échec. Ici encore, la vulnérabilité de l'être et sa fragilité sont mises en scène. (voir app. G) L'avant-dernière section déclare le caractère éphémère de la réussite, alors que les bras et la tête, instruments de motricité, de mobilité, d'intelligibilité, de sensibilité, de vision et de communicabilité sont révélés. Le dernier point, soit la société dénoncée comme un gage de trahison, donne forme aux mains, aux bras, à une partie de la tête, aux hanches, bref à toutes ces parties du corps assurant l'autonomie et le geste humain.

2.3.2. ... À L'ANXIÉTÉ

Une telle lecture peut rendre l'internaute anxieux. Il peut craindre, à chaque page, de laisser aller quelque chose, et cette peur se transforme en angoisse, celle de perdre, d'échouer, d'être obligé d'abandonner quelque chose. La catastrophe peut être proche et la déception, douloureuse. Tout, dans l'œuvre de Cliche, le rappelle : la détérioration de l'habitat, les débris de construction, la solitude de l'être, la fuite du temps. L'imaginaire de la ruine et de la fin domine l'univers de *Principes de gravité*, il fait vivre à l'internaute l'expérience même de la perte. Bertrand Gervais soulève ce phénomène lorsqu'il explique la fin comme étant une réalité à décrire, à mesurer, « un fantasme devenu principe identitaire⁶¹ ». L'internaute navigue dans un univers apocalyptique où une atmosphère dépressive accompagne chacun de ses gestes. Il lit qu'« Il ne faut pas s'imaginer que l'on peut faire une différence » (p. 6) et, en arrière-plan, il peut voir une image de débris de construction transformés en déchets. La différence que le sujet apporte au monde, au cours de sa vie, est éphémère et s'effacera avec le temps. Dans cette perspective, envisager le futur est déprimant. Tel le dépressif, l'internaute expérience ce que Christine Ross explique, dans *L'esthétique de la dépression en art contemporain*, un état de dépression, et qui se remarque à « l'ennui, l'immobilité, la

⁶¹ Bertrand Gervais, « En quête de signe : de l'imaginaire de la fin à la culture apocalyptique ». *Religiologiques*, aut. 1999, no 20, p. 209.

rupture communicationnelle, la perte de plaisir, l'étiollement de la capacité de se souvenir et de projeter, de rêver, de désirer et d'imaginer⁶² ». À quoi bon penser à plus tard si, de toute façon, cela ne change rien? Il n'y aura pas de lendemain, après notre passage sur terre, il ne restera de nous qu'une infime trace, une ruine, qui disparaîtra avec le temps. La ruine est, comme le corps mort, le résultat d'une chose impossible à restaurer et à faire revivre, ou alors partiellement, dans le souvenir et la reconstitution virtuelle de la « chose », l'intégralité de l'objet étant pour toujours perdue. La ruine, nous l'avons vu, est un objet en dégradation, en voie de disparition, une trace qui marque le passage d'une chose qui a été, mais qui n'est plus. Seuls des restes demeurent, comme en écho d'un monde qui jadis fut, mais est désormais révolu. Pierre-Yves Tremblay explique cette caractéristique de la ruine :

L'allégorie ne réussit jamais qu'à restaurer partiellement ce qui est perdu. Pire, au lieu de diminuer la perte elle peut parfois au contraire, y participer et même l'accroître. Les ruines sont considérées par Benjamin comme l'emblème allégorique par excellence. Elles constituent les fragments des objets extérieurs qui ont été détruits et que le sujet ne parvient pas à reconstruire. Ils sont les traces de l'état perdu et éveillent sa mémoire.⁶³

L'allégorie par excellence de la ruine dans *Principes de gravité* est le fragment, c'est-à-dire un objet qu'il est impossible de reconstruire. L'objet n'existant plus, le sujet n'a d'autre choix que d'utiliser le souvenir qu'il en a et qui se détériore inévitablement avec le temps, jusqu'à se perdre totalement. Tout ce qu'il reste de l'objet, en fait, c'est une mémoire endeuillée de la destruction. Le temps a passé et la dégradation a fait son œuvre. Car devant la ruine, nous sommes toujours devant le signe d'un temps qui n'a plus lieu, devant ce qu'elle n'est pas, ou plutôt ce qu'elle était avant. Elle signifie « sur le mode de l'absence une présence "désormais" renversée par sa propre faillibilité⁶⁴ », nous disent André Habib et

⁶² Christine Ross, L'esthétique de la dépression dans l'art contemporain, *Artifice*, éd. électronique. 2003-05 (consulté le 18/04/2008)

« <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/135.htm> »

⁶³ Pierre-Yves Tremblay, L'entropie et la dépression, une analyse spatio-temporelle de « Third Party » (1999) de Sam Taylor-Wood, *Artifice*, éd. électronique. 2003-05 (consulté le 18/04/2008). « <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/134.htm> »

⁶⁴ André Habib et Richard Bégin, Présentation : Imaginaire des ruines, *Protée*, vol. 35, no 2, éd. électronique. Automne 2007, (consulté le 18/04/2008).

« <http://www.erudit.org/revue/pr/2007/v35/n2/017461a> »

Richard Bégin. En évoquant un passé persistant et résistant dans les traces qui en restent, la ruine raconte « un temps qui fut ainsi qu'une présence qui ne sera plus⁶⁵ ».

Nous venons de le voir, il est énoncé que « Dans la solitude, il n'y a pas de trahison » (p. 55). Nous pouvons rattacher cet énoncé à l'isolement du dépressif, à son attitude fermée par rapport aux autres. Pierre-Yves Tremblay explique :

[L]a dépression apparaît comme étant la conséquence d'une fermeture et d'un repliement sur soi. Ce repliement est perçu par le sujet comme seule alternative permettant de conserver sa vie psychique face aux agressions d'un environnement menaçant. Il apparaît comme l'unique moyen pouvant répondre à son angoisse d'une perte irréversible. (...) Ce dernier (le dépressif) devrait plutôt accepter son statut et apprendre de sa propre inaptitude.⁶⁶

L'œuvre de Cliche essaie justement de nous faire apprivoiser cette angoisse de la perte, afin d'accepter sa venue imminente. L'isolement protège peut-être sur le moment, mais ne fait qu'augmenter l'inaptitude à accueillir l'inévitable finalité.

De plus, *Principes de gravité* affirme qu'« En règle générale il est préférable de ne pas accepter l'aide des autres. On retire une plus grande satisfaction à vivre ses échecs seul » (p. 46). Et on voit, à travers un grillage, l'image d'une foule et d'un jeune homme marchant seul, en béquilles. Nous retrouvons encore une fois l'idée de l'isolement propre au caractère dépressif. Mais il y a une pointe d'humour à saisir dans cette affirmation : voir un jeune homme marchant seul, handicapé de ses jambes, au milieu d'une foule, quand l'aphorisme souligne la satisfaction à vivre seul les échecs, est ironique. C'est évidemment l'humour noir qui est à l'œuvre ici.

L'humour noir est une forme d'humour qui énonce avec cruauté, amertume et parfois désespoir, l'absurdité du monde. L'humour noir consiste notamment à évoquer avec détachement, voire avec amusement, les choses les plus horribles ou les plus opposées à la morale en usage. Une réflexion comme « La méfiance est tout ce dont nous avons de besoin

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ Tremblay, «L'entropie et la dépression ». « <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/134.htm> »

pour garder de bons rapports humains » (p. 50), illustre parfaitement, malgré la gravité de la déclaration, le ton détaché de l'humour noir présent dans l'œuvre. Vivre dans la méfiance pour atteindre l'harmonie avec les autres est contraire à ce que les mœurs nous enseignent depuis toujours, à savoir l'importance de pouvoir faire confiance. De plus, il est vraiment désagréable de nous méfier de tous, d'être constamment sur ses gardes. Enfin, cette approche est typique de ce genre humoristique qui, de prime abord, établit un contraste entre le caractère tragique de ce qui est dit et la manière dont cela est dit.

2.3.3. L'EFFONDREMENT ET L'ÉGAREMENT

L'humour noir s'intéresse particulièrement aux malheurs, à la mort, à la finitude de l'être, des choses, des événements. L'indécence y est maîtresse et aucun sujet n'est tabou. L'humour noir va rire des choses les plus désespérantes, en fait, pour ne point en pleurer. L'aphorisme selon lequel « Lorsque quelqu'un nous quitte pour toujours, on a généralement un sentiment de soulagement à l'idée de récupérer une parcelle d'intimité » (p. 54) souligne cette réalité. Pendant ce temps une vidéo de salon mortuaire défile à l'écran. La mort d'un proche, une situation habituellement tragique et accablante, est représentée comme quelque chose de positif, de rassurant, voire d'apaisant. La mort est perçue comme un retour de ce qui fut jadis donné, une reprise des secrets partagés, des actes passés dont l'autre a été le gardien. La disparition redonne une liberté qui apaise, en permettant de se débarrasser d'un poids, de redevenir maître de soi. Dans ce contexte, le décès même a quelque chose de réconfortant.

C'est d'un malaise profond que naît le rire de l'internaute avec Cliche, comme débordement au trop-plein de fatalisme du *Principes de gravité*. On dit que « l'humour noir, c'est la politesse du désespoir⁶⁷ ». Quelque chose de pathétique imprègne chacun des aphorismes de l'œuvre hypermédia. Une imagerie noire de ruines les accompagne, rappelant sans cesse l'idée de la fin, de la décomposition et de la mort. Pour l'artiste, c'est une façon d'exprimer son désespoir en tentant de lui redonner une certaine légèreté.

⁶⁷ La communauté littéraire ne s'entend pas sur l'auteur de cette citation. Certains l'attribuent à Achille Chavée, d'autres à Oscar Wilde, Georges Duhamel, Boris Vian et Pierre Dac.

À la page virtuelle dix-sept, les pierres d'un ancien château sont recouvertes d'un duvet de gazon, en signe du temps qui s'est écoulé depuis l'abandon du lieu. L'aphorisme suivant apparaît : « Les ruines nous rappellent que nous aurons nous aussi le privilège de disparaître » (p. 17). La ruine nous conduit nécessairement à l'idée d'une fin, de quelque chose en voie de disparition. C'est la marque de la mort et de la dissipation des choses. Or, étrangement, le rapprochement entre ces ruines et la finalité humaine, un rapprochement somme toute pathétique, fait sourire. Comme en soulagement à ce terrible énoncé, un rire jaune naît, apaisant la morbidité du propos et adoucissant l'acceptation de cette réalité. S'ensuit tout de même un moment de réflexion, où cette vérité angoisse.

« L'humour noir serait donc », tel que le définit Philippe Jallageas « une force négative qui sépare la conscience de l'ordre établi de ce monde, force qui a souvent sa source dans l'inconscient. Il tend à rompre les habitudes et les conformismes de toutes sortes, le sérieux de la vie et de la mort. Il est révolte, défi, prise de position⁶⁸ ». De l'application de cette notion à l'aphorisme de la page virtuelle huit – « Au sein du chaos qui régit le monde votre courte existence ne peut apporter qu'une impertinente variation » (p.8) –, résulte un vertige. Pour Cliche, la vie humaine n'est qu'un grain de poussière dans la destinée du monde, une légère variable parmi des milliards d'autres. Loin de se rapprocher de l'idée répandue de la possibilité de changer les choses, la réflexion de l'artiste décourage et frustre même, rendant inutile tout effort pour améliorer le sort de l'individu.

L'égarement de l'individu et l'effondrement d'un monde tangible, où plus aucun acquis ne tient, voilà l'expérience de la perte telle que suggérée par *Principes de gravité*. Ironie, humour noir, pathétisme, désolation, destruction marquent cette impression d'effondrement vécu par l'internaute qui, déstabilisé, cherche un sens là où il ne trouve qu'absence et perte. L'univers de la ruine ne fait que renforcer l'idée d'une fin, celle d'une tradition, d'une culture et d'une logique que le livre numérique symbolise. Une connaissance de l'objet était établie, formant un tout cohérent pour le lecteur, une cohérence qui ne trouve

⁶⁸ Philippe Jallageas, Humour noir, *Dictionnaire international des termes littéraires*, éd. électronique. 2008-03 (consulté le 18/04/2008) « <http://www.ditl.info/arttest/art7857.php> »

plus sa place dans le monde contemporain et informatique. Cliche semble donc avoir proposé une ruine de cette réalité, une déconstruction de ces acquis afin de faire place à l'émergence d'un monde nouveau, répondant à d'autres besoins, signifiant et interprétant autrement ce qui l'entoure, intégrant numériquement le savoir et définissant interactivement l'expérience de la lecture.

2.4. L'APPRENTISSAGE DE LA PERTE

L'imaginaire de la fin imprègne *Principes de gravité* de multiples façons. Tout d'abord, l'atmosphère dépressive démotive l'internaute en le submergeant de propos cyniques et amers. La sensation de se promener dans des ruines est omniprésente. L'apprentissage de la perte est d'ailleurs au centre de l'expérience et de l'exploration de l'œuvre. Le parcours de lecture renforce également cette idée, en dessinant progressivement le profil d'un squelette, comme si explorer rendait l'explorateur squelettique, transformait son corps vivant en corps mort. De ces figures sinistres et inquiétantes découle un rire noir, embarrassant mais libérateur, comme pour apprendre à accepter la perte.

Avec *Principes de gravité*, l'expérience de la fin se vit par les mots et les images, mais elle se trouve aussi, et surtout, dans la demande de l'artiste à l'internaute d'expérimenter la perte en choisissant; et l'œuvre entière se conjugue à cette réalité : interaction, parcours personnel et aléatoire, activation d'hyperliens, lecture à l'écran. La fin est devenue quelque chose qui se consomme, qui se pratique et dont on rit pour ne pas pleurer. Le principe d'un choix qui implique une perte domine l'hypermédia du début à la fin. Et si l'internaute décide malgré tout d'éviter la perte, c'est-à-dire s'il refuse de choisir et visite toutes les avenues, il se fait sermonner : « Votre profil est complet. Vous avez échoué. Il semble que vous ne soyez pas disposé à perdre. Qu'est-ce qui vous échappe? ». Échouer, dans ce contexte, signifie rejeter l'expérience de la perte et, en quelque sorte, celle de la lecture à l'écran. C'est nier la transformation en cours d'une lecture du livre, reposant sur un support stable et un geste passif, pour une lecture en hypermédia, interactive, non chronologique, aléatoire, au texte mouvant et instable. En ne choisissant pas, l'internaute se refuse à abandonner ses habitudes de lecture pour en adopter de nouvelles. Il désire conserver le « monument » du livre avec la lecture traditionnelle qui lui appartient. Il ne veut pas perdre son objet, il n'est pas prêt à le

consacrer « ruine » tout de suite. Par conséquent, accepter de se plier au jeu de *Principes de gravité*, c'est-à-dire choisir et expérimenter la perte, c'est approuver ce changement, cette transition que vit la culture du livre vers l'écran. C'est même y participer en lisant autrement, en essayant de comprendre cette autre manière de transmission du sens, de l'intégrer et de l'interpréter, de décoder le texte juxtaposé à de nombreuses composantes multimédias, d'expérimenter l'œuvre en lisant différemment les signes. En se conformant à l'expérience de la perte tel que le suggère *Principes de gravité*, le lecteur acquiesce à devenir un internaute, c'est-à-dire qu'il consent à délaissier une méthode de lecture traditionnelle pour une à l'écran. Afin de faciliter son expérience et de la rendre plus « naturelle », Cliche lui propose une version virtuelle de l'objet livre, comme une reconstitution du monument restitué de sa « ruine⁶⁹ », réactivé par le souvenir que l'internaute a de cet objet « perdu ». Ce souvenir est ce qui lui permet d'activer et de rendre fonctionnelle et lisible l'œuvre hypermédia.

