

Christian-Marie Pons

## Le cyberspace opera, ou le Web à l'oeuvre

On peut convenir aujourd'hui, en 2001, de la réalité sociale d'une cyberculture, définie par l'ensemble déjà fortement ancré des pratiques liées au déploiement des nouvelles technologies de communication, celles notamment qui relèvent d'Internet et du Web. Il est déjà temps, même si le phénomène est encore très récent (moins de dix ans) et toujours "en construction", d'interroger l'état de cette cyberculture, de chercher à comprendre quels en seraient les traits spécifiques et en quoi se distingue-t-elle de la culture médiatique: s'agit-il de rupture ou de prolongement entre l'une et l'autre cultures.<sup>1</sup> Reprenant autrement la question, nous tenterons plutôt ici d'évaluer les éventuelles interférences entre ses deux modes culturels et de voir en quoi, plus précisément, les pratiques émergentes de la cyberculture pourraient refouler (repousser ou marcher sur des traces plus anciennes) celles de la culture médiatique.

Face à l'ambitieux projet qui m'avait été suggéré, il y a quelques années, d'envisager, sous l'angle particulier de la communication, une synthèse du XXe siècle alors finissant, je m'étais proposé d'y réfléchir à partir de l'assertion suivante: "Héritier de l'écrit, le XXe siècle laisse l'écran en héritage".

Pour préciser ce regard rétrospectif sur ce siècle que nous abandonnions, j'ai eu l'occasion depuis, lors de séminaires, d'aborder la question par le biais d'une variante possible: "Héritière de l'écrit, la culture médiatique laisse l'écran en héritage". Nous ne discuterons pas ici, dans le cadre de cette article, du résultat de ce glissement supposant une corrélation entre XXe siècle et culture médiatique. Pour les besoins du moment, nous l'accepterons comme telle, sachant d'une part la reconnaissance admise d'une émergence de la culture médiatique au tournant du siècle<sup>2</sup> et, d'autre part, laissant pour l'instant ouverte l'interrogation que soulève, à la fin de ce même siècle, l'immixtion de la cyberculture dans le champ de la culture médiatique.

Ce parcours d'un siècle et d'une culture, entre écrit et écran, je le bornerai par deux dates et deux événements: 1895, Stéphane Mallarmé, dit-on, travaille d'arrache-pied sur la composition du *Coup de Dés*, premier mouvement de son vaste projet sur le Livre absolu<sup>3</sup>; 1995, sortie tonitruante du *Windows 95* de Microsoft, porte d'accès au développement fulgurant d'Internet et du Web tout récent (1994).

Mon propos sera d'apporter quelques pistes sur ce que suggèrent ces deux dates et les événements auxquels je les relie, dans l'optique d'alimenter notre réflexion sur la culture médiatique, et sous l'angle particulier de la *matérialité* des supports concernés<sup>4</sup>. D'un côté, l'espace du Livre, tel qu'il peut apparaître en 1895 aux yeux de Mallarmé et, d'un autre côté, l'espace du Web, tel qu'il émerge en 1995 à la faveur des accès technologiques facilités par les produits de Microsoft.

Ainsi, dans un premier temps, je prévois évoquer ce qui singularise et distingue le *Cyberspace* que nous ouvre le Web, en regard de ce qu'on pourrait nommer le

*Liberespace*, l'espace du Livre, tel notamment qu'il est réfléchi par Mallarmé.

Dans un second temps, je prévois évoquer en quoi ces deux types de supports, et ce qu'ils engendrent, balisent de part et d'autre les manifestations d'une culture médiatique, mais s'interfèrent aussi, mutuellement, à l'intérieur de ces balises. Comment, en d'autres termes, l'éminente réalité du Web ne serait pas sans conséquence sur celle du Livre quand il s'agit de supporter les contenus et la réception d'une culture médiatique.

