



Revue internationale  
*International Web Journal*  
[www.sens-public.org](http://www.sens-public.org)

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

GAËLLE DEBEAUX

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

**Mots clés :** littérature, hypertexte de fiction, cartographie littéraire, intrigue, linéarité, Calvino, Ryman

**Abstract :** This work questions the fact that, when he/she reads works of traditional and digital literature based on multiples narratives, the reader can usually lean on maps and plans representing the fiction. These works, especially fictional hypertexts, often offer graphic cards of their own structure to the reader, thus allowing a new perception of the story. It leads to a new way of reading : the reader, pen in his/her hand, builds his/her own map in order to properly understand the linkings of the story. In this way, these works based on multiple narratives encourage the reader to create a map, and they imply a comprehension of the story based on space rather than time.

**Keywords :** literature, hyperfiction, mapping the literature, plot, linearity, Calvino, Ryman

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

Gaëlle Debeaux

Les textes qui multiplient les récits sont des classiques de la littérature depuis déjà fort longtemps : les *Mille et une nuits*, le *Décameron*, *Tristram Shandy*, pour ne citer que les plus évidentes, sont des œuvres fondamentales d'une histoire du récit enchâssé qui est encore vivante aujourd'hui. L'avènement des technologies informatiques et d'Internet nous amène à porter un nouveau regard sur cette manière de raconter des histoires : en effet, l'émergence de l'hypertexte de fiction dans les années 1980 conduit à reconsidérer ces textes, armé des compétences spécifiques que permet d'acquérir la littérature numérique. C'est une de ces compétences que nous allons envisager dans ce propos : l'appréhension d'une fiction, d'un récit (en précisant d'emblée que la notion de narration pose problème concernant l'hypertexte), de manière spatiale plutôt que temporelle, à travers l'usage de la carte.

Nous employons le terme de *carte* de manière générale en tant que « représentation conventionnelle d'un espace [...] préexistant<sup>1</sup> ». La carte permet de le « matérialiser<sup>2</sup> », de le mettre en forme : de lui conférer une existence stable. Comme le dit Christian Jacob, « la finalité des cartes réside dans la mise en ordre de l'expérience de l'espace, dans la construction de repères stables qui viennent baliser la dissémination, l'indéfini, l'inorganisé<sup>3</sup> ». Cette construction cartographique peut tout aussi bien prendre la forme d'un plan, d'un diagramme ou d'un schéma. Carte, plan, diagramme, schéma : nous ne distinguerons pas ici, pour une question de brièveté, ces différentes façons de représenter l'espace et son parcours : nous retiendrons principalement l'idée qu'il s'agit d'obtenir une représentation spatiale d'une fiction qui désoriente volontairement son lecteur.

Les œuvres dont nous allons parler, qu'elles soient le fruit de la littérature traditionnelle (entendons par là qu'elles sont issues de l'édition papier et qu'elles se présentent comme des *codex*) ou numérique, ont toutes en commun de raconter des histoires de manière ramifiée : le fil de l'intrigue est mis à mal par la diffraction<sup>4</sup> des récits, de sorte que la logique de linéarité est contrecarrée par une approche en réseau. Il s'agira de comprendre le rôle de la carte dans ce type

---

<sup>1</sup> D'après la définition donnée par le projet « La Fin des cartes ? Territoires rêvés, territoires normalisés » de l'Université Paris I Panthéon Sorbonne (<http://lafindescartes.net/> [consulté le 22/07/14]).

<sup>2</sup> *Idem*.

<sup>3</sup> C. Jacob, *L'Empire des cartes*, *op. cit.*, p. 188.

<sup>4</sup> R. Audet, « Roman éclaté ou diffraction narrative et textuelle ? Repères méthodologiques pour une poétique comparée », *Voix et Images*, vol. 36, N°1, 2010, p. 13-26 (<http://id.erudit.org/iderudit/045232ar> [consulté le 13/05/14]).

de récit, qu'elle soit fournie par l'auteur ou créée par le lecteur, et de mesurer la différence qu'elle met au jour entre la fiction traditionnelle et la fiction numérique.

Notre réflexion se développera en trois temps : nous interrogerons d'abord les cartes proposées par les auteurs et leurs fonctions, puis nous nous concentrerons sur les spécificités de la carte hypertextuelle et à son interactivité ; enfin, nous explorerons l'activité du lecteur face à des textes qui l'obligent à cartographier son cheminement.