Qu'advierait-il de la perte de ce souvenir? Car la ruine, lieu par excellence d'un temps passé, ne survit que par la réminiscence de celui qui se rappelle. Sans son regard, la ruine n'est plus rien, elle ne s'explique plus. Le souvenir répond à une logique de la reconstitution, de la restitution de sens. Dans cette optique, oublier veut dire être incapable de signifier la chose, de lui donner un sens et, par conséquent, de la raconter. L'oubli est, en ce sens, le pire ennemi de la ruine car il l'efface de la mémoire qui la fait vivre, il lui supprime sa signification. Entre l'amnésie et le souvenir se dresse, telle une construction, le savoir qui devient, avec le temps, une trace dans la mémoire. Si cette trace sombre dans l'oubli, il en résulte une perte de la capacité à comprendre et à signifier. Le sens, n'ayant plus rien à quoi se référer, se dissipe. Cette dialectique n'est pas sans rappeler la figure du labyrinthe, où le sujet se perd, non seulement à cause du parcours sinueux tracé par les murs, mais aussi et surtout en raison de l'incapacité du sujet qui y déambule à reconnaître les signes qui pourraient l'orienter. La seule manière possible d'en sortir est par l'amnésie, tel que le suggère le protagoniste de l'œuvre hypermédia *Inside : A Journal of Dreams*, qui, à la manière du héros mythique Thésée, n'y restera pas prisonnier.

⁶⁹ La « ruine » du livre est utilisée au sens symbolique, car nous avons pleinement conscience de l'existence du livre et de la culture bien vivante qui l'entoure. Nous voulons simplement ici projeter une figure qui nous semble émerger de *Principes de gravité*.

CHAPITRE 3

LE LABYRINTHE ET L'OUBLI

Faire l'éloge de l'oubli, ce n'est pas vilipender la mémoire, encore moins ignorer le souvenir, mais reconnaître le travail de l'oubli dans la première et de repérer sa présence dans le second. La mémoire et l'oubli entretiennent en quelque sorte le même rapport que la vie et la mort.

Marc Augé, *Les formes de l'oubli*

La mémoire est toujours accompagnée de son ombre, l'oubli – qu'on veuille le voir ou non. Elle a l'oubli comme son envers, indissociable, indispensable.

Walter Moser, *Passion du passé : recyclage de la mémoire et usages de l'oubli*

3.1. LE LABYRINTHE

Le mythe du labyrinthe raconte l'histoire de la trahison du roi crétois, Minos, envers Poséidon. Afin de prouver à la Crète sa protection, le dieu des mers fit surgir des eaux un taureau blanc d'une grande beauté qui devait être sacrifié en son honneur. Or, le roi ne put se résigner à l'offrir en sacrifice, ce qui provoqua la fureur de Poséidon. Il se vengea en jetant un sort à la femme de Minos, Pasiphaé, pour qu'elle tombe amoureuse du taureau. Folle de désir pour l'animal, elle fit fabriquer par l'ingénieur Dédale, un architecte d'Athènes, une vache de bois et de cuir pour s'y cacher et séduire l'objet de ses désirs. L'entreprise fonctionna et ils s'unirent. De cette relation sexuelle naquit le Minotaure, un être monstrueux

mi-taureau mi-humain. Le roi, en colère et honteux, fit appel au même Dédale pour construire un immense palais-prison, le labyrinthe, afin d'y enfermer le Minotaure. Tous les neuf ans, un tribut d'Athéniens, sept jeunes filles et sept jeunes hommes, était donné en pâture au monstre. Un jour, le fils du roi d'Athènes, Thésée, se proposa d'aller tuer le Minotaure. Arrivé en Crète, le héros athénien gagna l'amour d'Ariane, la demi-sœur du monstre, et utilisa la pelote de fil qu'elle lui donna afin de trouver son chemin à l'intérieur du labyrinthe. Il y pénétra donc, tua on ne sait comment le Minotaure, et sortit vainqueur.

Rien n'est dévoilé du parcours de Thésée dans le labyrinthe, pas de présentation des lieux, ni de réflexion sur les impressions du héros. La seule chose dite qui pourrait ressembler à une description est la danse, faite à Delos, « reproduisant les sinuosités du Labyrinthe⁷⁰ ». Un endroit « sinueux » est l'unique indice permettant d'imaginer le « palais-prison » de Crète. Enfin, ce qui importe dans cette aventure mythique n'est pas tant le souvenir du lieu, comme André Peyronie le mentionne dans le *Dictionnaire des mythes littéraires*, qu'une « image mentale, une figure symbolique ne renvoyant à aucune architecture exemplaire, une métaphore sans référent⁷¹ ». Le labyrinthe est à comprendre au sens figuré : « au-delà d'une construction tortueuse à destination égarante, le labyrinthe est totalement à imaginer et ses implications sont à découvrir⁷² ». Figure du mystère des sens, qui ouvre à une interprétation infinie, il est le symbole d'un parcours sinueux et complexe, à la limite entre le savoir et l'oubli. Perdu dans le labyrinthe, Thésée parvient à savoir comment s'y retrouver, vaincre l'ennemi et ressortir, sans plus se rappeler quoi que ce soit. Il a tout oublié, il sait seulement qu'il est sorti et que le Minotaure est mort. Il ne lui reste rien de son parcours, aucune trace, sinon la certitude d'avoir vaincu le monstre. Pour le héros grec, le labyrinthe évoque le danger de l'oubli, de la perte des souvenirs et de la trace qui lui permettrait de refaire son trajet, du moins en partie, comme on retrace par l'esprit le souvenir d'une ruine. C'est le sens qui se perd dans ce procédé d'oubli. Avec Thésée, rien n'est dit concernant le parcours dans

⁷⁰ André Peyronie, « Thésée », *Dictionnaire des mythes littéraires*, sous la dir. de P. Brunel, Du Rocher, 1988, p. 1365.

⁷¹ *Ibid.*, p. 916.

⁷² *Ibid.*

le labyrinthe et le meurtre du Minotaure. Tout ce que l'on retient, c'est sa sortie en vainqueur et la pelote du fil d'Ariane lui ayant permis de trouver le chemin vers l'extérieur. Le mythe du labyrinthe est un mythe de l'oubli, avec en son centre un héros condamné à la perte de ses souvenirs. Il est un être d'action, il tue le Minotaure et devient roi d'Athènes, mais de cet acte de bravoure, il ne reste rien⁷³.

Il est légitime, pour comprendre l'œuvre hypermédia *Inside : A Journal of Dreams*⁷⁴ de Judy Alston et Andy Campbell, d'avoir recours à la figure du labyrinthe. Symbole de l'oubli et de la perte de sens, il facilite l'explication de l'expérience de lecture de leur œuvre. Le parcours dans cet hypermédia repose sur le texte et la vidéo, les images et l'animation; il est, de ce fait, difficile à comprendre. Oublier, dans le contexte d'*Inside: A Journal of Dreams*, devient une obligation, voire un impératif afin de suivre le fil de l'histoire. De plus, la dialectique de l'oubli et du souvenir imprègne le contenu des rêves et les réflexions rapportés par le protagoniste. Vers la fin du récit, il est incapable de se rappeler clairement l'ordre des choses.

Inside: A Journal of Dreams est un livre remédiatisé à l'écran. Or, contrairement au livre de Cliche, il demeure plus près de l'objet réel. Campbell et Alston prennent le livre et le transforment, tout en restant fidèles à sa nature première. L'attention est portée sur une lecture empruntant un trajet labyrinthique où chaque dédale, chaque lien et chaque page se doivent d'être explorés patiemment et attentivement afin de venir à se former une image du tout. En reprenant le geste de lecture traditionnelle à l'écran, mais en ajoutant au texte un langage numérique, de la vidéo, des photos, des animations, de la musique et de l'interaction, il ressort de la lecture de ce livre numérique une grande impression de désorientation. Le

⁷³ Nous reprenons ici en partie l'analyse que propose Bertrand Gervais dans son essai *La ligne brisée. Labyrinthe, oubli, violence*, Montréal, Le Quartanier, 2008.

⁷⁴ Campbell, Andy, Alston, Judi. *Inside: A Journal of Dreams. Dreaming Methods*, (En ligne) 2002, http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/i_object_408987_334414_t_hickbox.html?height=428&width=1000. Les numéros des pages des citations tirées de l'œuvre seront mis entre parenthèses pour ce chapitre.

lecteur pense qu'il s'apprête à plonger dans un livre mais, à la place, il se retrouve au milieu d'éléments étrangers et, tout ce qu'il reste, c'est une perte de sens et une défamiliarisation de sa gestuelle habituelle. Or, cette perte mène étonnamment à une cohérence si l'internaute, tout comme Thésée, consent à se laisser aller à l'oubli et à continuer, activement, sa quête jusqu'à la fin. Tel le héros grec, il en sortira vainqueur.

La remédiatisation du livre, nous l'avons vu au chapitre précédent, pose un problème à la lecture traditionnelle, en ce sens qu'on ne lit pas à l'écran comme on lit un texte imprimé. L'approche change, le geste aussi, et les modalités d'appropriation et d'interprétation reposent sur d'autres méthodes de compréhension et de signification. Cette forme de remédiatisation soulève un important questionnement sur notre manière de lire un texte hypermédiatique. Avec *Inside: A Journal of Dreams*, l'impression de se perdre dans un labyrinthe en vertu des nombreuses composantes de l'œuvre et du « jeu » interactif exigé durant la navigation, modifie profondément l'expérience de lecture. Dans le dessein de comprendre de quelle façon ces modifications nous amènent vers une nouvelle pratique, nous utiliserons la figure du labyrinthe comme parcours de lecture afin de définir la sensation vécue par l'internaute lors de la navigation dans l'œuvre hypermédia.

Le site d'hébergement d'*Inside: A Journal of Dreams* s'intéresse au développement de ces nouvelles modalités, et nous verrons en quoi ce groupe, répondant au nom de « Dreaming Methods », participe activement à l'établissement d'une littérature numérique. Finalement, nous analyserons la manière dont est remédiatisé le journal de rêve. Cette analyse de la lecture en hypermédia nous permettra de comprendre en quoi cette œuvre s'inscrit dans une logique de l'oubli, et fait figure de labyrinthe.

3.1. UNE LECTURE AU PARCOURS LABYRINTHIQUE

La figure du labyrinthe est « d'abord, plutôt qu'un espace, une catégorie de la pensée, ou du moins un espace abstrait, une figure moins géométrique qu'intellectuelle, et la représentation d'un parcours⁷⁵ », affirme Sylvie Thorel-Cailleteau dans *La fiction du sens*. En ce sens, nous pouvons parler d'une expérience labyrinthique afin de définir l'exploration de l'œuvre hypermédiatique. Le labyrinthe n'est donc pas à chercher dans le contenu thématique, ni dans une forme architecturale sinueuse, mais dans le parcours du lecteur ou de l'internaute.

Pour bien comprendre l'enjeu de l'expérience, il faut imaginer le labyrinthe comme un tracé à ligne brisée. Il est un lieu qui multiplie les avenues possibles et le parcours à l'intérieur de celui-ci découle des choix entre ces différentes avenues. Ainsi, on se perd dans un trajet désorientant, dont l'accès au centre ne vient qu'à la suite d'imprévisibles hasards. On y avance sans savoir où l'on va, nos pensées dérivent, on oublie l'instant passé pour le remplacer par le souvenir d'un autre, un ailleurs toujours en émergence. Le trajet à voies multiples est fait pour confondre, égarer, dérouter, faire oublier, bref, pour faire perdre la trace de son propre parcours.

Face à ces choix multiples apparaissant sans ordre ni logique, il est difficile d'y conserver la notion du temps. Le présent est fragmentaire, il devient, dans ce contexte, une suite d'instantanés détachés de toute temporalité car, souligne Bertrand Gervais « [l]e labyrinthe, parce que théâtre de l'oubli, abolit le temps et impose l'instant multiplié comme seule réalité. Tout s'y mêle, présent, passé et futur, dans des architectures inouïes qui permettent à l'impensable d'advenir⁷⁶ ». Dans le dédale, on vit et on agit dans l'instant, seul l'immédiat compte. Le présent domine le passé et le futur puisque le trajet parcouru demeure incompréhensible et que la continuité des événements est impossible à prévoir. L'action est

⁷⁵ Sylvie Thorel-Cailleteau, *La fiction du sens : lecture croisée du Château, de L'Aleph et de l'Emploi du temps*, Mont-de-Marsan, Éditions InterUniversitaires, 1994, p. 9.

⁷⁶ Gervais, *La ligne brisée*, p. 62.

toujours au présent, ou plutôt c'est le présent qui est toujours en action. Il devient donc très difficile de s'orienter, « de mettre de l'ordre dans ces fragments de temps ⁷⁷ » constamment formulés au présent. La sensation d'être perdu imprègne le lecteur engagé dans un parcours labyrinthique, et celui qui s'y promène est incapable de retrouver son chemin, il peine à se souvenir de chaque détour, sa mémoire lui joue des tours.

Oublier, c'est laisser aller quelque chose, un souvenir, un évènement, la mémoire d'un parcours, c'est ne plus avoir de trace derrière soi, comme si elle était disparue, du moins de la mémoire. Or, avec le labyrinthe, l'oubli prend une autre tangente : il ne marque plus simplement l'absence de souvenir et l'impossibilité de reconnaître le sens d'une action, il devient avant tout un geste assurant la progression de cette action. On erre dans le dédale en étant toujours égaré. L'effet de confusion, en conséquence de l'oubli, est l'essence même de ce qui constitue l'expérience labyrinthique.

D'ailleurs, l'oubli se présente sous plusieurs formes, premièrement dans la détermination de l'espace-temps parcouru, mais aussi dans l'oubli de soi, des choix faits, des réflexions. En fait, plus on s'aventure dans un labyrinthe, plus la confusion règne, les pensées éclatent et se perdent dans un désordre mémoriel. Le labyrinthe est un lieu de la perte de la mémoire. La mémorisation devient impossible dès qu'on y entre et le souvenir se perd à mesure que l'action se déroule. Contrairement au récit, qui est le lieu par excellence de la mémoire puisque raconter une histoire c'est, en quelque sorte, la conserver et se la rappeler.

[I]es fictions de l'oubli sont des récits dont la reconstruction est malaisée, des narrations qui s'ouvrent sur des ruines qu'elles tentent de comprendre et d'interpréter afin d'en faire apparaître la part de vérité. Ruines d'une existence rompue dont il ne reste plus que des miettes, ruine d'un sommeil qui a tout englouti, ruines d'une conscience à laquelle plus rien n'adhère.⁷⁸

Une ruine dont plus personne ne se souvient, souligne Bertrand Gervais, est un objet oublié et, par conséquent, impossible à reconstituer. Les fictions de l'oubli présentent des récits qui se rompent et dont le fil des événements narratifs est impossible à reconstruire. Le lecteur ne

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ *Ibid.*, p. 82.

se souvient plus, il est dérouté. Le contexte devient alors idéal pour faire apparaître l'inédit, l'inattendu et la surprise. Explorer, conquérir, déplacer, s'aventurer dans l'action sans se soucier de la direction prise, voilà des critères qui marquent le trajet dans le labyrinthe et qui nous rappellent aussi, curieusement, la position de l'internaute. Effectivement, ce dernier s'approprie autrement le texte et le sens : ce nouvel acte de lecture à l'écran l'amène à se transformer en explorateur et à consolider la fondation d'une nouvelle pratique, la lecture en hypermédia.