## Cyberespace et Liberespace

« *Tu remarquas, on n'écrit pas, lumineusement, sur champ obscur, l'alphabet des astres, seul, ainsi, s'indique, ébauché ou interrompu; l'homme poursuit noir sur blanc* » constate Mallarmé dans *l'Action restreinte*.<sup>5</sup>

Puis, en clôturant *Le Coup de Dés* par une évocation de la Grande Ourse ...*froide d'oubli et de désuétude*, Mallarmé fait encore écho à *l'incohérent manque hautain de signification qui scintille en l'alphabet de la nuit* qu'on retrouve dans *Ballets*.<sup>6</sup>

Ainsi, l'écriture céleste et nocturne des étoiles n'est pas du ressort de l'homme, voué plutôt, lui, à ponctuer de marques noires l'espace blanc des pages, comme autant de points noirs sur l'ivoire blanc du dé, au moment de le jouer...

Premier constat, de surface, sur l'étonnement supposé de Mallarmé, un siècle plus tard, face à la révélation renversante des luminescences pixellisées sur le fond noir de nos premiers PC. Cette page-ci, verticalisée, noire et constellée de l'écran cathodique comme retournement parfait du Divin Bouquin.

Et pourtant, un deuxième constat, face à l'incohérence constellaire: cette attirance vraisemblable de Mallarmé vers cette suspension du sens, délinéarisé et dispersé dans l'espace vide du firmament: "espacement de l'écriture"<sup>7</sup>, et plus tard de la lecture, sur l'étendue du Livre: "*Il a essayé*, dira Valéry à propos de Mallarmé, *d'élever enfin une page à la puissance du ciel étoilé*"<sup>8</sup>. On ne peut qu'imaginer, après la sidérante surprise d'un Stéphane désarmé devant nos écrans d'ordinateurs, la fascination de Mallarmé à se laisser glisser dans cet espace. On est en droit de supposer que l'auteur du *Coup de Dés* cherchant à rompre le carcan linéaire du livre convenu, n'aurait sans doute pas dédaigné le sidérant dispositif du cyberespace et aurait été prêt - on peut l'envisager - à troquer *le septentrion de la Grande Ourse*<sup>9</sup> contre le triple W d'une cassiopée balbutiante.

La métaphore développée du ciel nocturne et étoilé opposé à l'aplat blanc des pages imprimées illustre, je crois assez bien, les différentes qualités des espaces, web et papier, qui nous occupent: firmament comme figure d'espace, certes, mais d'un espace vide que la nuit absente: sidérale, la page noire du ciel est sans matière ...Quant aux constellations, le divin graffiti des étoiles s'impose moins comme texte à déchiffrer que comme traces d'une signature illisible, en elle-même insignifiante<sup>10</sup>: mises à part les aspirations zodiacales à livrer ces traces en tentatives d'écriture rudimentaire, elles n'ont de sens que comme repères à la mire d'un sextant quand il s'agit de faire le point au long cours d'une navigation. Symétrie spéculaire: *Elle, défunte nue en ce miroir, encor*<sup>11</sup> l'étoile est perdue dans

la nuit qu'elle pointe de la même façon que le navire sans amer dérivant sur une Thétis aussi initiale et chaotique que le ciel qui la couvre. Seule relation signifiante permise par le sextant: celle qu'il établit entre l'étoile et le navire, entre une position quelque part dans le ciel et une autre quelque part sur la mer.

Le motif de la navigation en déplacement fluide résultant de ponctuations successives est présent dans le *Coup de Dés*<sup>12</sup>. Il est surtout de mise quand on parle des cyberdéambulations: on navigue dans le web sur un flot, on n'y marche pas sur un chemin tracé dans une topographie fixée.