## Les cartes d'auteurs

La représentation spatiale du récit est un phénomène présent tant dans la littérature traditionnelle que dans la littérature numérique. Dans les œuvres publiées sous format papier, la carte, qu'elle initie l'écriture du texte ou qu'elle intervienne *a posteriori*, est souvent placée en annexe, comme dans une position seconde vis-à-vis du texte.

Selon la légende, Stevenson conçoit *L'Ile aux trésors* à partir du dessin d'une carte imaginaire ; *Le Seigneur des anneaux* propose une carte de son territoire fictif à partir d'esquisses de Tolkien ; mais ces cartes sont secondaires et présentées comme telles dans les éditions : on peut tout à fait suivre le fil du récit sans elles. Il en va sensiblement de même dans les œuvres multipliant les récits, même si l'usage qu'elles font de la carte est un peu différent. Dans *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec, le plan de l'immeuble dans lequel se situe la fiction n'est pas simplement une illustration de l'univers diégétique : il condense l'une des contraintes qui a présidé à l'écriture de l'œuvre. Il fonctionne en effet comme un bi-carré latin<sup>5</sup> parcouru comme le plateau d'un échiquier par la figure du cavalier. Dans le même ordre d'idée, Italo Calvino conçoit les récits du *Château des destins croisés* en disposant les cartes de tarots « de manière [qu'elles] constituent comme les scènes successives d'un récit pictographique<sup>6</sup> » : « ainsi [il obtient] une sorte de mots croisés faits de figures au lieu de lettres, où en plus chaque séquence peut se lire dans les deux sens<sup>7</sup> ».

---

<sup>5</sup> Voir le *Cahier des charges de La Vie mode d'emploi*, Zulma et CNRS Editions, Paris, 1993.

<sup>6</sup> I. Calvino, « Note », *Le Château des destins croisés*, Editions du Seuil, Paris, 1976, traduction de Jean Thibaudeau et l'auteur (édition Points, 1985), p. 135.

<sup>7</sup> *Idem*, p. 136.



*Illustration 1: Le Château des destins croisés*



*Illustration 2: La Taverne des destins croisés*

Le lecteur a accès au plan et au « mots croisés » de tarots : mais l'information y est tellement condensée que ces représentations ne facilitent pas la lecture. Plutôt pourrait-on dire que le texte apparaît comme l'explicitation du système contenu dans le schéma, dans la carte.

Dans les hypertextes au contraire, l'auteur propose souvent la carte comme point de départ de la lecture. Comme le précise Jean Clément, « dans le dédale de l'hypertexte, [l'auteur] a besoin d'un fil d'Ariane ou d'une carte<sup>8</sup> ». C'est le rôle de la carte cognitive proposée par exemple dans le logiciel *Storyspace*. Dans *253* de Geoff Ryman (1998), l'auteur propose le "Journey Planner" qui comporte 32 éléments portant des titres et reliés entre eux.

---

<sup>8</sup> J. Clément, « Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », *Hypertextes et hypermédias : réalisations, outils, méthodes*, J.-P. Balpe, A. Lelu et I. Saleh (coords), Hermès, Paris, 1995 (<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/discursivite.htm> [consulté le 18/07/14]), p. 8.



Illustration 3: Geoff Ryman, 253

Ce plan, qui reprend une caractéristique de l'univers diégétique en se présentant sous la forme d'un plan de circulation de métro, est comparable à un sommaire et propose un parcours de l'œuvre que le lecteur peut suivre. A tout moment, il peut y revenir grâce à un lien permanent au bas de chaque page. Cet exemple met en avant une différence fondamentale entre la carte d'un ouvrage papier et la carte d'un hypertexte : son interactivité. En effet, la carte d'un hypertexte est faite pour être utilisée par le lecteur et permet son interaction : c'est là son but premier.