3.2. LE TEXTE EN HYPERMÉDIA

Le site Internet www.dreamingmethods.com, d'Andy Campbell, offre à l'internaute la possibilité d'expérimenter une lecture hypermédia interactive. L'exploration se déroule à travers une variété d'œuvres hypermédiatiques exploitant des univers oniriques. L'une d'entre elles, *Inside: A Journal of Dreams*, modifie non seulement les modalités traditionnelles de lecture, mais présente un livre à l'écran dont chaque page demande à être lue autrement. Comme nous l'avons vu avec *Principes de gravité*, cette transformation déstabilise le geste habituel du lecteur en détournant à maintes reprises ses attentes. Or, le traitement numérique est bien différent, ainsi que la composition et l'interactivité. Le déroulement de la lecture ne dépend pas tant du choix de l'activation de l'hyperlien que du sens à extraire dans la chronologie des événements. Andy Campbell et Judy Alston font de la lecture une expérience labyrinthique où l'internaute doit patiemment parcourir les dédales de l'œuvre afin d'arriver à se former une image du tout. L'hypermédia reprend l'acte de lecture traditionnel du lecteur, en permettant une manipulation virtuelle conventionnelle du codex, mais en ajoutant au texte un langage numérique, de la vidéo, de la photo, des animations, de la musique et de l'interaction. De cette expérience se dégage une figure particulière, celle d'une désorientation, une perte de sens, mais qui mène étrangement à une cohérence.

Dreaming Methods est une vitrine artistique hypermédiatique amalgamant l'écriture à divers types de médias, dans une atmosphère souvent noire, parfois angoissante, toujours expérimentale. Remédiatisé numériquement, le texte est mis de l'avant, mais l'internaute doit interagir, choisir la direction de sa navigation. Le site est en ligne depuis plus de six ans et

permet à l'internaute d'accéder à des articles théoriques sur la lecture en hypermédia, des archives d'œuvres numériques datant d'aussi loin que les années quatre-vingt, des discussions et des entrevues avec les concepteurs et les artistes participant aux projets, des essais aussi sur les œuvres, des liens vers d'autres sites du même genre, en plus de la possibilité de soumettre ses propres créations.

Le responsable du projet est l'artiste, écrivain et designer de site Internet, Andy Campbell. Sa visée était de concevoir un lieu accessible à tous où il serait possible d'exposer gratuitement, sans intérêt commercial, des productions hypermédiatiques de qualité mettant l'accent sur le texte littéraire. Campbell a travaillé sur la majorité des œuvres offertes, mais il préconise la collaboration. Avec *Dreaming Methods*, son objectif est de promouvoir le développement d'un genre artistique et littéraire naissant, utilisant comme média les nouvelles technologies. L'informatique et Internet offrent des possibilités infinies de représentation et d'expression et, lors d'une entrevue accordée au *Res Magazine* en 2003, il explique ce qui rend ce support si précieux : « The greatest thing I can think of to achieve with a piece of online fiction is to capture something that, through words in conjunction with multimedia and interaction, would be impossible to capture through the traditional writing method⁷⁹ ». La richesse de l'hypermédia repose sur la complémentarité rendue possible grâce au multimédia et à l'interactivité. Désormais, l'expérimentation de l'œuvre, l'interaction de l'internaute et les nombreux médias juxtaposés vont contribuer à former une expression artistique polymorphe et innovatrice. Ainsi, l'exploration, l'action et les choix de l'internaute prendront une importance accrue.

Les approches narratives inclusives et participatives sont favorisées. L'innovation des œuvres hypermédiatiques est de reposer sur une participation interactive de l'internaute. Le site est d'ailleurs né d'une volonté de participer à l'établissement de cette nouvelle expérience de

⁷⁹ Andy Campbell et al., Interview with Andy Campbell for RES Magazine, *Dreaming Methods*, éd. électronique. 2003 (consulté le 25/06/2008).
« <http://www.dreamingmethods.com/uploads/dreamingmethods/mainsite/downloads/pdfs/Interview%20for%20res%20magazine.pdf> »

lecture à l'écran. Lors de l'entrevue de *Res Magazine*, le concepteur de *Dreaming Methods* a dit, à ce propos,

I think interactive reading would completely customise a reader's experience, give them the sense of having journeyed through a rewarding story and be excited about returning to it and going through it again in a different way or direction. Interactive reading would balance delicately between computer gameplay, multimedia encapsulation, the visual possibilities of language and truly new, dynamic and atmospheric storytelling.⁸⁰

La multiplication des interprétations, des possibilités d'exploration et d'expérimentation, voilà le *modus operandi* de ce nouvel acte de lecture. En offrant un éventail d'œuvres expérimentales mélangeant l'intrigue à l'interactivité et présentant des histoires étranges, reposant sur des concepts encore plus bizarres, la narration, dans *Dreaming Methods*, veut faire vivre à l'internaute une expérience de lecture polarisée, où le fait de choisir entre de multiples « routes through a story increase the number of interpretations and unique experiences that it can offer⁸¹ ». C'est l'une des richesses des œuvres disponibles sur le site. Il est possible de naviguer dans chacune d'elles pendant des heures et encore avoir à y découvrir quelque chose, à y comprendre différemment un signe, une image, un mot.

Le contenu textuel, avec *Dreaming Methods*, est au cœur même des œuvres hypermédias et donne naissance à une expression littéraire hypermédiatique aussi artistique que technique. *Inside: A Journal of Dreams*, l'œuvre étudiée, est un journal de rêves. De prime abord, ce dernier semble se manipuler comme un livre conventionnel. Évidemment, plusieurs surprises attendent l'internaute s'il s'imagine entreprendre une lecture classique, car ce sont souvent davantage les images, la musique et la vidéo que le texte qui vont lui transmettre l'information. La prose est de qualité, l'aspect visuel recherché, la technique finement utilisée et l'expression, d'un point de vue littéraire, franchement innovatrice.

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ Andy Campbell et al., Extracts From Interviews With Andy Campbell, *Dreaming Methods*, éd. électronique. (consulté le 25/06/2008).
« <http://www.dreamingmethods.com/uploads/dreamingmethods/mainsite/downloads/pdfs/Extracts%20from%20Interviews.pdf> »

3.2.1. LES DÉLIRES D'UN RÊVEUR INTOXIQUÉ

L'hypermédia est le journal des rêves d'un vieil homme vivant seul dans sa maison, en retrait du monde. Une fuite de gaz l'empoisonne peu à peu, perturbant ses pensées et altérant ses souvenirs. L'intoxication affecte sa santé mentale jusqu'à l'amener au délire. Il n'a plus de repères temporels, tout finit par s'entremêler, la réalité, les songes, rien n'a de sens, même les mots semblent se dérober.

Le protagoniste rédige un journal personnel pour raconter ses aventures oniriques, mais aussi les événements de sa journée. Le texte s'étale sur plus de quatre-vingts pages. Il débute un treize septembre pour se terminer le vingt-sept novembre, la journée de la réparation de la fuite de gaz et du retour à la vie normale. Durant deux mois et demi, le narrateur souffre d'une intoxication et ses rêves en sont grandement affectés. Petit à petit, le gaz s'infiltré et, telle une drogue, s'empare de son esprit, lui fait douter de tout, de la réalité, des songes, du temps, des illusions. À travers ses confidences, il parle de « SHE » (p.20), une amoureuse qui lui manque terriblement. Des souvenirs lointains refont surface, des lieux marins, côtiers, campagnards, montagneux, des maisons jadis habitées. Une panoplie de personnages farfelus prennent place comme des hommes préhistoriques à deux têtes, un poltergeist, un homme-radio, des monstres aplatis aux griffes noires, des villageois vivant dans un arbre de houx, des gardes romains. Des animaux aussi : un hippopotame, des éléphants, un léopard des neiges, un poney, une jument, des vaches, un singe, des chameaux, une libellule, des oiseaux et des papillons. Un interlocuteur qui appelle d'un aéroport sans parler, un réparateur de système de chauffage qui ne parvient pas à régler la fuite de gaz, une fenêtre qui donne sur un monde étrange, des phénomènes paranormaux et des esprits en orbite habitent l'univers du narrateur. Certains rêves sont redondants, comme celui où il est prisonnier d'un cabanon, cet autre où il est dans un train allant dans la mauvaise direction et un dernier mettant en scène un appel téléphonique où l'interlocuteur demeure muet. Les événements aussi, comme le passage du réparateur de chauffage qui est raconté à deux reprises et de manière presque identique, à l'exception d'un déictique temporel. Les éléments de la nature sont constamment présents, le feu, l'air, la terre et spécialement l'eau : plancher mouillé, océan noir, canal, pluie, eau noire, condensation, glace froide. L'objet livre revient à quelques reprises, mais il est toujours sur le

point de disparaître : détruit par un marteau-piqueur, brûlé ou encore rendu muet. La ruine aussi est un thème marquant du journal : des déchets traînent, des débris, des totems anéantis du passé. L'univers est décadent, l'eau est polluée, un camion démoli chute, une société s'écroule et le livre est en pleine destruction.

Cet univers de ruines est tout de même différent de celui traité par Cliche dans *Principes de gravité*. Alors que ce dernier utilisait la figure de la ruine pour marquer une expérience de la perte de l'objet, dans *Inside: A Journal of Dreams*, elle dénote le changement, la coupure entre un monde et un autre. Elle est passée et ne cherche pas à être réactualisée. En fait, loin de devoir se souvenir, tel que nous l'avons vu avec Potvin, Campbell et Alston veulent que l'internaute oublie afin de progresser et d'apprécier l'œuvre.

L'hétérogénéité des histoires, le désordre du contenu et la forme éclatée du récit mènent à une catastrophe, inévitable, celle d'un changement dans le sens, d'un dérèglement de la structure. À la fin, il ne reste plus au narrateur, ni mots ni songes. Deux pages nous le disent après un mois de silence : « NO DREAM » (p.77-78), il n'y a pas de rêve. Plus désorienté que jamais, l'internaute se trouve face à un protagoniste incapable de s'exprimer, vivant une impossibilité de dire, de parler, de produire un son quelconque. Toute logique a été perdue, il n'y a plus que du fragment. C'est l'anarchie, le livre est muet et son papier jeté à la poubelle. Puis, par un brusque retour à la réalité, la fuite de gaz est réparée, l'intoxication est finie, le sens est retrouvé et l'ordre, rétabli. La conscience et le verbe sont de retour. Bref, les choses reprennent leur cours normal.

3.2.2. *A JOURNAL OF DREAMS* REMÉDIATISÉ

Inside: A Journal of Dreams remédie à l'écran un journal intime de récits de rêves. Comme le genre littéraire des récits de rêve, l'œuvre hypermédia est fragmentaire, à cause de l'imbrication des rêves en multimédia dans le journal. Et l'internaute navigue d'une incertitude à l'autre. Jean-Daniel Gollut explique que « (l)'aspect fragmentaire, indigent, du

récit (de rêves), la mise en évidence de l'oubli, le rôle de l'affabulation et l'équivoque qui peut en découler entre la chose rêvée et la chose pensée au réveil⁸² » opacifie la limite entre le réel et le rêvé et la capacité à relater objectivement les événements. La frontière entre la réalité et le songe n'est jamais clairement définie, et le doute plane toujours dans l'esprit. Andy Campbell, lors d'une entrevue accordée au magazine *Route*, présente *Inside: A Journal of Dreams* comme « a surreal dream diary whose undescribed author is living a secluded existence where dreams and reality no longer have definite boundaries⁸³ ». Le narrateur du journal ne fait plus la différence entre le possible et l'impossible et laisse l'étrangeté devenir acceptable. Son récit devient alors, pour l'internaute, labyrinthique.

À la différence du récit de rêves traditionnel, la lecture de celui proposé par Campbell et Alston n'est pas que textuelle, mais hypertextuelle. C'est-à-dire que, tel que Katherine Hayles le définit, l'hypertexte possède trois composantes essentielles : « MULTIPLE READING PATHS, CHUNKED TEXT, and some kind of LINKING MECHANISM to connect the chunks⁸⁴ ». L'œuvre hypertextuelle possède de multiples parcours de lecture, un texte fragmenté et un mécanisme liant les fragments entre eux. À cette composition minimale se juxtaposent aussi d'autres médias, « *Inside* is a vibrant and elemental journey across thought, memory and mixed media⁸⁵ ». Bref, le texte n'est plus que texte, il fait partie d'une série d'éléments connectés ensemble et formant un tout, il devient un « technotexte ». Le terme est de Hayles, qui nous rappelle que:

⁸² Jean-Daniel Gollut, « Un exercice de style? », *Études de lettres*, Avril-Juin, Suisse, 1982, p.75.

⁸³ Andy Campbell, *Digital Fiction : New Media Writing, Incubation 2 – a Conference On Writing and the Internet, Dreamings Methods*, éd. électronique, 2002 (consulté le 25/06/2008) <<http://www.dreamingmethods.com/?idno=93> >

⁸⁴ Katherine Hayles, *Writing Machines*, Cambridge & London, MIT Press, Coll. « Mediawork Pamphlet », 2002, p. 26.

⁸⁵ Andy Campbell, *Digital Fiction: New Media Writing*.

(The physical form of the literary artefact always affects what the words (and other semiotic components) mean. Literary works that strengthen, foreground, and thematize the connections between themselves as material artefacts and the imaginative realm of verbal/semiotic signifiers they instantiate open a window on the larger connections that unite literature as a verbal art to its material forms.⁸⁶

Les mots cessent d'être seulement des mots et deviennent des matériaux signifiants. Le texte remplit d'autres fonctions, il est devenu matériel et malléable au même titre que l'image. Tels les pensées et les souvenirs du rêveur d'*Inside: A Journal of Dreams* qui sont illustrés numériquement, l'histoire se déroule en hypermédia et utilise l'image, la musique et la vidéo comme support à l'expression du texte. De l'interaction, des hyperliens, de l'animation et de la manipulation de caractères numériques assurent la liaison et la cohérence à cette juxtaposition de médias. Enfin, une dynamique particulière est créée entre le contenu, la forme et l'acte de lecture, produisant ainsi un dialogue continu.

La création en hypermédia favorise généralement le fragment plutôt que la somme, la phrase courte plutôt que la longue, les embranchements ouverts au texte suivi, une textualité conjugée à l'icône et non plus simplement verbale. Le texte a tendance à s'effacer au profit de sa relation à l'image, à la vidéo, à la musique, à l'animation et à l'interaction. Dans *Inside: A Journal of Dreams*, un livre est devant les yeux de l'internaute, mais il lui est souvent demandé d'écouter, d'observer et de naviguer plutôt que de lire. Les paragraphes sont brefs, quelques phrases tout au plus. Les rêves d'une journée dépassent rarement deux pages. La plupart du temps, la présence d'un objet, d'une photo, d'un mot animé, d'une vidéo ou d'un hyperlien accompagne le texte, fragmentant la lecture. Seule une page est remplie, vers la fin, mais les paragraphes sont coupés et disposés différemment sur la page, interrompant encore le lecteur en l'obligeant de changer de position afin de pouvoir lire.