Et en cela, navigation peut s'opposer à pérégrination. La différence que j'y vois réside dans la perte de la notion même de parcours:

Par défaut d'une route toute tracée, fiable et balisée comme un sentier de Compostelle, mais plutôt perdu au coeur gris d'un paysage laminé par la monotonie moutonneuse, vague et fluente de l'horizon marin (où même cet horizon, en fausse frontière, se déplace à chaque avancée relative du point de vue), le navigateur est condamné à abstraire l'événement même de son parcours par le biais instrumental et le calcul du compas et de la boussole: à chaque vérification du cap à maintenir comme destinée, il mesure des déplacements plus qu'il n'éprouve la nature même du chemin parcouru. Succession de points théoriques marquant le moment du repérage plutôt que la ligne comme épreuve continue, épaisse et poussiéreuse, qu'on piétine pour se rendre.

On retrouve par l'usage de l'hyperlien propre au cyberespace cette particularité d'une circulation par repères ponctuels de la destination plutôt que par piétinement progressif et mesurable pas à pas<sup>13</sup>. C'est bien ainsi que l'hyperlien permet de procéder: il permet de "sauter" d'un site à un autre sans avoir à parcourir la distance qui peut séparer ces sites entre eux: il y a bien déplacement, sans qu'il y ait cheminement.

Or, cette absence du chemin à parcourir pour passer d'un lieu à un autre, propre à l'hyperlecture du cyberespace n'est pas sans conséquence, semble-t-il.

Quelques mots à ce sujet (je m'appuie notamment sur les travaux de Gilbert Boss<sup>14</sup> pour ce faire).

Dès l'oralité, celle qui révèle un récit par exemple, mais pas seulement elle, il s'agit de suivre un itinéraire cognitif du genre: partant d'une situation X, initiale, la parole se déroule comme un chemin, narratif ou argumentatif, jusqu'à atteindre une situation Y, finale. La parole doit prendre par la main et guider l'interlocuteur dans ce parcours qui doit être assez logique, et d'une logique assez marquée, pour ne pas le perdre en route. L'interlocuteur, parti de X et pour en avoir suivi le déroulement, saura pourquoi et comment il finit par arriver en Y.

Puis le livre - l'écriture - vont permettre de figer ces parcours et en cela de faire émerger, de rendre dominant souvent, le principe général (abstrait) qui organise ce parcours (c'est l'exemple de la table des matières, cartographiant par étapes l'itinéraire du livre). En outre, le livre exige que l'on connaisse les clés de cette logique organisante (puisque, lecteur, on doit retracer ces parcours, leurs chemins, leurs "méthodes" diraient les grecs, et les suivre pour aboutir au lieu recherché (par exemple: la connaissance essentielle de l'ordre alphabétique pour pouvoir consulter

un lexique).

En outre encore, puisque ces itinéraires logiques sont nécessairement à intégrer et à suivre par le lecteur pour se rendre au point recherché, on ne peut que supposer que la précision de ce parcours, déterminé par la source (l'auteur), s'impose et influe sur, d'un côté, la démarche du lecteur (son propre parcours cognitif) et, d'un autre côté, sur la perception que le lecteur aura du lieu et du contenu atteints: influence sur la réception de la part de l'émission, selon l'"angle d'approche" et la logique consécutive de cette approche comme parcours mental préluant l'atteinte du point à atteindre.

Sans développer ici, on pourrait en dire autant de l'image puisqu'elle-même inscription figée donne autant à lire qu'à voir. Et même si l'on en reconnaît les parcours plus aléatoires, plus labiles (dirait Louis Marin)<sup>15</sup>, ces parcours sont marqués, guidés, et leur degré d'incertitude relatif, sans quoi ils deviendraient incompréhensibles (proprement illisibles)<sup>16</sup>.

L'ordinateur, maintenant, serait dans un premier temps, du même ressort que le livre en tant qu'espace organisé de conservation et d'accumulation d'informations.

En revanche, cette organisation n'est plus nécessairement dépendante d'une monodirectionnalité, ni même d'une linéarité du parcours cognitif; arborescent, réticulé, il ne s'agit plus souvent d'un parcours unique, imposé, mais d'une multiplicité d'itinéraires possibles et différents pour atteindre le même point d'arrivée.

