



La lecture de l'énigme

Christian Vandendorpe

► **To cite this version:**

Christian Vandendorpe. La lecture de l'énigme. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication, 1998, 1 (2), pp.115-132. edutice-00000174

HAL Id: edutice-00000174

<https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000174>

Submitted on 5 Nov 2003

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La lecture de l'énigme

Christian VANDENDORPE
Université d'Ottawa, Canada

Résumé : *L'activité de lecture mobilise trois grands types d'opérations cognitives -- concaténation, rappel et sélection tabulaire -- qui jouent à des degrés divers selon les types de textes et la culture du lecteur. Posant comme moteur de base de la lecture le désir de déchiffrer une énigme, ce texte dresse un parallèle entre les opérations impliquées par la lecture d'un roman de SF, en l'occurrence Tyranaël d'Élisabeth Vonarburg, et celles que met en oeuvre Riven, hypermédia fictionnel.*

Au-delà des différences au plan de la nature et du fonctionnement des signes impliqués, classifiés selon la trichotomie de Peirce (1978), il apparaît que Riven peut être considéré comme un pseudo-texte, car sa lecture exige des activités de concaténation, de rappel et de sélection. Sur un plan transversal, cette lecture met plus précisément en jeu des habiletés d'observation, de déduction, d'abduction et de résolution de problème.

Par ailleurs, tout en s'adressant à des publics très semblables, l'hypermédia et le roman ne font pas une même place aux activités de représentation, et les personnages n'y ont pas la même importance et n'y jouent pas le même rôle. La lecture de Riven se caractérise aussi par une hybridation généralisée des signes visuels avec des documents textuels de tout ordre, qui aident au déchiffrement des énigmes et qui en prolongent l'expérience sur la Toile.

- [1. Introduction](#)
- [2. Contiguïté et concaténation](#)
- [3. Récurrence, intertexte et rappel](#)
- [4. Tabularité, ergonomie cognitive et sélection](#)
- [5. Texte et pseudo-texte](#)
- [6. L'énigme](#)
- [7. La lecture de Riven](#)
- [8. Les signes de l'hypermédia](#)
- [9. Une lecture intertextuelle](#)
- [10. Tyranaël](#)
- [11. Frontières du lisible](#)

Toute révolution de l'imaginaire, avant de se marquer par la substitution d'un genre à un autre, se marque par un changement de liturgie. (André Malraux, 1977, p. 92)



1. Introduction

La révolution numérique, telle qu'elle se manifeste dans les productions hypertextuelles et multimédias, est sans doute le domaine où l'on peut le mieux observer un changement majeur de "liturgie" en ce qui concerne notre rapport aux signes, en ce sens que ces productions suscitent des comportements et des modes d'interaction radicalement nouveaux à l'égard du texte^[1]. En quoi consistent ces comportements, comment risquent-ils d'affecter le mode général de lecture ? C'est ce que je me propose ici d'examiner. Et comme une réflexion théorique a intérêt à se rapporter à des objets spécifiques, je prendrai comme points d'observation privilégiés deux récits récemment publiés, l'un en mode numérique,

l'autre sur papier. Il s'agit du jeu interactif *Riven*, qui fait suite au fameux *Myst* et consiste en cinq cédéroms, et d'une saga de science-fiction qui compte cinq volumes, *Tyranaël*, d'Élisabeth Vonarburg.

Mais avant de pouvoir traiter de la lecture de l'énigme, il est nécessaire de préciser ma définition de la lecture. On rappelle souvent l'étymologie de ce dernier terme qui signifiait en latin "recueillir", ce qui met l'accent sur l'activité de *rassemblement* impliquée par la lecture. Manifestement, autre chose est aussi en jeu. Pour pouvoir analyser plus finement les variations de l'activité de lecture d'un support à un autre, je propose de distinguer, dans les opérations cognitives mobilisées, trois composantes assez différentes.