⁸⁶ Hayles, *Writing Machines*, p. 25.

3.2.3. LA LECTURE DU LIVRE À L'ÉCRAN

Plusieurs procédés sont utilisés afin de fragmenter l'acte de lecture, notamment les hyperliens, la manipulation du langage numérique, la structuration du texte, le son et la musique. L'internaute doit interagir avec l'œuvre, non seulement pour manipuler le livre à l'écran, comme le permet le menu de droite, — « rotate », « inverse », « reset », « browse », « zoom », « reduce », « visible », « quality », « full size » —, mais aussi pour avoir accès au texte, pour visionner une vidéo, et pour activer les hyperliens. (voir app. H) Ces derniers conduisent vers un ailleurs, à l'intérieur des rêves du narrateur, qui ne sont plus racontés en mots, mais vécus en animation. L'aventure onirique se déroule alors en musique et en images, comme à la première page virtuelle où des mots animés accompagnent un dormeur si l'hyperlien « dream » (p.2) est activé, ou à la page virtuelle quarante-deux avec la feuille d'arbre manipulable ainsi qu'à la page virtuelle quarante-six qui présente un cristal éclairé d'un faisceau lumineux. De telles parenthèses interactives sont un procédé d'activation qu'Alexandra Saemmer nomme « métalepse interactive ». Saemmer s'intéresse d'ailleurs à l'œuvre *Inside: A Journal of Dreams* dans un article paru dans *Études françaises*, où elle analyse le rêve de la page virtuelle six. Elle démontre en fait comment, par l'entremise de liens, le texte hyperlié exhibe sa mécanique,

[l]e « je » note qu'il était en train de jouer au football sous la pluie, comme un enfant. Le mot « kid » est affecté d'un lien hypertexte. L'activation du lien provoque la disparition provisoire des pages blanches du journal. Se déroule un extrait vidéo flou où un petit garçon fait de l'escalade dans une aire de jeu, puis attend derrière une grille. Le passage du mot vers la vidéo s'emprunte avec le « je » : le narrateur et le lecteur passent d'un régime sémiotique à un autre. Entre les deux, des cercles concentriques se forment sur fond noir, comme si un objet avait été plongé dans un lac. Pour un court instant, activité et sensation du narrateur et du lecteur se rejoignent.⁸⁷

⁸⁷ Alexandra Saemmer, « Littératures numériques : tendances, perspectives, outils d'analyse », *Érudit*, éd. électronique. 2007 (consulté le 30/05/2008).
« <http://www.erudit.org/revue/etudfr/2007/v43/n3/index.html> »

Dans cet exemple, nous pouvons remarquer une « intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique⁸⁸ », pour reprendre la terminologie narratologique établie par Gérard Genette dans *Figures III*. Ce procédé est celui de la métalepse par laquelle on transite d'un niveau narratif à un autre, un « acte qui consiste précisément à introduire dans une situation, par le moyen d'un discours, la connaissance d'une autre situation⁸⁹ ». Dans le contexte du rêve activé par l'hyperlien, Saemmer propose le terme de « métalepse interactive ». Avec *Inside: A Journal of Dreams*, l'internaute enfonce virtuellement la « porte » qui le sépare du monde du rêve et de sa représentation en image. Pour ce faire, il doit cliquer sur l'hyperlien, interagir avec le texte. De ce fait, à l'invitation du narrateur, il plonge virtuellement, tout comme le protagoniste durant son sommeil, dans le songe qui est raconté.

Aux hyperliens activables se juxtaposent, à l'intérieur et à l'extérieur du livre, des images, de la vidéo, de l'animation et du son. Tous en liens avec les rêves du narrateur, ces signes différents incarnent le rêve à partir des particularités propres à leur système sémiotique. Par exemple, l'utilisation de la photo polaroid des pieds dans les feuilles mouillées qui devient malléable, à la page virtuelle quarante, rappelle une pratique du « scrapbooking ». (voir app. I) La vidéo est aussi convoquée, comme l'œil de poney qui remplit l'écran si l'onglet « visible » n'est pas activé, aux pages virtuelles huit et neuf. Et l'animation l'est aussi, lorsque le verre éclate en direction de l'internaute, aux pages virtuelles dix-huit et dix-neuf. Elle est accompagnée d'une musique stridente et de mots difficilement lisibles parce qu'ils s'envolent. La manipulation du langage numérique, les polices de caractère utilisées, les marques de crayon, les variations dans l'inscription des dates et dans la disposition du texte à l'écran jouent un rôle important dans le traitement formel de la graphie. Ces procédés en viennent même à créer un langage. Avec l'utilisation de différents types de caractères, l'un en majuscule, le second en Times New Roman, et le troisième en Courriel New, la narration se divise en trois sphères représentatives des états d'esprit ou états de veille dans lesquels se trouve le narrateur. Les pages virtuelles soixante-

⁸⁸ Gérard Genette, *Figure III*, Paris, Seuil, 1972, p. 244.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 243.

six et soixante-sept en sont un bel exemple, avec d'un côté les majuscules rapportant les délires de l'intoxiqué, « SICK OF THIS FUCKING DREAM » (p. 66), et de l'autre, la police de caractère Times New Roman évoquant ses rêves, « I am not longer stuck in the shed » (p.67) et enfin le Courriel New, relevant de la réalité, notant les choses du monde éveillé, « NO FOOD TODAY AGAIN » (p. 67). La variation des dispositions du texte est une autre façon de marquer les différents états d'esprit du personnage. L'avant-dernière page virtuelle emploie ce procédé jusqu'à la surenchère au point où la lecture – de droite à gauche, de bas en haut – provoque un effet d'étourdissement, semblable, on l'imagine, à la sensation du rêveur à ce moment de l'intoxication. L'alternance dans l'inscription des dates n'est pas sans rappeler les nombreuses manières de transcrire le temps à l'ère numérique, en abréviation, au complet, en signes. Neuf versions sont employées dans l'œuvre. Les pages virtuelles quarante-huit et quarante-neuf en proposent deux exemples, l'une est écrite en totalité « October 8 » (p.48) et l'autre abrège le mois et sépare d'un trait oblique le jour, « Oct/9 » (p. 49). Enfin, des traits aux crayons rouge, noir et gris viennent souligner la présence d'une seconde lecture et d'une écriture à la main, rayant une idée fautive ou encerclant un mot important, comme les pages virtuelles cinquante-huit et cinquante-neuf nous le démontrent, alors que la phrase « I know the person who lives here » (p.58) est rayée au marqueur noir et que le pronom « She » (p.59) est encerclé au stylo rouge.

Inside: A Journal of Dreams, comme la majorité des œuvres hypermédiatiques, exige une lecture fragmentée et inhabituelle. Même en remédiatisant le livre à l'écran, le geste et les conventions ne sont vraiment plus les mêmes. Roger Chartier disait à ce propos que

La révolution du texte électronique sera elle aussi une révolution de la lecture. Lire sur un écran n'est pas lire dans un codex. La représentation électronique des textes modifie totalement la condition de ceux-ci : à la matérialité du livre, elle substitue l'immatérialité de textes sans lieu propre; aux relations de contiguïté imposées par l'objet imprimé, elle oppose la libre composition de fragments indéfiniment manipulables; à la saisie immédiate de la totalité de l'œuvre, rendue visible par l'objet qui la contient, elle fait succéder la navigation au long cours dans des archipels textuels aux rivages mouvants.⁹⁰

Dorénavant, l'exploration et le parcours de l'œuvre comptent autant sinon davantage que le texte en soi. C'est dans la pratique même de la lecture que se situent le sens et la richesse de cette nouvelle forme littéraire. Un dialogue à plusieurs niveaux résulte de la cohabitation des nombreuses composantes d'*Inside: A Journal of Dreams*. Une expression polysémique est déployée, ouvrant la porte à une approche remédiatisée, interactive et fragmentée de l'acte de lecture. Nous avons vu avec *Principes de gravité* qu'en retrouvant une reproduction du codex à l'écran, l'internaute était rassuré, il se sentait apte à manipuler cette œuvre, puisqu'il reconnaissait l'objet comme une chose avec laquelle il s'était familiarisé. Or, c'est un leurre, car il apprend dès la première page virtuelle qu'il lui faudra interagir et chercher pour trouver les indices cachés, la signification d'un texte, d'une animation. La lecture à l'écran prend donc appui sur les gestes acquis de la culture du livre, tout en se libérant des limites imposées par ce dernier, afin de pouvoir s'ouvrir aux possibilités offertes par l'hypermédia. Campbell et Alston, en reprenant le livre et en adaptant le geste de la lecture à l'écran, mettent l'internaute en confiance et lui font découvrir les possibilités que l'ordinateur permet.

Entre l'internaute et l'hypermédia s'articule alors un dialogue interactif, l'un répondant à la demande de l'autre dans un échange continu. Plusieurs choix s'offrent à l'internaute : sauter certains rêves, ne pas prendre le temps d'activer les animations ou de manipuler le livre, ne pas parcourir le texte en entier. Chaque décision aura des conséquences sur son expérience de lecture, car c'est son geste qui détermine l'histoire qu'il explorera. L'interactivité a aussi pour effet d'activer un dialogue entre les diverses formes médiatiques présentes dans l'œuvre. Lors d'une conférence à l'Université de la Sorbonne à Paris portant

⁹⁰ Roger Chartier, « Lecteurs dans la longue durée : du codex à l'écran », *Histoires de la lecture : un bilan des recherches*, Paris, IMEC éditions, 1995, p. 273.

sur l'écriture et Internet, Andy Campbell a décrit la trame narrative d'*Inside: A Journal of Dreams* comme offrant,

A purposely, almost naturally, fragmented narrative; sentences, happenings, cut off as though erased, re-emerge elsewhere; complex text animations allow only random fleeting glimpses of what is or what might be going on; the choice is yours not only in which direction you click or scroll - but in which direction you allow the narrative to take you. Or, in which direction you wish to take the narrative.⁹¹

La narration propose plusieurs directions, diverses dimensions, et peut être explorée de multiples manières. Le dialogue est là, entre les mots, les images, la musique et les animations, mais son orientation repose sur l'activation des liens par l'internaute. De là découlent de nombreuses possibilités d'exploration et d'interprétation.

3.3. LA SORTIE DU LABYRINTHE

L'impression de parcourir le dédale d'un labyrinthe imaginaire se fait fortement sentir tout au long de la navigation d'*Inside: A Journal of Dreams*. La lecture de l'internaute est ponctuée de confusion et celui-ci a vite l'impression d'être égaré. Les rêves sont étranges, et le protagoniste qui les raconte l'est encore plus. Au fur et à mesure que la narration progresse, le sens se désagrège. Le narrateur devient incapable de s'exprimer. C'est à ce moment-là qu'il rencontre le Minotaure, alors que les rêves ne lui viennent plus et que ses lèvres, très endolories, l'empêchent de parler. Puis, sans explication ni avertissement, le narrateur se réveille, désintoxiqué, et revient à la réalité. Tout est à nouveau cohérent. La fuite de gaz est réparée et il a même reçu une carte postale. Pas un mot, cependant, sur le délire et le mutisme du livre. C'est l'oubli seul qui résulte de l'expérience quant à la perte de sens et la confrontation avec le Minotaure.

⁹¹ Andy Campbell, Writing New Imaginative Fiction for the Web, in *For the Sorbonne's First Writing & the Internet Conference, Dreaming Methods*, éd. électronique. 2002 (consulté le 25/06/2008)
 «<http://www.dreamingmethods.com/uploads/dreamingmethods/mainsite/downloads/pdfs/writing%20new%20imaginative%20fiction%20for%20the%20web.pdf>»

Si le tout est cohérent, c'est grâce au fil narratif qui, tel le fil d'Ariane, ramène l'internaute-Thésée à bon port, en lui fournissant une explication lui permettant de comprendre l'ordre des événements. Bien sûr, l'internaute ne se souvient pas de tout et ne trouve pas l'explication exacte lui permettant de récapituler le récit, mais cette lacune laissée dans la chronologie des événements passés, dans le mélange de l'univers onirique, de l'état d'éveil et de l'intoxication au gaz, est comblée par l'élucidation suivante : une fuite de gaz a drogué le protagoniste jusqu'au délire. Les actes passés peuvent alors être oubliés, ils le sont déjà de toute manière. L'internaute ne se souvient plus de ce qui est exactement arrivé, de l'ordre des choses, des rêves, des actions réelles, mais il lui faut accepter que la chose restera inexpiquée. Tout est possible à l'intérieur du labyrinthe.

3.3.1. PERDU DANS LES DÉDALES MÉMORIELS D'UN VIEUX RÊVEUR EMPOISONNÉ

Lors de sa navigation, l'internaute traverse diverses époques, rencontre différents types de personnages, voyage dans plusieurs lieux et ressent maintes sensations. Il est vite perdu et le demeurera jusqu'à la fin. Il a l'impression de tourner en rond et fait face à des répétitions d'un même événement et d'un même rêve. Il a la certitude d'aller dans la mauvaise direction sans pour autant connaître la bonne. Le sentiment d'être prisonnier d'un lieu sombre et inquiétant l'envahit. Durant son parcours, des figures reviennent fréquemment, comme celle de la ruine, du livre et de l'eau. À cet univers labyrinthique se greffe aussi celui d'un imaginaire de la fin, dont le discours porte en lui une coupure, l'annonce d'un changement en cours, le renouvellement d'un cycle et l'instauration d'un ordre nouveau. Dans le contexte d'*Inside: A Journal of Dreams*, nous remarquons que cet ordre semble concerner le statut du livre et celui de la lecture à l'écran.

À quelques reprises, deux événements différents, quoique très similaires, sont rapportés de manière identique par le narrateur. C'est le cas avec les pages virtuelles onze et soixante-dix-sept et les pages virtuelles trente-trois et cinquante-cinq. Dans le premier cas, le texte est repris tel quel « I got the gas fire looked at today. The repair bloke seemed concerned, said had I been feeling tired or anything? » (p. 11-77). Alors que dans l'autre exemple, le même appel téléphonique muet provenant d'une gare ou d'un aéroport est

raconté, dans une formulation similaire. La répétition du même est un des traits dominants structurant le labyrinthe, elle favorise la confusion par l'oubli du détail et la désorientation en donnant l'impression au sujet de revenir sur ses pas alors qu'en fait, il y passe pour la première fois.

La redondance du cauchemar où le narrateur est prisonnier d'une « shed (...) dark and damp » (p. 64) rappelle l'emprisonnement à l'intérieur des murs sombres du labyrinthe. On n'y reste pas par loisir, dès qu'on y entre on désire en sortir. Le labyrinthe « est un dédale inextricable qui requiert un apprentissage et des modalités d'appropriation⁹² » afin de pouvoir s'en échapper. La liberté vient au prix d'une longue exploration d'un espace difficilement saisissable, et de la maîtrise d'un environnement quasi inextricable.

Le songe du train allant dans la mauvaise direction est aussi récurrent. Le narrateur rêve qu'il veut se rendre quelque part, mais embarque dans un train qui va dans une autre direction. L'impression de s'éloigner du lieu qu'il veut atteindre est récurrente, et il confie à répétition vivre « the same feeling of frustrations that I cannot do anything about the fact that I have gone down the wrong track » (p. 28). Ce rêve de s'égarer, de s'éloigner de son objectif rappelle la sensation d'être dans le labyrinthe construit pour désorienter, pour confondre, pour susciter l'oubli en laissant l'impression d'aller toujours dans la mauvaise direction.