Ce choix possible parmi les itinéraires proposés relativise d'emblée l'impact de l'itinéraire choisi, puisque non imposé. Variable, adaptable au projet du lecteur, sans être tout à fait libre, la visite guidée n'est plus imposée...

Mais surtout - et là s'opère une fracture plus décisive - la sophistication du moyen informatique permet, via les mots-clés, fureteurs, hyperliens, adresses, etc. d'accéder directement au site recherché, sans qu'il y ne soit plus nécessaire d'emprunter un itinéraire pour s'y rendre. Hyperlien comme le bon vieux coup de baguette magique des fées "télétransportant" dans l'immédiateté abolissant l'entre-deux, d'un lieu à un autre.

Dans ce cas, l'imposition de la démarche cognitive d'origine, celle qui a prévalu et engendré la disposition du site, non seulement est moins impliquante pour l'hyperlecteur, puisqu'il dispose d'emblée de plusieurs itinéraires pour s'y rendre mais que surtout il n'est même plus nécessaire pour lui de recourir (avoir recourt et courir à nouveau sur les traces déjà marquées du passage), de recourir donc à un quelconque chemin puisqu'il peut se rendre d'un bond au site d'arrivée. Fondamentalement, le lecteur n'est plus soumis à l'obligation d'une démarche (cognitive) prédéterminée par l'autre (l'auteur ou le concepteur le précédant) lui imposant son propre itinéraire; qui plus est, le lecteur s'il le voulait, ne dispose même plus du moyen emprunté pour se rendre: le sentier une fois le site atteint une première fois a été condamné et relégué dans les arcanes souterraines de la programmation et confié à la machine. Le commun des mortels n'y a plus accès, la carte elle-même et enfermée sous crypte dans quelque grimoire html dont seuls les experts possèdent la formule<sup>17</sup>.

Bref, nous serions tenté de dire: quand Hegel évoque la conscience de l'histoire par l'envolée crépusculaire de l'Oiseau de Minerve, que ce n'est plus l'heure de départ qui importe, mais bien le moyen de locomotion. Navigation, ou vol, plutôt que pérégrination donc, déplacement sans cheminement (sans conscience ni perception de celui-ci, raison de plus: sans mémoire), c'est certainement ce mouvement atopique qui intrigue dans le cyberspace et qui, semble-t-il, le distingue fortement des médias précédents.

## Cyberécit et Récit médiatique

Qu'advient-il, en effet, de ce nouveau lieu marqué du sceau de l'hyperlien comme support possible de culture médiatique? Reprenons pour cela les principaux traits caractéristiques émergents de cette culture médiatique tels qu'ils ont été fixés ces dernières années par la recherche consacrée au domaine [18](#): nous évoquerons la récurrence du récit, le dispositif particulier de la sérialité et l'intégration coopérative du lecteur médiatique.

### Le récit

La dimension narrative, jusqu'à nouvel ordre, demeure essentielle et fondatrice des productions médiatiques. Au-delà même des récits proprement dits (un roman, un western, une bande dessinée...), un bulletin de nouvelles ou plus largement la relation d'un événement d'actualité seront eux-mêmes développés médiatiquement sur le registre narratif et étudiés comme tels. En d'autres termes, sans vouloir assurer qu'il n'y a pas de culture médiatique sans récit, nous pouvons affirmer la circulation du récit comme fondamentale aux produits médiatiques et à leur consommation.

Or, tout récit peut se définir comme étant essentiellement celui d'un parcours cheminé entre une situation initiale et l'atteinte d'une situation finale; il s'agit bien de rapporter le pèlerinage mouvementé d'un héros ou d'un ensemble sujet; c'est la matière même de ce voyage diégétique, en fait, qui concrétise la présence du récit; tout récit est en quelque sorte le récit d'un voyage (celui de la quête de l'objet).

Situation paradoxale d'un "cyber récit", que devient-il si son voyage est annulé, non qu'il n'ait eu lieu, mais que le détail des aventures ait été fondu dans la fulgurance d'un hyperlien?