2. Contiguïté et concaténation

La première de ces composantes -- première en date dans l'apprentissage tout au moins -- consiste à mettre en relation des éléments contigus. Je désignerai cette opération sous le terme de concaténation plutôt que de syntaxe, qui est surdéterminée par ses connotations grammaticales. Dans le cas de la lecture d'un texte, la concaténation s'effectue aux divers niveaux de fonctionnement du langage : littéral, morphologique et syntaxique. Ces trois premiers niveaux ne laissent guère de liberté au lecteur. Rappelons simplement qu'il serait difficile de lire un texte en inversant l'ordre des lettres -- même pour un expert en verlan : une fleur n'est pas une *ruelf*, ni un canif un *finac*. Le morphème *-aison*, que l'on trouve dans *floraison* ne peut pas indifféremment être placé au début du mot. De même, au plan de la phrase, il n'est pas permis d'invertir l'ordre des mots. Pour reprendre un cliché, la phrase "*Un chien mord un facteur*" ne saurait être équivalente à "*Un facteur mord un chien*". La grammaire étant un système combinatoire discret, la contiguïté orientée qui caractérise son fonctionnement évite au lecteur de s'interroger sur la façon d'effectuer les opérations de concaténation de type sub-textuel, ce qui permet à notre "machine à lire" de fonctionner à sens unique, du moins pour ces trois composantes. Cette régularité du matériau verbal permet aussi à l'enfant d'améliorer sensiblement sa vitesse de lecture entre la première et la quatrième année du primaire, grâce à l'automatisation de bon nombre des activités cognitives impliquées. À force d'entraînement, le jeune lecteur apprend ainsi à reconnaître un mot à partir de quelques traits caractéristiques, sans même en lire toutes les lettres, à le situer dans une catégorie grammaticale et une chaîne syntagmatique, et à anticiper avec succès la nature des mots qui suivent, ce qui lui permet de les identifier encore plus rapidement et, ainsi, de recueillir dans une totalité liée les divers éléments d'une phrase donnée (Vandendorpe, 1994). C'est cette régularité aussi qui explique le côté quelque peu hypnotique de l'activité de lecture, le cerveau étant engagé dans une activité mécanique et monotone qui, dans une large mesure, se nourrit de son propre mouvement.



Mais la phrase n'est pas le tout du texte, on le sait, et la lecture implique aussi et surtout des opérations de mise en séquence textuelle ou sémantique. Celles-ci se situent à un plan plus large et se rapportent à l'enchaînement des blocs textuels, des paragraphes et des chapitres. Pour être moins contraignante que celle de la phrase, la contiguïté du texte n'en est pas moins réelle et se manifeste notamment par les problèmes que pose le déplacement d'un paragraphe à l'intérieur d'un texte, car le texte forme une totalité liée par des connecteurs et des enchaînements d'ordre sémantique. Une lecture réussie exige aussi que l'on effectue des opérations de concaténation de plus haut niveau, comme celles qu'exige la mise en relation d'une épigraphe avec le texte qui lui fait suite ou du titre avec l'ensemble textuel. Bref, de la lecture du mot à celle du texte, on observe ainsi qu'une bonne partie de nos opérations de lecture est basée sur des activités de concaténation.

3. Récurrence, intertexte et rappel

Une autre composante importante de la lecture est constituée par les opérations basées sur le rappel, lesquelles peuvent être de type *cotextuel* ou *contextuel*. Pour être menée à bien, en effet, l'activité de lecture exige le plus souvent que l'on récupère des informations données en amont et qu'on les combine avec celles trouvées en aval. Pour faire bref, disons que ces informations peuvent être relatives à une configuration symbolique, un personnage, une intrigue, un espace ou une durée. A titre d'exemple, telle action de Don Quichotte ne prend vraiment son sens que sur le fond de ses actions passées, de ce que l'on sait de son caractère, de sa folie particulière. Il découle de cela que plus un roman est étendu, plus augmente la part du rappel cotextuel dans l'activité de lecture. La caractéristique la plus ancienne du *texte*, dont atteste son étymologie, consiste précisément dans la récurrence d'éléments ou de fils narratifs donnés, ce qui fonde l'analogie avec le tissu : un texte est un jeu réglé de diverses isotopies^[2] -- grammaticales, sémantiques, actuelles -- entrelacées comme les fils d'une trame.