La présence de l'eau se retrouve dans plusieurs rêves et sous de diverses formes : « dark ocean » (p.5), « tiles, shiny and wet » (p.6), « rain » (p.16), « clear water » (p.17), « condensations streaking » (p.20), « middle of ocean » (p. 31), « snow, water » (p.32), « deep canal » (p. 61), « flood » (p. 74), « ice cold, black water » (p. 75). L'eau est récurrente dans les songes du narrateur et peut évoquer la mouvance et l'instabilité que semble provoquer la déambulation dans le labyrinthe. L'eau est d'ailleurs un symbole important du mythe, Thésée est constamment entouré d'eau. Il voyage en mer et son père serait le dieu des mers, Poséidon. Son ennemi, le Minotaure, a été engendré par un taureau blanc surgi des eaux. Égée, le père attesté du héros grec, se suicide en se jetant dans la mer. Même Minos

⁹² Gervais, *La ligne brisée*, p. 14.

meurt ébouillanté dans son bain. Dans le mythe, nous dit Gervais, l'eau « est omniprésente, symbole elle aussi, comme le labyrinthe, de l'oubli, de la perte de mémoire, de tout ce qui s'efface et qui ne peut rester en place, emporté par les courants et les marées ⁹³ ». Instable comme la mémoire, elle est signe de l'oubli et prend à son passage les souvenirs qu'elle emporte et noie. Sa mouvance permet d'effacer les traces afin de désorienter, de confondre, de tromper, tel le dédale essayant d'égarer celui qui s'y promène.

Le livre, en tant qu'objet, revient à trois reprises dans les songes du protagoniste. Toujours représenté endommagé, on semble vouloir l'attaquer, ou du moins, le détruire, mais en partie seulement. Dans un premier temps, le narrateur rêve: « I am destroying them all using a huge roadwork drill » (p. 9). Il détruit des milliers et des milliers de livres au marteau-piqueur. Une semaine plus tard, il rêve d'un seul livre, le sien, « a small green book speared through the middle by a branch in a rather tall, naked tree » (p. 21). Le livre est déjà abîmé par une branche le transperçant, mais « John », le compagnon du rêve, veut le réduire en cendre. « Get it down and burn it » (p. 21), ordonne-t-il au narrateur, qui refuse. Il désire le laisser comme il est, là où il est. De la destruction du livre, nous passons ensuite au refus de sa démolition totale, comme si l'objet pouvait être démantelé, mais ne pouvait pas disparaître totalement. Enfin, le dernier rêve, moment ultime du délire à la fin du journal, affirme que « On the table tongue tied / Torn out the book » (p. 79). La langue est liée, ou pour le dire autrement, le livre ne contient plus de texte, de signes, de signifiante. Il devient muet. D'ailleurs, un peu auparavant dans le délire, c'était le papier qui était déchiré et jeté à la poubelle.

Qu'est-ce qu'un livre sans pages ni texte? Un objet inutile. Comment entreprendre la lecture d'un tel livre? En fait, c'est la lecture traditionnelle et le livre qui semblent être mis à mort dans *Inside: A Journal of Dreams*. Pourtant, le livre n'est pas porté à disparaître complètement, car le narrateur refuse de le brûler, et ne fait que lui arracher son verbe. Il le laisse exister comme objet. C'est comme si le livre devenait une ruine, qu'il était en train de se modifier radicalement. À vrai dire, il fait plus que changer, il se désintègre et se transforme

⁹³ *Ibid.*, p. 45.

en un nouvel objet, que nous supposons numérique, et instaure un nouvel acte, celui de la lecture à l'écran. Il est difficile de ne pas y voir un imaginaire de la fin dans cette figure du livre en mutation. Jean-François Chassay note, au début de son essai *Dérives de la fin. Science, corps et ville*, que l'imaginaire de la fin « concerne des représentations d'un monde sur le point de finir, la pensée d'une traversée, d'un basculement vers un impensable : la transformation radicale pour le sujet de son propre univers⁹⁴ ». Dans le contexte d'*Inside: A Journal of Dreams*, le sujet est le lecteur, le monde sur le point de finir est celui du livre et la transformation radicale semble être celle de la pratique hypermédiatique de la lecture. L'écran entre dans l'univers du lecteur et transforme radicalement ses habitudes instaurées depuis des siècles.

La démolition du livre, la volonté de le brûler, de lui arracher ses pages et son texte nous rappellent la ruine et la perte de l'objet qu'elle entraîne. Cette figure est d'ailleurs récurrente dans le récit : outre le livre, la ruine se manifeste aussi par « a trashed abandoned lorry » (p. 52), « past burnt out cars, fire, derelict buildings » (p. 59), « the debris of my life – pictures, ornaments, a half eaten apple from last night, long matches strewn next to the fire » (p. 74), « the totem of my past crashed to the floor » (p.75). Camion accidenté, abandonné, voitures brûlées, bâtiments délabrés, débris, déchets, totems du passé écrasés, ruinés, laissés à eux-mêmes en décomposition. L'atmosphère d'*Inside: A Journal of Dreams* est décadente, et le rêve de la page virtuelle cinquante-neuf symbolise parfaitement l'univers en décrépitude présenté dans le récit. Le protagoniste est avec « She » et se trouve dans une ville où « The air was heavy with the putrid smell of decay. It was the future – society collapsed. We were in a cafe talking in hushed voices. There was sudden noise – gunfire. She grabbed my arms and we ran outside. Down back alleys » (p. 59). Le texte est accompagné d'une vidéo en noir et blanc présentant une maison abandonnée entourée de débris qu'un feu, à l'avant-plan, semble tranquillement éliminer. (voir app. J) Le technotexte de ce rêve, fortement empreint d'une aura apocalyptique, nous ramène encore à un imaginaire de la fin. À la perte d'un monde qui s'écroule, d'une société sur le point de tourner le dos à ses traditions et de perdre

⁹⁴ Jean-François Chassay. *Dérives de la fin. Science, corps et ville*. Montréal, coll. « Erres essais », Le Quartanier, 2008, p. 9.

la trace de sa propre histoire. L'imaginaire de la fin rejoint ici celui du labyrinthe par l'oubli provoqué par la transition d'un univers à l'autre. Oublier le passé, dans cette optique, c'est ne plus reconnaître les signes de sa survivance, ce qui pourrait nous le rappeler, et c'est causer un égarement, une désorientation labyrinthique.

3.3.2. DE LA PERTE DE SENS

Tout est en place pour que l'internaute-Thésée se perde dans le dédale du récit. L'internaute est effectivement comme Thésée dans son exploration du labyrinthe : tout au long de sa lecture d'*Inside: A Journal of Dreams*, il se demande où il est, il réfléchit à ce qui est raconté, à ce qu'il a croisé, mais rien ne semble constituer une suite logique. Or, il ressent tout de même une impression étrange de déjà-vu, de déjà lu. Nous l'avons vu avec les pages virtuelles onze et soixante-et-onze où les textes sont presque identiques, à l'exception des marques temporelles relatives à la fuite de gaz, l'une datant de six jours⁹⁵ et l'autre de quatre semaines : « I got the gas fire looked at today. The repair bloke seemed concerned, said had I been feeling tired or anything? I said yes, for the last four weeks » (p. 71).

Deux motifs peuvent venir expliquer cette redondance. L'un pourrait être en lien avec les nouvelles méthodes de lecture exigées par l'hypermédia, c'est-à-dire qu'afin de permettre à l'internaute de saisir pleinement les tenants et aboutissants de l'histoire, le texte se recontextualise lui-même, il se répète. Car l'internaute, ne lisant pas comme le lecteur du livre la totalité du texte de manière chronologique, n'a pas nécessairement lu les fragments connexes. La première raison pourrait donc résulter d'une volonté de faciliter la tâche de l'internaute dans son exploration et sa compréhension de l'œuvre.

À cette raison médiatique s'ajoute une raison sémiotique qui se rattache directement à la figure du labyrinthe :

⁹⁵ « I got the gas fire looked at today. The repair bloke seemed concerned, said had I been feeling tired or anything? I said yes, for the last six days » (p. 11)

« Dans un labyrinthe, tout se répète ou paraît se répéter : corridors, carrefours et chambres. L'esprit supérieur qui le conçoit — philosophe ou mathématicien — le connaît fini. Mais l'errant qui en cherche inutilement la sortie l'éprouve infini comme le temps, l'espace, la causalité. Une expérience trop courte lui fait supposer unique ce qui est indéfiniment répété ou tenir pour indéfiniment répété ce qui ne saurait exister deux fois absolument semblables à soi-même. »

Car il n'est de labyrinthe qu'à une condition : que la subtilité de la construction y donne seulement l'illusion captivante du désordre, que deux points de vue puissent coexister, celui du profane qui s'y perd et celui de l'initié qui peut en déterminer la logique et voir sa quête aboutir.⁹⁶

Dans *La fiction du sens*, Sylvie Thorel-Cailleteau reprend les mots de Roger Caillois pour expliquer les subtilités de la constitution d'un labyrinthe et les subterfuges qui attendent l'explorateur. Tout semble être une question d'illusion, d'apparence, mais là, dans cette mince ligne entre le semblable et le différent se cache l'indice menant au centre et, éventuellement, à la sortie. Si *Inside: A Journal of Dreams* est parcouru en entier, l'histoire devient compréhensible. Or, si la lecture demeure en surface, sans profondeur, si elle n'est pas expérimentation des diverses formes de l'hypermédia, il est impossible d'y saisir quoi que ce soit. Rien ne sera révélé à celui qui parcourt vaguement l'œuvre hypermédia sans en explorer les multiples routes possibles.

Les récits de rêves s'enchaînent aux notes de la vie éveillée et aucune logique ne semble être respectée. Le protagoniste raconte les événements à son gré, sans les lier. Par exemple, le rêve de la sortie du cabanon-prison est juxtaposé à la notice « NO FOOD TODAY » (p.67) et au mot « predictable » (p.67) écrit sept fois, sans qu'il n'y ait de lien unissant les voix. La narration est fragmentaire. Seuls des repères sont laissés ici et là. Il faut chercher le sens des indices, revenir sur ses pas pour constater la différence, le petit détail qui précise, qui assure l'action et l'évolution de l'histoire. Nous l'avons vu avec la fuite de gaz, l'une datant de six jours et l'autre de quatre semaines, mais d'autres exemples s'offrent tout au long du parcours d'*Inside: A Journal of Dreams*, comme aux pages virtuelles trente-trois et cinquante-cinq, où il y a répétition exacte du même rêve, celui de l'appel de l'interlocuteur

⁹⁶ Thorel-Cailleteau, *La fiction du sens*, p. 14.

sans voix provenant d'un aéroport ou d'une gare. Avec ce qui attend le narrateur à la fin de l'empoisonnement, ce rêve annonce en quelque sorte le mutisme du livre.

3.3.3. À LA COHÉRENCE

On doit explorer à fond les dédales du journal pour rencontrer le Minotaure. Cela arrive à l'avant-dernière page virtuelle, alors que l'intoxication au gaz affecte le narrateur jusqu'au délire. Les rêves disparaissent et la folie s'empare de ses pensées, qui sont désormais décousues, éclatées, insensées, comme s'il perdait peu à peu la capacité de s'exprimer d'une manière cohérente. La logique éclate, causant une déchirure finale. L'incapacité à penser se fait sentir dès le premier paragraphe virtuel, avec l'absence de rêve, mais aussi par l'effacement des mots, la douleur des lèvres et le manque de volume de la voix, « NO DREAMS words turned down sore lips lack of volume » (p. 78). Le narrateur n'a plus rien à raconter et de toute manière, il ne peut plus exprimer sa pensée. Il est muet et sans inspiration aucune. Pour accentuer la déstabilisation de son état, les conventions de lecture se modifient. Les paragraphes sont disposés de tous bords tous côtés : à l'endroit, à l'envers, de droite à gauche, de bas en haut et les signes de ponctuation ont disparu. De même pour les majuscules, il n'existe plus de repères pour identifier où débutent et se terminent les phrases. Il n'y a plus de pauses, tout défile d'un seul trait. Il en résulte une confusion tant dans la signification des phrases que dans l'ordre de la lecture, comme si un « dried up pen dropped mouth in the margin » (p. 78) et prenait en otage le sens. (voir app. K) Au sein de cette divagation, l'inévitable arrive, une coupure ultime : un coupe-papier s'apprête à trancher le livre. À l'aide de la lame du coupe-papier, les pages sont arrachées et le livre devient muet. Il ne reste plus rien, ni page, ni mot. Que des débris. La perte est désormais totale. Or, au milieu de cet égarement, alors que la désorientation du lecteur est à son comble, quand il n'espère plus y comprendre quoi que ce soit, le narrateur reprend le contrôle et ramène tout le monde à la réalité : « I got the fire fixed » (p. 78). L'intoxication est terminée, la fuite de gaz a été réparée, la conclusion est maintenant cohérente, tout s'explique et s'entend. Le fil narratif, tel le fil d'Ariane, raccompagne l'internaute-Thésée à bon port, là où tout retrouve sa logique. C'est la sortie du labyrinthe.

Dans le mythe, nous rappelle Gervais, afin de sortir du labyrinthe,

(Il faut un couple lié par un fil, c'est-à-dire un être qui s'aventure dans le dédale, Thésée, et un autre qui l'aide à revenir, Ariane. Le premier est l'oubli et la seconde, le rappel. Sans Ariane, le labyrinthe est un tombeau. Les mêmes éléments sont essentiels pour revenir et retenir quelque chose du musement. Un couple lié par un fil, celui de la parole. Un être, un museur, qui explore à l'aveugle les voies de l'oubli et de l'échappé, et un autre, un scribe, qui prend note de ce qui a été recueilli.⁹⁷

Une fois à l'intérieur d'*Inside: A Journal of Dreams*, l'internaute est totalement soumis aux aléas de la narration. S'il veut s'orienter, comprendre le sens des choses et emprunter le bon parcours afin de sortir indemne du labyrinthe, il doit suivre le fil de la narration. Bien que parfois cette dernière lui semble chaotique et illogique, son fil est l'unique lien lui permettant de garder contact avec l'extérieur et éventuellement de l'y ramener. Les mots du narrateur et ses histoires aux allures de décousues sont les seules possibilités offertes à l'internaute afin de produire du sens, au milieu de ce désordre. Alors qu'il est soumis à « l'oubli et à l'échappé », entouré de ruines plus ou moins signifiantes, la parole du narrateur le ramène à ce qu'il doit savoir, se souvenir. En ce sens, l'internaute-Thésée est condamné à l'oubli et à la désorientation; or, il est lié au narrateur qui, lui, se rappelle et l'oriente à sa façon.