Récit qui, plutôt que fabuleuse relation par le menu de son procès et de ses rebondissements se résoudrait, se dissoudrait dans une immense hyperellipse abasourdie et écrasée dans l'immédiateté d'un double-clic? Quelque chose comme: "il était une fois [double-clic] beaucoup d'enfants"... *Tout se passe, par raccourci en hypothèse. On évite le récit.* [19](#)

Jusqu'où, quelque part, l'efficacité sidérante d'un programme informatique hyperliant n'abolit pas, ou ne remplace pas, le bricolage par définition industriel d'un programme narratif?

### La série

Il y a large consensus sur la pertinence de proposer le dispositif sériel comme déterminant l'économie narrative du récit médiatique. Pourtant le fondement de

cette logique sérielle surdéterminant la relation de chaque élément de la collection en un mégatexte ou mégarécit n'est-elle pas à son tour menacée, au moins lourdement interrogée, par cette autre logique, hypertextuelle, déplaçant la consécution réglée du modèle sériel vers l'achronie réticulaire d'une hyperlecture?

La somme, elle-même, que constitue la collection se perd dans l'ensemble ouvert et non-fini des arborescences et de leur potentiel de prolifération, dont seuls les noeuds (les pages web) sont individuellement préhensibles.

## Le lecteur

Quant à l'acte de lecture, du côté médiatique, et malgré la reconnaissance d'une coopération interprétative, c'est encore autour du lecteur idéalisé, celui dont on peut prévoir et prévenir l'acte de lecture qu'on l'organise - comment situer ce nouveau lecteur, hyperlecteur, dont la définition principale, finalement, serait d'occuper le rôle du sujet, héros du récit bondissant à son gré au gré des navigations dont il est le pilote et le principal actionnaire?<sup>20</sup>

En esquisse de réponse, peut-être, dans ce texte de Paul Bleton<sup>21</sup> quand celui-ci révèle dans un système semble-t-il pourtant bien huilé, celui de la lecture sérielle du récit médiatique, un certain nombre de "variantes hétérodoxes", trouble-fête révélant à la fois la complexité du paysage de lecture, mais aussi en partie sa nature.

Des trois hétérodoxies qu'il soulève, la première soupçonne une certaine inadéquation entre l'intention de l'auteur, voire celle du système éditorial, face à la réception, l'usage que peut avoir le lectorat des produits qu'on lui destine. La seconde hétérodoxie souligne une introduction du jeu, à la fois ludique, à la fois dérégulateur du dispositif pourtant ajusté d'un lecteur peu respectueux, braconnant sans vergogne, pour son besoin comme pour son plaisir, des morceaux de récits reconvertis à d'autres fins. La dernière hétérodoxie dénonce une activité de lecture proprement buissonnière et irrespectueuse d'un contrat qu'on croyait pourtant établi, une "impertinence" du lecteur, plus dévoyé que non-pertinent.

À chacune des trois variantes soulevées par Bleton, l'impression commune d'un lecteur sortant des sentiers battus, moins par souci d'originalité ou velléité de délinquance que tout simplement pour avoir *perdu la carte*, celle qui établissait le contrat de lecture et situait des itinéraires convenus.

Pas fou pour autant: en fait, il s'en fout le cyberlecteur, de la carte, car - à ses yeux au moins - elle n'existe pas vraiment (n'en ayant nul besoin, il n'a pas à se préoccuper de son éventuelle existence).

Une étude récente à propos des *Jeunes et Internet*<sup>22</sup> révèle assez clairement que ceux-ci (à l'inverse de bien des adultes héritiers d'une culture encore livresque) ne sont jamais "perdus" dans le dédale des itérations multiples qu'engendre le cyberspace (dédale dont ils ont d'ailleurs peu conscience). Un jeune cybernaute n'est pas perdu parce que savoir qu'il est là où il est suffit. Que de savoir par rapport à quoi et d'où il vient ne se pose pas - ultimement, je crois - parce que ces questions de relation relèvent d'une idée de "démarche" et de "chemin" qui n'a plus nécessairement cours dans le cyberunivers.<sup>23</sup>