## L'interactivité de la carte

Ainsi, si la carte dans les œuvres papier illustre l'univers diégétique ou permet la synthèse des processus d'écriture (du moins dans une perspective oulipienne), dans l'hypertexte elle permet la navigation et postule une équivalence entre la lecture et le voyage (cf. « journey » dans 253 de Ryman) : elle fait partie du récit et devient un enjeu de la lecture en ce qu'elle guide le lecteur dans le foisonnement des textes. Car l'hypertexte propose plusieurs itinéraires dans les méandres de son (ses ?) récit(s). Espen Aarseth<sup>9</sup> distingue les récits linéaires (si un seul chemin est possible entre A – le début du texte – et B – sa fin –, alors le récit est linéaire, quand bien même il serait fragmenté (dans cette perspective, *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino est un récit linéaire)), multi-linéaires (si plusieurs chemins sont possibles pour rejoindre le point B, mais qu'ils sont parallèles, alors nous sommes face à un cas de multi-linéarité (c'est le cas des romans-dont-

<sup>9</sup> E. J. Aarseth, *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore & London, 1997.

vous-êtes-le-héros)) et non linéaires (si plusieurs chemins se croisent, alors nous avons plutôt affaire à des itinéraires (les chemins sont potentiels) : la carte devient extrêmement utile dans ce troisième cas de figure, où plusieurs routes se croisent et où est favorisé l'itinéraire parmi tous les chemins possibles. C'est bien ainsi que fonctionne l'hypertexte, défini par Jean Clément comme « un texte non linéaire qui peut être parcouru d'un fragment à l'autre grâce à des liens explicités<sup>10</sup> ».

two five three	
<b>FOR YOUR READING EASE AND COMFORT</b> <b>PASSENGER MAP</b> <b>Car 1</b>	
<p>This map shows you WHO is in the car, WHERE they are sitting and WHAT are their interests and concerns.</p> <p>The map is not readable by browsers which do not support tables.  A <a href="#">text-only alternative</a> is available</p>	
<u>1. TAHSIN CILECKBILECKLI</u> driver	
<u>2. VALERIE TUCK</u> badges and identity	<u>37. RICHARD TOMLINSON</u> love and death
<u>3. DEBORAH PAYNE</u> brains and beauty	<u>36. JASON LOVERIDGE</u> brains and beauty
<u>4. DONALD VARDA</u> an American werewolf	<u>35. MARIE BREATNACH</u> brains and beauty
<u>5. BRIAN LATHAM</u> cookery and hoovers	<u>34. ADELE DRISCOLL</u> courtroom drama

Illustration 4: Geoff Ryman, 253

Il y a donc plusieurs parcours possibles dans un hypertexte, induits par cette potentialité des chemins et par l'interactivité de l'œuvre elle-même. Il est évidemment possible de lire un livre traditionnel selon un ordre qui n'est pas prévu par l'auteur, mais cela relève de l'accidentel : dans l'hypertexte, cela fait partie du dispositif. La carte proposée par l'auteur est dès lors importante

<sup>10</sup> J. Clément, « Fiction interactive et modernité », *Littérature* n°96, décembre 1994, p. 7 (<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html> [consulté le 17/07/14]).

mais insuffisante : elle permet un parcours, elle n'est pas le seul parcours possible. Dans 253 de Geoff Ryman, on peut accéder au texte à partir du plan du métro, mais aussi à partir d'un schéma des wagons du métro qui organise les passagers selon leur place. Là encore, plusieurs possibilités sont offertes au lecteur, qui peut lire les récits consacrés à chaque personnage de façon linéaire, en cliquant sur le lien « Next passenger », ou bien cliquer sur les liens présents dans les récits de chaque personnage.

On souscrit donc au propos de Jean Clément lorsqu'il affirme que les cartes des hypertextes n'en sont que « la représentation symbolique. Car l'hypertexte n'est pas à lire, il est à écrire. Le sens n'y est pas institué une fois pour toute<sup>11</sup> ». Autrement dit, face à la carte proposée par l'auteur, le lecteur doit construire la sienne. Nous sommes au cœur de ce qu'Espen Aarseth<sup>12</sup> nomme la littérature ergodique, dans laquelle la traversée du texte demande un véritable effort, contrairement à la littérature traditionnelle qui ne demanderait qu'un effort limité (le mouvement des yeux et le fait de tourner les pages du livre). Cet effort consiste, pour le cas qui nous concerne, à concevoir sa propre carte, véritable « laboratoire [...] au sein duquel le territoire est construit comme objet cognitif<sup>13</sup> ». Le rôle du lecteur est plus important dans l'hypertexte parce qu'il est amené à créer en même temps qu'il lit : sa carte parachève l'œuvre, lui confère un sens, parfois même indépendamment de ce qu'avait pu prévoir l'auteur.