Malgré la mémoire et tous les souvenirs du narrateur-Ariane, rien n'est raconté sur la mise à mort du Minotaure, ou sur le livre et la lecture traditionnelle, comme nous l'avons supposé précédemment. Le passage du délire de l'avant-dernière page virtuelle à la réparation de la fuite de gaz se fait brusquement, comme si un saut dans l'ordre des événements était accompli et qu'en conséquence, tout n'avait pas été dit et ne le sera pas. Aucune explication n'est donnée, comme si la mort du Minotaure-livre avait été d'une telle violence que seul un trou de mémoire pouvait en résulter. Il n'y a pas de souvenir à conserver ou à raconter. L'internaute, tout comme Thésée, sort du labyrinthe et ne sait rien de la mise à mort du monstre, ni du chemin emprunté vers la sortie. Ces événements n'existent plus ni pour le héros, ni pour le narrateur. Dans le mythe, d'ailleurs, la scène n'est jamais décrite, elle est présentée comme une hypothèse dont ne peuvent découler que des suppositions. Comme nous le faisons ici, en présumant que le mutisme du livre est une mise à mort de l'objet tel

⁹⁷ Gervais, *La ligne brisée*, p. 92.

nous le connaissons. En restant hypothétique, le moment charnière du récit mythique demeure à interpréter, même si des significations peuvent lui être assignées; l'oubli de l'évènement ouvre les portes à de multiples interprétations. En mettant l'oubli au centre de son intérêt, il ouvre un monde infini de possibilités, car personne, pas même Ariane, personnage du rappel et de la mémoire, ne sait ce qui s'est réellement passé. Un trou de mémoire, voilà ce qui résulte de la confrontation entre le monstre et le héros, entre le livre et l'internaute.

3.4. VOYAGE LABYRINTHIQUE HYPERMÉDIATIQUE

Be still and you will travel
great distances (...) Inside has
been a project of being still but
journeying far...

Judy Alston

Le fil narratif, bien qu'escamoté car il égare plus qu'il oriente l'internaute, est pourtant le seul gage d'une cohérence au récit. *Inside: A Journal of Dreams* est une œuvre qui se comprend uniquement par une expérience complète de l'œuvre. Tel le fil d'Ariane permettant de se perdre dans les dédales du labyrinthe littéraire tout en autorisant une sortie cohérente, brusque mais heureuse, la narration hypermédiatique rend compréhensible une histoire en apparence décousue. La folie de la fin du récit, alors que l'empoisonnement mène à l'hallucination et à la divagation, est vaincue par le retour à la sobriété. Le monde du protagoniste revient à la normale et l'internaute, enfin sorti du labyrinthe, comprend ce qui l'a déstabilisé de la sorte pendant plus de quatre-vingts pages virtuelles.

La « victoire » de l'internaute est celle d'une orientation dans une lecture en hypermédia, à la fois saccadée, incohérente, discontinue et labyrinthique à souhait. L'internaute est parvenu à lire et à comprendre un texte numérique, à en explorer les multiples facettes médiatiques, interactives et interprétatives. Il s'est adapté à une œuvre hypermédia en soumettant sa lecture à ce qui semble être le moteur même guidant la compréhension, c'est-à-dire l'oubli. Car, dans le contexte de la navigation, il est nécessaire de

passer constamment d'un univers à l'autre et de s'imprégner de la situation du moment, qui n'a souvent rien à voir avec la précédente ou la suivante. L'oubli permet, dans ces conditions, de lire de manière fluide ce qui n'est pas fait pour être enchaîné et d'en retenir le principal, en oubliant le reste. De fait, il est possible de suivre le fil d'Ariane sans noter tous les détails au passage et d'être encore capable d'intégrer l'essentiel.

Inside: A Journal of Dreams nous fait aussi oublier nos habitudes de lecteur. L'œuvre nous plonge dans l'univers hypermédia en utilisant la figure d'un livre numérique. Campbell et Alston rendent la manipulation virtuelle de l'objet encore plus mimétique que celle initiée par l'œuvre de Cliche, en incluant un menu permettant de tourner le livre, de le feuilleter, de s'en approcher et même de le faire disparaître, comme pour passer à l'étape suivante de la lecture en hypermédia. Le livre numérique est assez fidèle au livre conventionnel, des pages en « papier » numériques sont disposées à l'écran de la même manière que dans un codex. Or il est possible de faire disparaître le livre et de laisser toute la place à des séquences animées ou à des vidéos. Comme si le livre pouvait alors s'éclipser et laisser l'œuvre hypermédia narrer, autrement qu'avec seulement des mots, les impressions du rêveur et son imaginaire, par le biais d'animations, de vidéos, de musique et d'images interactives. C'est le cas, par exemple, avec la carte postale de la page virtuelle quatre-vingt-un. Tout comme Thésée, marqué par l'oubli, est un héros fondateur, l'internaute oublie ses habitudes de lectures conventionnelles et fonde, par son geste, une nouvelle manière de lire. *Inside: A Journal of Dreams* permet d'expérimenter la fondation de cette pratique de lecture à l'écran, à travers un parcours labyrinthique dont le sens reste à découvrir.

« Be still and you will travel great distances⁹⁸ », nous promet Judi Alston. C'est effectivement l'effet que procure la lecture de l'œuvre, celui d'un long voyage dans le dédale mémoriel d'un vieil homme délirant, et ce, tout en demeurant assis devant un écran. Le seul effort demandé est un clic de souris, et un monde s'ouvre à l'internaute. Il ne lui reste plus qu'à parcourir, à son gré, le labyrinthe hypermédiatique et il y découvrira un univers

⁹⁸ Judy Alston, *Be Still and You Will Travel Great Distance*, *Dreaming Methods*, éd. électronique. 2002 (consultée le 25/06/2008) « <http://www.dreamingmethods.com/?idno=462> »

fragmenté, saccadé, confus mais tout de même cohérent. Il lui faudra explorer, oublier, se plier à de nouvelles règles de lecture, bref redéfinir sa manière de lire afin d'observer les signes et d'y comprendre, autrement, le sens.

CONCLUSION

Au seuil d'une civilisation de l'information qui se met en place sous nos yeux, une nouvelle forme de lecture est en train d'apparaître. Grappillante, cliquante, zappante, écrémante, elle est aussi visuelle, tabulaire, et moins tournée vers une posture méditative que vers l'exploration de nouveaux territoires.

Christian Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte*

UNE LECTURE ANXIOGÈNE

Que l'internaute soit un lecteur soumis à l'oubli ou au rappel, il vit avec quelque chose qui lui échappe. Notre analyse d'œuvres hypermédias a permis de constater qu'une figure de la perte s'y développait de façon récurrente : la perte de temps et de la mémoire chez Potvin, la perte de l'objet chez Cliche, et la perte du sens chez Campbell. Ces pertes font surgir un sentiment d'anxiété, car une déstabilisation dans la gestuelle de lecture accompagne la navigation dans ces œuvres. En outre, un imaginaire de la fin domine ces œuvres; leurs univers fictifs accentuent l'anxiété. Par différentes figurations, cet imaginaire exprime une transition dans l'acte de lecture et un changement dans le rapport au texte. Avec *Perte de temps*, c'est la crainte de perdre le temps et la mémoire qui est soulevée. L'anxiété est liée à l'idée de sa propre fin et à la mort de ses souvenirs, par le biais d'une réflexion sur le temps qui passe et qui change les choses. Avec Cliche, c'est le livre numérique qui est représenté. La remédiatisation du livre à l'écran marque la mutation d'une pratique de lecture. Dans l'univers hypermédiatique, le livre n'est plus que la trace de l'objet papier, il n'existe plus comme tel. Il est modifié et exige pour être exploré une autre lecture, transformée à même ses gestes fondamentaux. Une perte d'habitude en termes de manipulation, d'intégration et d'interprétation en découle. D'ailleurs, c'est l'enjeu de l'œuvre que d'expérimenter la perte. L'internaute avance dans *Principes de gravité* au gré de ses décisions, chaque pas étant déterminé par un choix fait entre deux possibilités de liens à activer. Nous avons vu que, dans

ce contexte, le choix entraîne une perte, et cette expérience est le thème central de l'œuvre. Une figure de l'anxiété émerge aussi de la lecture. La ruine s'y est imposée comme métaphore par excellence pour expliquer l'expérimentation de la perte de l'objet, dont la trace est le seul indice permettant de reconstituer ce qui n'est plus. C'est dans le regard de l'observateur, par son savoir et ses souvenirs que la ruine se raconte et s'interprète. Elle est une figure créatrice de sens. Dans le contexte de *Principes de gravité*, elle s'inscrit dans un imaginaire de la fin où règnent l'égarement du lecteur, l'effondrement de son monde et de ses habitudes de lecture. Avec *Cliche*, la perte s'entend à plusieurs niveaux, comme si l'expérience de lecture en hypermédia de son œuvre devenait le symbole d'un monde numérique en plein essor, et que la fin présentée s'expérimentait, se consommait et se pratiquait par le choix imposé lors de la navigation.

Avec *Inside: A Journal of Dreams*, il est question de la perte de la mémoire. Le parcours de lecture y est labyrinthique, l'oubli est au centre de l'expérience et l'effet de désorientation accompagne l'internaute dans chacun de ses pas. Nous avons vu qu'afin de progresser dans l'histoire, il devait se soumettre à une logique de l'oubli qui lui fait perdre le fil, la signification d'un événement ou d'un mot. Tout s'entremêle dans le but de lui faire perdre la trace de son propre parcours, afin qu'aucun repère ne puisse signifier clairement la direction à prendre. Encore une fois, l'imaginaire de la fin et la figure de la ruine ont servi à métaphoriser l'univers du journal de rêves, non pas dans l'optique d'une expérience de la perte comme chez *Cliche*, mais afin de marquer une transition, un changement. La ruine n'est plus un objet qu'on veut réactualiser, mais oublier. Les débris deviennent des déchets insignifiants n'alimentant aucun souvenir et, par conséquent, n'ayant aucune signification. Il faut donc oublier afin de progresser dans l'œuvre. L'imaginaire de la fin, ce discours annonciateur de la mise à mort du livre, présente une version métamorphosée de l'objet, imposant une autre approche de lecture. L'oubli partiel devient alors essentiel à la transition, au passage d'un monde à l'autre, du livre papier au livre hypermédiatique. C'est la perte de la mémoire qui est en jeu avec *Inside: A Journal of Dreams*, une perte nécessaire à l'expérience de la lecture en hypermédia et fondamentale à la compréhension de l'œuvre.

L'EXPÉRIENCE DE LA PERTE

La lecture en hypermédia, telle qu'analysée dans le cadre de cette étude, repose sur une perte. Il devient difficile, voire parfois impossible, de tracer un portrait d'ensemble d'un récit hypermédiatique après une seule navigation. L'œuvre est composée de tant d'éléments qui demandent à être explorés en profondeur et de multiples manières, que plusieurs explorations sont requises. Dans ce contexte, le souvenir devient central à l'expérience, car il est le seul chemin permettant de remonter le fil des événements et de se forger une idée du tout. À chaque navigation, des composantes ont été omises, des liaisons manquent, des animations numériques se déroulent autrement. Une vue d'ensemble n'est accessible qu'après plusieurs expérimentations de l'œuvre et l'exploration de multiples parcours. Par exemple, avec *Cliche*, les choix sont nombreux et multiplient les enchaînements, rendant presque impossible une lecture complète de *Principes de gravité*. Le nombre de parcours est trop élevé pour que l'œuvre puisse s'explorer en entier. Dans de telles circonstances, il est difficile de récolter précisément toutes les données. Le souvenir des objets et des signes rencontrés devient alors l'unique référence afin d'interpréter l'œuvre. L'internaute est soumis aux aléas de la programmation et ne peut pas manipuler le texte à sa guise, il ne peut plus revenir sur une partie précise comme c'était le cas avec un texte sur support papier. Sa mémoire joue donc un rôle prépondérant lors de sa lecture.

Le souvenir repose aussi sur le manque. L'objet perdu étant impossible à reconstruire en totalité, la référence est pour toujours disparue. Il ne reste donc que la mémoire pour le réactualiser. Dans la lecture à l'écran, le texte en hypermédia cède constamment sa place, il disparaît. Il s'éclipse et ne réapparaît pas toujours de la même manière. Tout est alors incertain, car rien ne peut valider l'authenticité de la chose lue, on ne peut y revenir comme bon nous semble. Il reste seulement des impressions conservées par la mémoire, des souvenirs. L'absence d'une vision globale de l'œuvre vient déterminer l'expérience de lecture en hypermédia.

Lors de la navigation, l'internaute oscille entre l'action et la contemplation. Il agit et oublie ou il contemple et se souvient. Sa participation parfois active, parfois passive, l'oblige

à oublier le détail pour parvenir à se souvenir de l'ensemble. Il revêt à la fois le costume de l'explorateur, allant au gré de sa lecture d'un lieu à l'autre, sans tout retenir de son parcours, et celui d'un observateur inactif qui fait appel à sa mémoire pour essayer de remonter le fil des événements. L'internaute est interpellé dans *Perte de temps*. On lui répète l'urgence de se souvenir et on lui montre de maintes manières la fuite du temps et la fin de la vie. Sa mémoire est stimulée afin de toujours lui rappeler la même chose. De plus, la lecture repose sur une chronologie programmée linéairement, le retour en arrière est impossible, l'œuvre n'étant pas tabulaire et ayant, en ce sens, plutôt les caractéristiques de la vidéo et de la poésie animée que de l'hypermédia. Premièrement, l'animation focalise sur une seule interprétation, le temps qui passe et qui tue, laissant de côté de multiples autres figures qui sont mises à l'ombre de la finalité humaine. Deuxièmement, il est impossible de naviguer librement dans l'œuvre, le poème se donne à lire d'une seule manière, en continu, et l'interaction est illusoire car le déroulement de l'animation est unique. Il n'y a donc pas de choix. Le déroulement de l'animation n'est pas aléatoire, mais identique d'une navigation à l'autre. Contrairement à *Principes de gravité* et à *Inside: A Journal of Dreams*, *Perte de temps* offre une lecture linéaire. Il est à noter que l'hypermédia répond davantage à la mode du « copier-coller » ayant caractérisé les œuvres de cette première génération de création en hypermédia, avant l'avènement du Web 2.0. La logique de ces débuts reflète plus la volonté derrière « Xanadu », qui était le rêve d'un lieu où serait sauvegardé le savoir alors que le texte est repris, reterritorialisé et informatisé dans le but d'être archivé. En ce sens, les œuvres de Cliche et de Campbell diffèrent radicalement de ce procédé de création hypermédiatique. Alors que Potvin limite la lecture de *Perte de temps* à un seul parcours, *Principes de gravité* et *Inside: A Journal of Dreams* offrent une lecture en bifurcations, découpée, saccadée, laissant à l'internaute le choix de multiples chemins, faisant ainsi de sa navigation une expérience singulière. *Perte de temps* est un excellent contre-exemple de ce que nous qualifions, avec les œuvres de Cliche et de Campbell, de lecture en hypermédia. Rien n'est vraiment personnel dans l'exploration du texte, la représentation est centrée sur la finalité humaine et il est difficile de déceler un autre sens au poème. Tout est fixé et figé. Le processus du « copier-coller » utilisé dans la création de Potvin fait acte de reprise d'un texte déjà existant. Dans cette optique, il demeure dépendant de l'œuvre première, il lui fait écho en conservant la trace textuelle, mais en la modifiant, évidemment, avec l'ordinateur. La

transmédiatisation apparaît alors comme une volonté d'archiver un savoir poétique que l'artiste s'est réapproprié et a transformé au gré d'un langage numérique, en ajoutant aux mots des animations, de la musique et des images. Le poème de Baudelaire est ainsi réactualisé, reformé, réinterprété et réarticulé, mais tout en conservant fidèlement le texte d'origine et n'altérant pas trop les paramètres de lecture traditionnelle.