## Vers une cybermédiagénie?

Pour clore, une image. Quand j'ai tenté de visualiser, moi qui suis sans doute encore de la tribu des pèlerins plus que des navigateurs, cette possibilité de "déplacements" sans "cheminement", c'est l'esthétique de la *capoira* (ou capuera) qui m'est venue: telle qu'elle est chorégraphiée par Yuen Wo Ping pour donner matière visuelle au film *Matrix*<sup>24</sup>. Cette association entre une figure de l'hyperlien et la chorégraphie du film ne serait pas si étonnante puisque le cyberspace et l'enchaînement de ses réalités virtuelles en sont le sujet. *Capoira*, comme figure du déplacement inverse à celle du pèlerin: le parcours, aux volutes inutiles, mais exécutées dans le luxe et la liberté virtuelle de l'apesanteur, de la fulgurance et de la virtuosité dont la seule pertinence, en fait, se révèle dans sa finalité masquée du corps-à-corps martial de l'impact d'arrivée.<sup>25</sup> L'entre-deux, la danse elle-même, est fioriture pour meubler, combler et visualiser dans l'espace et dans le temps cette aventure cachée d'une transmission circulant le temps d'un double-clic d'hyperlien activé. Le déplacement surréaliste du corps courant sur murs et plafonds ou bondissant d'un toit à un autre en déniait toute gravité, la vitesse insensée, proprement supersonique, et la virtuosité des gestes proprement désincarnante, illustrent par l'artifice du ralenti l'in vraisemblable mobilité. Une image, particulièrement illustrante, de ces déplacements<sup>26</sup> serait celle qui, pour maximiser l'impression de vitesse, inverse la distribution du mouvement: l'individu-obus est immobile (seul le vent extrême dans la chevelure révèle qu'il est en déplacement); par contre le paysage environnant est traité dans le flou de l'accélééré. En d'autres termes, dans cette représentation, c'est l'environnement qui se déplace, pas le projectile. Et nous y retrouvons la figure congruente du jeune cybernaute qui s'étonne qu'on le croit perdu: lui n'a pas bougé, c'est le cyberspace dans lequel il navigue qui se meut (dans la logique expérimentée, par exemple, des simulateurs de vol et des jeux vidéo du même type).

## En retour

Là où l'image déborde et rejait hors le cyberspace pour alimenter rétroactivement l'univers symbolique du liberespace traditionnel, c'est lorsqu'on retrouve cette même chorégraphie symbolique (emblématique) dans le récit on ne peut plus classique de *Tigre & Dragon*<sup>27</sup> - car déjà, vieux rêve d'un firmament à meubler, à conquérir, Souen Wou-Kong, le Roi des Singes, héros déchu du *Si Yeou Ki* (littéralement: le pèlerinage vers l'Ouest) adoptait les postures hypergestuelles et tout aussi fulgurantes. *Si Yeou Ki*, le plus populaire encore des romans de la littérature chinoise, écrit par Wou Tcheng-en, quelque part au cours du XVI<sup>e</sup> siècle, bien avant donc la naissance de Bill Gates, ou même celle de Stéphane Mallarmé.

---

## Notes

<sup>1</sup>  Question posée par Paul Bleton en clôture à sa présentation lors des rencontres internationales de Louvain la Neuve du 3 et 4 juin 1999, in "Territoire de la lecture paralittéraire dans la culture médiatique", *La culture médiatique aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles*, Les dossiers de l'ORM COMU n°6, Université catholique de Louvain, novembre 1999.