## Le lecteur en cartographe

La carte est ainsi un élément fondamental de l'hypertexte car celui-ci, en remplaçant la structuration temporelle par une structuration spatiale (parce qu'il supprime le fil directeur de l'intrigue), invite à une exploration plus qu'à une véritable lecture. Jean Clément le dit bien, « en parcourant l'hypertexte, le lecteur a plus l'impression de visiter un univers romanesque fragmenté, non orienté et foisonnant que de suivre le fil d'une histoire<sup>14</sup> ». La vision du lecteur, plongé dans l'hypertexte, est toujours locale, son appréhension du texte toujours partielle ; c'est son regard qui constitue le centre de l'œuvre. La carte est le moyen privilégié de retrouver une vision surplombante, ainsi que de fixer un parcours qui permettrait une éventuelle relecture. La carte fait exister l'œuvre : comme le soutient Jean-Marc Besse, « la représentation graphique permet

---

<sup>11</sup> J. Clément, « Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », article cité, p. 7.

<sup>12</sup> E. J. Aarseth, *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit.

<sup>13</sup> C. Jacob, *L'Empire des cartes*, op. cit., p. 31.

<sup>14</sup> J. Clément, « Fiction interactive et modernité », p. 9.

d'établir la réalité du fait en le stabilisant sous le regard<sup>15</sup> ». Elle réalise un des multiples parcours potentiels contenus dans la virtualité de l'hypertexte. Elle est donc un point de vue sur l'œuvre, marqué par la subjectivité d'un lecteur qui a déambulé à son gré dans le texte. Face à la logique de la désorientation et de la frustration induite par les hypertextes, la carte permet de résumer un parcours et de le rendre reproductible, donc de permettre la relecture. Mémoirelle (la carte semble être la seule forme possible que puisse prendre un résumé d'hypertexte) et projective (elle garde la trace des choix effectués et par là des éléments ignorés lors d'une première lecture, invitant à un nouveau cheminement), la carte est éminemment réflexive

Italo Calvino, dans « Le Voyageur dans la carte », affirme que « le premier besoin de fixer les lieux sur la carte est lié au voyage : c'est le memento de la succession des étapes, le tracé d'un parcours. Il s'agit donc d'une image linéaire<sup>16</sup> » : la carte est « trace de temps<sup>17</sup> ». Elle rétablit la linéarité perdue, ou plus exactement elle crée une linéarité absente, renouant avec les récits traditionnels. Cette linéarité peut n'être que celle de la lecture, ce qui ne lui confère pas le statut de narration ; mais elle peut aussi faire émerger des îlots de narration en faisant coïncider « nœuds » hypertextuels et nœuds de l'intrigue, c'est-à-dire faire naître une intrigue<sup>18</sup>. Dans 253 de Geoff Ryman, la lecture du texte consacré au passager 216, Sam Cruza, fonde une mini-intrigue schématisée de manière arborescente : en effet, le lecteur peut cliquer sur plusieurs liens dans le corps du texte qui le renvoient vers quatre personnages féminins, tous épris de Sam Cruza. La schématisation de ce parcours révèle une boucle, qui vient nouer l'intrigue de ce quintette amoureux.

---

<sup>15</sup> J.-M. Besse, « Cartographie et pensée visuelle. Réflexions sur la schématisation graphique » ([https://www.academia.edu/1195121/Cartographie\\_et\\_pensee\\_visuelle.\\_Reflexions\\_sur\\_la\\_schematisation\\_graphique](https://www.academia.edu/1195121/Cartographie_et_pensee_visuelle._Reflexions_sur_la_schematisation_graphique) consulté le 10/07/14 [consulté le 15/07/14]).

<sup>16</sup> I. Calvino, « Le Voyageur dans la carte », *Collection de sable*, Editions du Seuil, Paris, 1986, traduction de Jean-Paul Manganaro (Editions Points, 1998), p. 31.

<sup>17</sup> C. Jacob, *L'Empire des cartes*, *op. cit.*, p. 426.