Il en va tout autrement avec les œuvres de Cliche et de Campbell. *Principes de gravité* impose une lecture en hypermédia reposant sur l'obligation de choisir à tout moment son parcours, expérimentant à chaque fois la perte, celle de ce qui a été mis de côté au détriment du choix fait. Avec Cliche, la lecture à l'écran oblige l'internaute à adopter une autre manière de lire. Alors que Potvin modifie l'expérience de lecture de *l'Horloge* qui, malgré tout, demeure assez fidèle à celle du poème original, la remédiatisation du livre de Cliche change radicalement les méthodes d'appropriation et de compréhension du texte. Le signe se métamorphose : on visionne, écoute, lit et interagit avec un texte hypermédia en mouvement. L'hypermédia oblige l'internaute à se conformer à un autre geste, répondant au déroulement disparate du texte à l'écran. Ce dernier est multidimensionnel, il est à la fois lettre, image, animation et musique. Il affecte le lecteur différemment, modifiant ses habitudes d'expérimentation, d'intégration et d'interprétation. Il faut alors adopter une attitude capable de suivre une pensée infiniment « hyperliée », car la navigation à choix multiples domine et chaque activation d'hyperlien recontextualise l'internaute dans un autre lieu. L'expérience de lecture devient donc singulière, car l'œuvre se donne seulement en partie, dans les limites du parcours emprunté. La participation et les décisions de l'internaute deviennent fondamentales au déroulement de l'œuvre. Alors qu'avec *Perte de temps* le choix est à vrai dire inexistant et sans conséquence, avec *Principes de gravité*, il est au centre l'expérience de lecture et de la perte. Choisir implique de perdre ce qui n'a pas été retenu. La lecture dépend alors totalement du choix fait et oblige à toujours laisser aller quelque chose. La crainte de manquer une partie du récit hypermédia se fait sentir à chaque page virtuelle, et cette peur se transforme en angoisse, celle d'être obligé d'abandonner une partie du tout et d'échouer aux exigences de l'œuvre. Il semble qu'avec *Principes de gravité*, pour devenir un lecteur à l'écran, il faille se plier au jeu de la perte pour s'adapter à la transition que vit le texte imprimé vers le texte numérique. Afin de faciliter l'expérience de lecture en hypermédia et d'en rendre le geste

plus naturel, Cliche propose une version virtuelle d'un livre, mais qui s'éloigne assez tôt de l'objet en papier.

Il en va autrement avec le livre à l'écran dans *Inside: A Journal of Dreams*, sa représentation reste plus fidèle à l'objet véritable. Contrairement à *Principes de gravité* où l'internaute délaisse le codex dès le début de l'animation pour des séquences hypermédias, la figure du livre dans *Inside: A Journal of Dreams* est plus prégnante, les pages sont divisées en deux et la manipulation est fortement similaire à celle du livre. Avec Campbell et Alston, le déroulement de la lecture ne dépend plus tant du choix de l'activation de l'hyperlien que du sens à extraire dans la chronologie des événements. C'est au niveau de l'animation, de la vidéo et l'interactivité que ce livre en hypermédia diffère de celui en papier. L'approche narrative est inclusive et participative, l'œuvre est immersive et l'expérience de lecture est polarisée. Un livre numérique est ouvert, mais il ne faut pas que le lire, il faut l'écouter, l'observer et l'explorer. La remédiation du livre à l'écran facilite évidemment la navigation. La figure rassure le lecteur, il la connaît et sait comment la manipuler. Par contre, il lui faut interagir afin de parvenir à lire le texte, il doit se transformer en internaute et choisir son parcours entre les mots, les images, la vidéo, les photos et les animations à activer.

La navigation des œuvres de Cliche et surtout de Campbell et Alston est labyrinthique. La confusion règne, la perte de la mémoire et l'oubli sont au cœur même de l'expérience de ces lectures en hypermédia. Leurs parcours sont sinueux et complexes, et la compréhension du récit se situe à la limite entre le savoir et l'oubli, comme si c'était le sens même qui se perdait à chaque activation. La figure du labyrinthe provient d'un mythe caractérisé par l'oubli, avec en son centre un protagoniste condamné à la perte de la mémoire et à l'incapacité de produire du sens autrement que dans l'accomplissement de sa tâche de héros. Cette figure est la métaphore par excellence pour expliquer l'expérience de lecture d'*Inside: A Journal of Dreams*. Tel Thésée, l'internaute est un être d'action et il définit une nouvelle manière de lire, la lecture en hypermédia, où l'oubli, bénéfique dans ce contexte, permet de suivre le fil d'une narration décousue, jouant avec la perte du souvenir et des événements. À cause des nombreuses composantes hypermédias et du « jeu » interactif, l'internaute est désorienté, il n'a plus ses repères de lecteur habituel, il doit oublier l'histoire au fur et à

mesure que l'action se déroule. Il navigue dans un lieu fait pour se perdre, sa pensée ne s'organise plus logiquement, mais elle fait face à un désordre impossible à mémoriser. Ce qui permet l'apparition de l'inédit et rend possible l'effet d'égarement caractérisant son expérience dans l'exploration de l'œuvre. C'est pour mieux le désorienter que le récit hypermédiatique le soumet à « l'échappé ». Or, il est lié au narrateur, qui le guide dans cette aventure aux allures incertaines.

Explorer, conquérir, déplacer, combattre, s'aventurer dans l'action sans se soucier de la direction prise, c'est ce qui caractérise le geste de l'internaute dans son parcours de lecture en hypermédia. Le lecteur à l'écran s'approprie autrement le texte, il se conforme à une nouvelle pratique de lecture déstabilisante, saccadée, polarisée et incohérente. C'est en explorant ce labyrinthe qu'il parvient à s'orienter, à comprendre les méthodes d'appropriation d'un texte numérique et à en parcourir les multiples facettes médiatiques, interactives et interprétatives. Il s'est adapté à l'œuvre, faisant de l'oubli le moteur de sa lecture afin de plonger d'une page virtuelle à l'autre, ou d'un univers hypermédiatique à l'autre, et de s'imprégner du moment, qui n'a souvent rien à voir avec le précédent ou le suivant. Il a été capable de lire de manière fluide ce qui n'est pas fait pour être enchaîné, et d'en retenir le principal, en oubliant le reste. Il lui a été possible de suivre le fil narratif sans tout noter et d'être encore capable, grâce à un oubli partiel, de retenir l'essentiel.

Principes de gravité et *Inside: A Journal of Dreams* ont recours aux habitudes du lecteur pour le faire plonger dans un univers hypermédia en utilisant la figure du livre afin de faciliter la transition. L'objet, bien connu, favorise le passage de la lecture sur papier à celle à l'écran. Par son geste, l'internaute fonde une nouvelle manière de lire, que nous avons nommée la lecture en hypermédia. Cette nouvelle pratique s'expérimente à travers un parcours labyrinthique dont la perte est incontournable et l'oubli, nécessaire. C'est dans l'action, l'exploration, la sélection, le souvenir et l'oubli que la compréhension se développe et que le sens émerge.

BIBLIOGRAPHIE

Œuvres hypermédiatiques

POTVIN, Julie. *Perte de temps*. (En ligne) 2003,
<http://www.perte-de-temps.com/lhorloge.htm>

CLICHE, Sébastien. *Principe de gravité*, (En ligne) 2005,
<http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/principes/main.html>

CAMPBELL, Andy, Alston, Judi. Inside: A Journal of Dreams. *Dreaming Methods*, (En ligne) 2002,
http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/i_object_408987_334414_thickbox.html?height=428&width=1000

Théorie littéraire et de l'hypermédia

ALSTON, Judy. Be Still and You Will Travel Great Distance, *Dreaming Methods*, éd. électronique. 2002 (consultée le 25/06/2008)
« http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/j_object_544545_469971.html »

BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge & London, MIT Press, 1999, 295 p.

CAMPBELL, Andy. Digital Fiction: New Media Writing, Incubation 2 – a Conference on Writing and the Internet, *Dreaming Methods*, éd. électronique. 2002 (consulté le 25/06/2008)
« http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/d_object_659736_585163.htm »

CAMPBELL, Andy. Writing New Imaginative Fiction for the Web, in *For the Sorbonne's First Writing & the Internet Conference, Dreamings Méthods*, éd. électronique. 2002 (consulté le 25/06/2008) «
http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/w_object_152978_978405.htm »

CHARTIER, Roger. « Lecteurs dans la longue durée : du codex à l'écran » (p.217-283), *Histoires de la lecture : un bilan des recherches*, sous la dir. de Roger Chartier, Paris, IMEC éditions, Éditions de la maison des sciences de l'Homme, 1995, 316 p.

CHARTIER, Roger. *Le livre en révolutions*. Paris, Textuel, 1997, 159 p.

COMPAGNON, Antoine. *Baudelaire devant l'innombrable*. Paris, PUPS, 2003, 206 p.

- COMPAGNON, Antoine, Roger, Philippe. « Copier, voler : les plagiaires », *Critique*, août/septembre 2002, 144 p.
- DERRIDA, Jacques. *La grammatologie*. Paris, éditions de Minuit 1967, 445 p.
- Dictionnaire international des termes littéraire*, éd. électronique. 2008-03 (consulté le 18/04 /2008) «<http://www.ditl.info/arttest/art7857.php> »
- FLICHY, Patrick. *L'imaginaire d'Internet*. Paris, coll. « Science et société », éd. La Découverte, 2001, 272 p.
- HOEK, Leo H. « La transposition intersémiotique pour une classification pragmatique » (p. 65-80), *Rhétorique et image*, sous la dir. de Leo H. Hoek et Kees Meerhoff, Amsterdam, Éditions Rodopi, 1995, 316 p.
- GAUVIN, Lise, Larouche, Michel. « J'aime les scénarios, mais comme tu t'amuses à raconter, il faut bien que j'intervienne un peu, tu comprends? », in Lise Gauvin (dir.), *Cinémas*, vol. 9, no2-3, « Les scénarios fictifs », printemps 1999, 249 p.
- GENETTE, Gérard. *Figure III*. Paris, Seuil, 1972, 286 p.
- GERVAIS, Bertrand. « Lire à l'écran. Les nouvelles expériences du texte », in *De Gutenberg ao Terceiro Milénio — Congresso Internacional de Comunicação*, Lisbonne, ACTAS, 2001, p. 375-385.
- GERVAIS, Bertrand. « Naviguer entre le texte et l'écran. Penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité », *Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*, sous la dir. de Jean-Michel Salaün et Christian Vandendorpe, (Chapitre 3 : p. 51-68 et p. 281), Villeurbanne, Presse de l'ENSSIB, 2004, 289 p.
- GOLLUT, Jean-Daniel. « Un exercice de style? », *Études de lettres*, Avril-Juin, Suisse, 1982, p. 65-76.
- HAYLES, Katherine N. *Writing Machines*. Cambridge, MIT Press, 2002, 143 p.
- KRÜGER, Reinhard. « L'écriture et la conquête de l'espace plastique : Comment le texte est devenu image », in Alain Montandon (éd.), *Signe/Texte/Image*, Meyzieu, Césura Lyon édition, 1990, p.13-62.
- MELOT, Michel. *Le Livre*. Paris, L'œil neuf éditions, coll. « L'âme des choses », 2006, 197 p.
- NELSON, Ted. *Dream Machines.*, New York, (1974) réédité par Microsoft Press, 1988, 336 p.

- SAEMMER, Alexandra. Littératures numériques: tendances, perspectives, outils d'analyse, *Érudit*, éd. électronique. 2007 (consulté le 30/05/2008)
« <http://www.erudit.org/revue/etudfr/2007/v43/n3/index.html> »
- SAEMMER, Alexandra. *Matières textuelles sur support numérique*. St-Étienne, Publication de l'Université de Saint-Étienne, 2007, 162 p.
- VANDENDORPE, Christian. *Du papyrus à l'hypertexte : un essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Montréal, Boréal, 1999, 271 p.
- VANDENDORPE, Christian, et al. *Les défis de la publication sur le Web*. Villeurbanne, Presse de l'ENSSIB, 2004, 289 p.
- YATES, Frances. *The Art of Memory*. Chicago, University of Chicago Press, 1974 (1966), 464 p.

Théorie de l'imaginaire

- AUGÉ, Marc. *Le temps en ruines*. Paris, Galilée, 2003, 134 p.
- BAUDELAIRE, Charles. *Les fleurs du mal*. Paris, Éditions Librio, 1994, 159 p.
- BRETON, André. *L'anthologie de l'humour noir*. Paris, J.-J. Pauvert, 1966, 591 p.
- BRUNEL, Pierre. *Dictionnaire des mythes littéraires*. Monaco, Le Rocher, 1988, 1436 p.
- CHASSAY, Jean-François. *Dérives de la fin. Science, corps et ville*. Montréal, coll. « Erres essais », Le Quartanier, 2008, 224 p.
- DESCOMBES, Vincent. « Qu'est-ce qu'être contemporain? », dans *Le Genre humain*, « Actualités du contemporain », no 35, 2000, p. 20-32.
- FERRANTI, Ferrante. *L'esprit des ruines*. Paris, Édition du Chêne, 2005, 255 p.
- HABIB, André, Bégin, Richard. Présentation : Imaginaire des ruines, *Protée*, vol. 35, no 2, éd. électronique. Automne 2007, (consulté le 18/04/2008)
<http://www.erudit.org/revue/pr/2007/v35/n2/017461a>
- HARTOG, François. *Régime d'historicité : présentisme et expériences du temps*. France, Seuil, coll. « La librairie du XXIe siècle », 2003, 258 p.
- HARTOG, François. « Temps et histoire », dans *Annales. Histoire, sciences sociales*, « Le temps désorienté », novembre-décembre 1995, p. 1219-1236.

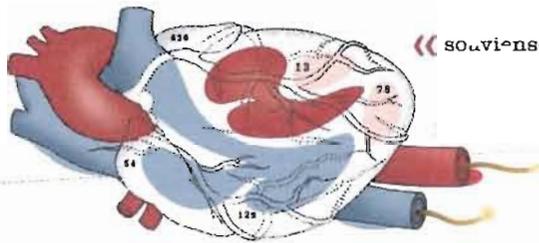
- GERVAIS, Bertrand. et al. *Des fins et des temps : les limites de l'imaginaire*. Coll. « Figura, Textes et imaginaires », no 12, Montréal, UQAM, 2005, 248 p.
- « En quête de signes : de l'imaginaire de la fin à la culture apocalyptique », *Religiologiques*, no 20, aut. 1999, 16 p.
- et al. *Figures de la fin*. Coll. « Figura, textes et imaginaires », no 2, Montréal, UQAM, 2001, 194 p.
- *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire tome I*. Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2007, 243 p
- *La ligne brisée : labyrinthe, oubli et violence. Logique de l'imaginaire tome II*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2008, 207 p.
- KERMODE, Frank. « Waiting for the end », *Apocalypse Theory and the Ends of the World*, M. Bull, éd. Oxford, Blackwell, 1995, p. 250-263.
- KOSELLECK, Reinhart. *Le futur passé. Contribution à la sémantique des temps historiques*. Trad. J. et M.-C. Hoock. Paris, Éditions de l'EHESS, 1990, 336 p.
- LAPLANCHE, Jean et J.-B. Pontalis. *Vocabulaire de la psychanalyse*, sous la dir. de Daniel Lagache, Paris, Presse universitaire de France, 1992, édition original 1967, 523 p.
- MALDAMÉ, Jean-Michel. « La pensée de la fin », *Recherches en science religieuse*, vol. 84, no 2, 1996, p. 191-218.
- NORA, Pierre. « Entre mémoire et histoire. La problématique des lieux », in *Les lieux de la mémoire*. Tome I : *La république*. Paris, Gallimard, Coll. « Bibliothèque des histoires », 1984, p. xvii-xlii.
- POMIAN, Krystof. « La crise de l'avenir », *Sur l'histoire*, Gallimard, Coll. « Folio », 2001, 416 p.
- ROSS, Christine, et al. L'Esthétique dans l'art contemporain, *Artifice*, éd. électronique. 2003-05 (consulté le 18/04/2008)
« <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/dossierDEPRESS.htm> »
- SAMOYAUULT, Tiphaine. *La montre cassée*. Paris, Verdier, coll. « Chaoïd », 2004, 250 p.
- THOREL-CAILLETEAU, Sylvie. *La fiction du sens: lecture croisée du Château, de L'Aleph et de l'Emploi du temps*. Mont-de-Marsan, Éditions InterUniversitaires, 1994, 233 p.
- WIRTH, Oswald. *Le tarot des imagiers du moyen âge*. Paris, Édition Claude Tchou, Coll. « Bibliothèque des Grandes énigmes », 1966, 374 p.