- 2  Cf. MOLLIER, Jean-Yves, "La naissance de la culture médiatique à la belle époque, mise en place des structures de diffusion de masse", in *Récit paralittéraire et culture médiatique, Études littéraires*, volume 30 n°1, automne 1997, Université Laval, Ste-Foy, Québec.
- 3  "Un Coup de Dés jamais n'abolira le Hasard", revue internationale *Cosmopolis*, mai 1897.
- 4  La présentation dont dépend ce texte a eu lieu à l'Université de Cergy-Pontoise, en novembre 2001, dans le cadre du colloque organisé par le Centre de recherche Texte/Histoire et la coordination internationale des chercheurs en littérature populaire et culture médiatique, sous le titre *Matérialité: contraintes et fonctions des supports en culture médiatique*.
- 5  MALLARMÉ, Stéphane, "L'Action restreinte", in *Oeuvres complètes*, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1945, p. 370. Nous empruntons la référence à l'excellente étude de Davies Gardner, "Vers une explication rationnelle du Coup de Dés, essai d'exégèse mallarméenne", Librairie José Corti, Paris, 1953, p.166. Jean-François Lyotard ajoute, pour commenter ce même passage : « écrire blanc sur noir, c'est écrire avec l'encre du hasard dans l'élément de l'absolu », in "Discours", *Figure*, Klincksieck, Paris, 1978, p.65.
- 6  MALLARMÉ, Stéphane, "Ballets", in *Oeuvres complètes*, p. 303, cité in Davies, op. cit. p.165.
- 7  L'expression est de MALLARMÉ, dans sa préface au "Coup de Dés", op. cit.
- 8  cité par Henri Mondor, in Davies, op.cit. préface, p.18.
- 9  in "Un Coup de Dés jamais n'abolira le Hasard", op.cit.
- 10  Da la bouche d'un conteur, cette jolie définition du hasard qui n'aurait sans doute pas déplu, elle non plus, à Mallarmé: « Le hasard est une signature de Dieu qu'il a rendu volontairement illisible pour ne pas se faire reconnaître ».
- 11  MALLARMÉ, Stéphane, *Ses purs ongles très haut dédiant leur onyx...*, sonnet, in *Oeuvres complètes*, p. 69.
- 12  Extraits du "Coup de Dés": « du fond d'un naufrage », « l'ombre enfouie dans la profondeur par cette voile alternative / jusqu'adapter / à l'envergure sa béante profondeur en tant que la coque / d'un bâtiment / penché de l'un et l'autre bord », « jadis il empoignait la barre », « au nom des flots / un naufrage cela / direct de l'homme / sans nef », « assouplie par la vague et soustraite / aux durs os perdus entre les airs / né / d'un ébat / la mer par l'aïeul tentant ou l'aïeul contre la mer », « prince amer de l'écueil », « en sa torsion de sirène »...
- 13  On est dans l'envers de la démarche ichnographique des bâtisseurs de cathédrales arpentant au sol et le piétinant jusqu'à tracer sentiers pour marquer horizontalement le plan des futures élévations et des pierres à tailler avant de

dresser murs et tours.