<sup>18</sup> Nous suivons ici les positions de Richard Saint-Gelais et René Audet dans « Underground lies : Revisiting Narrative in Hyperfiction », article cité.



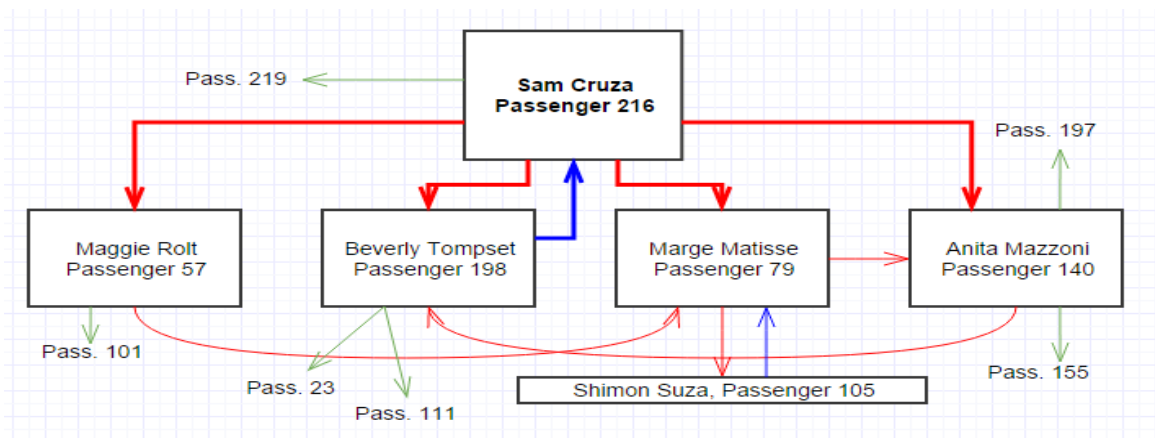


Illustration 5: Schéma de l'intrigue construite autour du personnage de Sam Cruza, dans 253 de G. Ryman

Le système ainsi ébauché est clos, avec un commencement et une fin dans le personnage de Sam Cruza (qui représente ici le nœud de cette mini-intrigue) : nous retrouvons ici ce qui caractérise l'intrigue et tout récit téléologique, la temporalité (comme le symbolisent les flèches).

Ainsi, si « dans l'hypertexte, c'est l'espace et non le temps qui construit le récit<sup>19</sup> », la cartographie de cet espace, gardant trace des itinéraires<sup>20</sup> accomplis par le lecteur, permet de retrouver une forme de temporalité nécessaire à la narration pour faire intrigue. Mais elle n'impose pas la temporalité, comme le ferait un roman traditionnel, car elle ne privilégie pas un unique parcours : comme on le constate sur le schéma, d'autres bifurcations sont possibles (schématisées par les flèches vertes), d'autres chemins n'ont pas été empruntés et pourront l'être à la lecture suivante.

## Conclusion

Cartographier son parcours de lecteur entre dans la dialectique du fragment et de la totalité, qui joue à plein dans les fictions à récits multiples qui nous intéressent ici. Dessiner sa lecture, c'est saisir dans un ensemble ses hésitations, ses bifurcations, afin de pouvoir analyser dans sa globalité une fiction éclatée. L'Hypertexte impose une vision « déambulatoire<sup>21</sup> » mais la carte offre « le regard divin<sup>22</sup> » et surplombant nécessaire à l'appréhension du texte comme œuvre.

<sup>19</sup> J. Clément, « Fiction interactive et modernité », article cité, p. 10

<sup>20</sup> Michel de Certeau distingue deux appréhensions de la carte : l'appréhension de ses formes, et l'appréhension de ses lignes, favorisant l'itinéraire.

<sup>21</sup> J. Clément, « Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », article cité, p. 8.

<sup>22</sup> C. Jacob, *L'Empire des cartes, op. cit.*, p. 414.

Face à la complexité des fictions qui démultiplient leurs strates narratives, nous serions tentés de souscrire au propos de Christian Jacob dans *L'Empire des cartes* : « Le dessin intervient là où la parole se montre impuissante<sup>23</sup> ».

---

<sup>23</sup> C. Jacob, *L'Empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*, Albin Michel, Paris, 1992, p. 44.