LES APPENDICES

Captures d'écran tirées des œuvres hypermédias *Perte de temps*, de Julie Potvin, *Principes de gravité*, de Sébastien Cliche et *Inside : A Journal of Dreams* d'Andy Campbell et Judy Alston.

HORLOGE!

Dieu sinistre, effrayant,
IMPASSIBLE
Dont le doigt nous menace et nous dit :
»
Les vibrantes douleurs
dans ton cœur plein d'effroi
Se planteront bientôt comme dans une cible



« souviens-toi !

♥ PULSATIONS RESTANTES | 70064850000192935

A.1. *Perte de temps* : le décompte des battements du cœur. (voir p. 22)

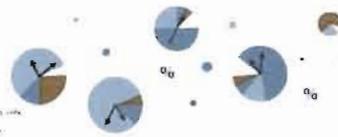
remember! souviens-toi! prodigue! esto memor!

(Mon gosier de métal parle toutes les langues)

LUNDI 24 MARS 2008



Handwritten notes in French, including phrases like "mon gosier de métal parle toutes les langues" and "Les minutes, mortel folâtre, sont des gangues".

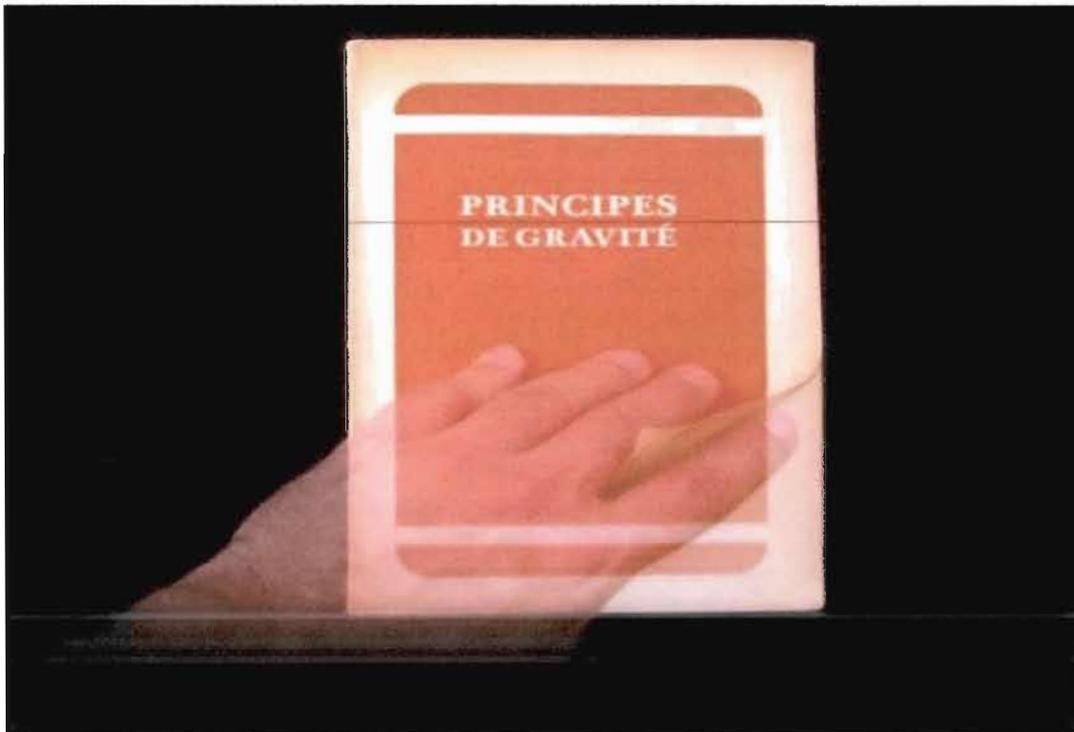


Les minutes, mortel folâtre, sont des gangues
Qu'il ne faut pas lâcher sans en extraire l'OR!

B. *Perte de temps* : l'horaire surchargé et le nuage en forme de crâne. (voir p. 24)



C. *Perte de temps* : les cartes de tarot et l'arcane sans nom numéro treize. (voir p. 28)



D. *Principes de gravité* : la main ouvrant le livre à l'écran. (voir p. 49)

PRINCIPES DE GRAVITÉ					
Index					
02	11	19	26	35	45
03	12	20	27	36	46
04	13	21	28	37	47
05	14	22	29	38	48
06	15	23	30	39	49
07	16	24	31	40	50
08	17	25	32	41	51
09	18		33	42	52
10			34	43	53
				44	54
					55

Votre profil

Index

Table des matières

Crédits

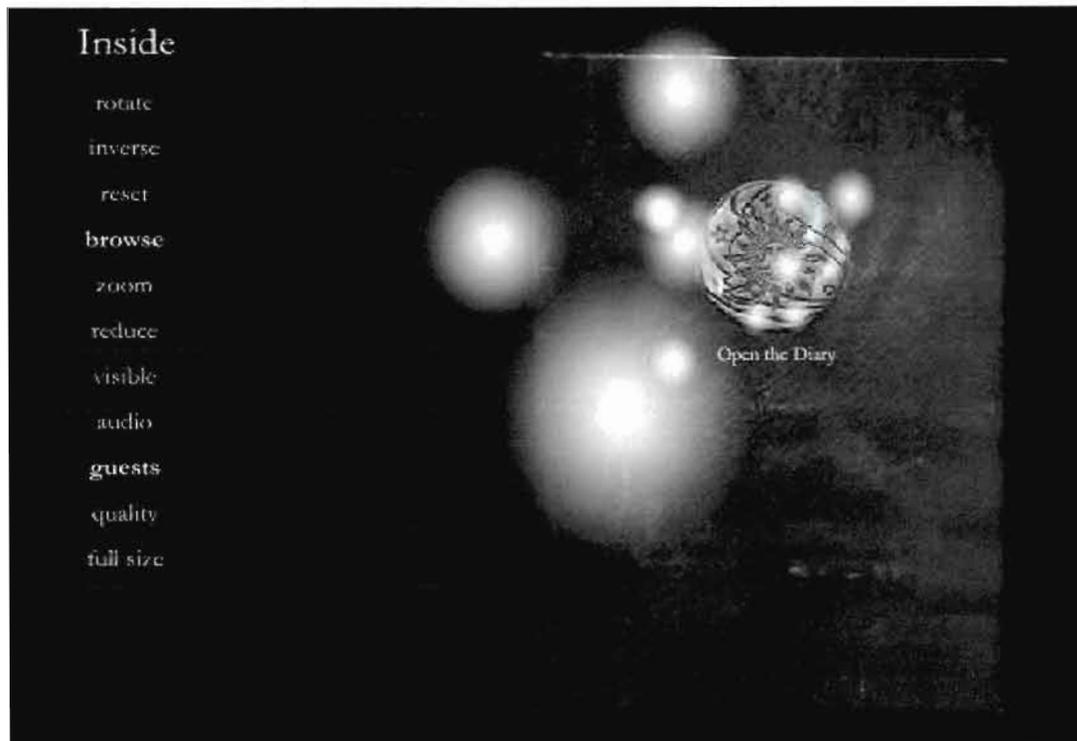
E. *Principes de gravité* : l'index. (voir p. 54)



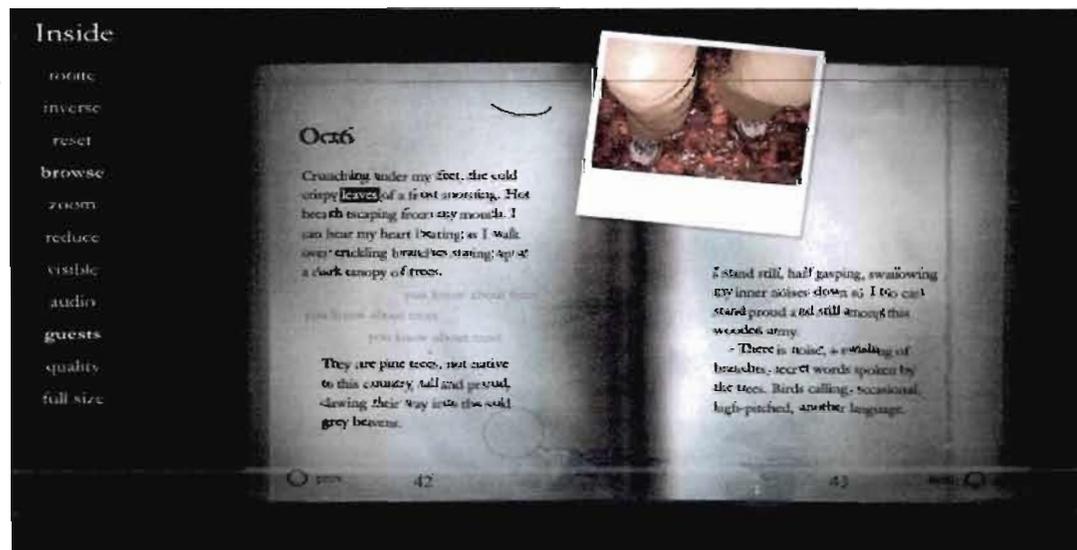
F. *Principes de gravité* : la station-service vue de l'extérieur. (voir p. 54)



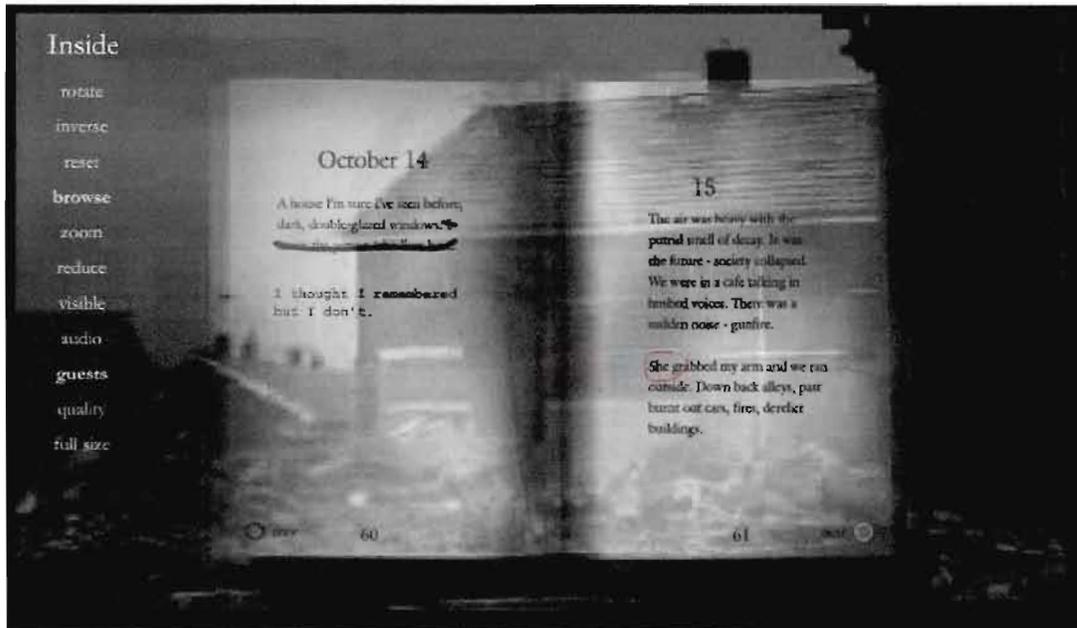
G. *Principes de gravité* : la station-service vue de l'intérieur. (voir p. 61)



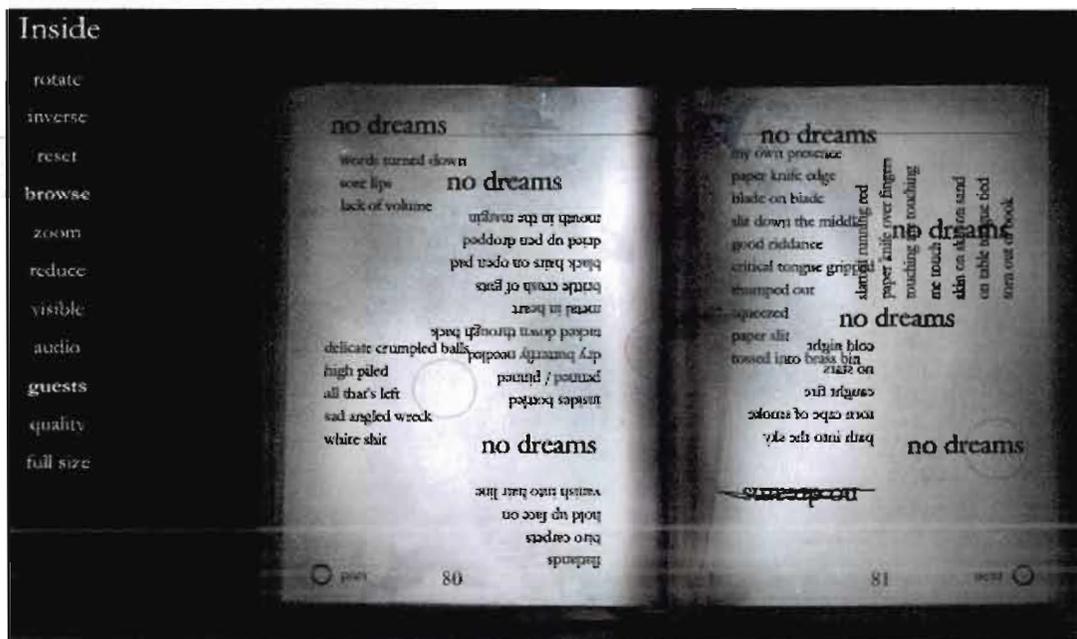
H. *Inside : A Journal of Dreams* : le journal de rêve à l'écran. (voir p. 82)



I. *Inside: A Journal of Dreams*: la photo malléable. (voir p. 83)



J. *Inside : A Journal of Dreams* : les ruines. (voir p. 90)



K. *Inside : A Journal of Dreams* : le délire. (voir p. 93)