- 14  BOSS, Gilbert, *Les machines à penser; l'homme et l'ordinateur*, Grand Midi, Zurich, 1987, 202 p.
- 15  MARIN, Louis, "Sémiologie de l'art", *Encyclopædia Universalis*, 1978, p. 864.
- 16  Cf. le « geste du montreur », in GANDELMAN, C. (1986) *Le regard dans le texte, Image et écriture du Quattrocento au XXe siècle*, Éd. Klincksieck, Paris.
- 17  On serait tenter d'illustrer ces différentes occurrences offertes au lecteur ou au cyberlecteur en comparant l'atteinte d'un site aux différents modes de pénétration d'une ville étrangère: a. Celui du *globe-trotter*, pour qui la curiosité du voyage est une raison d'être: celui-ci quittera l'aéroport d'arrivée sac au dos et à pied ou par les transports collectifs locaux et se dirigera vers les quartiers vivants du centre-ville; il ne pourra y parvenir sans avoir intégré la logique topographique de la ville et éprouvé l'opacité physique du territoire parcouru; b. celui du *touriste organisé* qui s'installera dans l'autobus panoramique et climatisé prévu dans son forfait-vacance et qui se laissera guider d'un monument à l'autre selon un circuit louvoyant mais obligé avant d'atteindre l'hôtel; c. celui de *l'homme d'affaire* préoccupé par son rendez-vous et qui confiera sa destinée et la traversée de la ville à un chauffeur de taxi pendant qu'il révise ses notes dont il n'émergera qu'une fois l'adresse atteinte, ignorant parfaitement où se trouve la ville (ou: où il se trouve en ville). Les trois auront quitté l'aéroport et se sont retrouvés en centre-ville: le premier a arpenté le pays, le second a suivi le guide, le troisième est arrivé.
- 18  Nous renvoyons globalement et principalement aux travaux croisés issus des différents laboratoires de recherche suivants: le Centre de recherche en littérature québécoise (le CRÉLIQ de l'Université Laval), le Centre de recherche sur l'intermédialité et le Centre d'études québécoises (le CRI et le CÉTUQ de l'Université de Montréal), l'Observatoire du récit médiatique (l'ORM de l'Université catholique de Louvain), la coordination internationale des chercheurs en littérature populaire et culture médiatique (CICLPCM de l'Université de Limoges), le Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines (le CHC de l'Université de Versailles à Saint-Quentin en Yvelines), et bien sûr le Centre de recherche Texte/Histoire (Université de Cergy-Pontoise).
- 19  MALLARMÉ, Stéphane, préface au "Coup de Dés", op. cit.
- 20  Bien au-delà, depuis l'accès au Web et l'ampleur des connections disponibles, des pratiques rudimentaires du livre dont on est le héros, dont le choix des itérations est encore mesuré et gérable par l'auteur du dispositif narratif.
- 21  BLETON, Paul, "Un modèle pour la culture sérielle", *Récit paralittéraire et culture médiatique, Études littéraires*, volume 30 n°1, automne 1997, Université Laval, Ste-Foy, Québec.
- 22  PIETTE Jacques, Christian-Marie PONS et Luc GIROUX (2001) *Les jeunes et Internet : Représentation, utilisation et appropriation*, rapport final de l'enquête

menée au Québec dans le cadre du projet de recherche internationale, ministère de la Culture et des Communications, Gouvernement du Québec, 277 p.

<http://www.mcc.qc.ca>

23  En prémice déjà plusieurs années avant son accès au web, l'image est connue du jeune consommant une heure et demie de télévision (le temps moyen d'un long métrage), en zappant environ toutes les 30 à 45 secondes sur la demi-douzaine de canaux disponibles. N'ait été le nombre restreint de "sites" où prendre pied, le zapping de l'époque n'est guère différent du surf d'aujourd'hui face à l'attrance d'un kaléidoscope mouvant plutôt qu'une image continue et suivie, face aussi à l'indifférence de "ne plus savoir où on en est": ce n'est pas le jeune qui bouge et se déplace, c'est le paysage; et si quelque chose devait se perdre, c'est le paysage, mais certainement pas le jeune qui n'a pas quitté son poste....

24  *The Matrix (La Matrice)*, États-Unis, 1999, 136 mn. réalisation: Andy et Larry Washowski, avec Keanu Reeves et Laurence Fishburne.

25  À l'origine, rappelons-le, de cette danse remise à la mode, la *capoira* dans sa virtuosité chorégraphique est une façon de couvrir clandestinement par les esclaves afro-brésiliens la pratique interdite des arts martiaux et d'autodéfense hérités des techniques chinoises de combat rapproché.

26  Qu'on serait tenté de dire "quantiques": le déplacement lui-même est inobservable, seule la position comme point d'arrivée entre deux déplacements est repérable.

27  *Crouching Tiger, Hidden Dragon (Tigre & Dragon)*, États-Unis/Chine. 2000. 120 mn. réalisation: Ang Lee, scénarisation: James Schmus, Wang Hui Ling, Tasi Kuo Jung, d'après le récit de Wang Du Lu. - *The Matrix* et *Tigre & Dragon* ont en commun de laisser une large part aux combats chorégraphiés par le même Yuen Wo Ping.