D'autres données du texte, ou d'autres types de textes, ne s'éclaireront qu'à raison des connaissances antérieures que possède le lecteur et qui peuvent être relatives au genre littéraire, au paratexte ou à sa connaissance du monde en général. On parlera alors de rappel contextuel. Ainsi, pour un panneau *arrêt* ou *stop*, la signification ne va en émerger que si celui-ci est considéré comme faisant partie d'un "texte" plus large qui est constitué par sa position physique au coin d'une rue et par l'ensemble des panneaux de signalisation routière propres à une époque et à un pays donnés. De même, comme l'a montré Roland Barthes, les articles sur la vie des vedettes ou des personnalités relèvent d'une histoire à épisodes qui fonctionne souvent en étroite complémentarité avec les informations données par la radio ou la télévision. Ainsi, pour les lecteurs-auditeurs vivant en 1998, chaque nouvelle information relative aux tribulations du président Clinton[3] venait s'ajouter à la saga déjà considérable que les médias avaient tissée à son sujet. C'est cette activité de rappel, qu'il soit de type cotextuel, contextuel ou intertextuel, qui est surtout responsable des effets de sens et qui fait de la lecture une opération de haut niveau cognitif.

Une lecture qui jouerait sur la pure contiguïté serait celle que l'on ferait, par exemple, d'une langue que l'on ne connaît pas -- mais dont le système d'écriture serait parfaitement connu. Il peut certainement arriver aussi qu'on lise sa propre langue de façon purement mécanique et que l'esprit soit trop occupé par un train de pensées pour que les opérations de rappel et de production du sens puissent s'effectuer. Inversement, on peut imaginer une opération de lecture qui serait presque essentiellement basée sur le rappel pur et simple, le cas limite (et fictif) étant cette blague où des compères avaient numéroté leurs histoires favorites et n'avaient qu'à dire un numéro pour susciter le rire.



Cette opposition entre les opérations basées sur la concaténation et celles basées sur le rappel correspond en somme à deux grands modes de fonctionnement de l'esprit humain, et recouvre l'opposition entre le syntagmatique et le paradigmatique, développée par Roman Jakobson dans son article sur les deux grandes formes d'aphasie : le premier serait le mode des enchaînements métonymiques, tandis que le second serait celui de la métaphore et du jeu libre des associations par ressemblance interne.

4. Tabularité, ergonomie cognitive et sélection

Une troisième grande composante de la lecture, et qui la différencie radicalement de l'écoute, est la possibilité pour le sujet de gérer son activité avec un certain degré de liberté, grâce à tabularité du texte. Rendue possible par la traduction du langage verbal dans l'ordre du visuel, la tabularité fonctionnelle désigne le déploiement dans l'espace et la mise en évidence simultanée de divers éléments susceptibles d'aider le lecteur à s'orienter dans la masse textuelle, à en faire une lecture plus commode et plus efficace, en lui permettant de visualiser et d'identifier les articulations du texte, de choisir ce qu'il veut lire et de trouver aussi rapidement que possible les informations qui l'intéressent. Contrairement à la situation de l'auditeur, qui est irrémédiablement tributaire du fil linéaire de la voix qu'il écoute, le lecteur a toujours la possibilité de modular son activité, de retourner en arrière, de sélectionner les éléments qui l'intéressent. La tabularité contribue donc à restreindre la dominance de la contiguïté textuelle en plaçant le texte sous le contrôle visuel de l'utilisateur, qui peut ainsi se l'approprier selon son rythme et ses intérêts propres. Au fil des siècles, cette liberté du lecteur a pris de plus en plus d'importance. Une [histoire des supports de l'écrit](#) (Fayet-Scribe, 1997) montre une montée croissante des indices tabulaires dans les textes, accompagnant les grandes mutations du support, tel le passage du *volumen* au *codex*, puis celui du manuscrit à l'imprimé, du livre au journal et du journal au magazine (Vandendorpe, 1997; 1998). Cette évolution n'a évidemment pas entraîné la disparition des formes anciennes, qui ont pu se maintenir ici et là en fonction des types de texte.

Ces trois composantes de base de l'opération de lecture que sont la concaténation, le rappel et la sélection tabulaire devraient nous permettre de classer l'ensemble des écrits d'une époque donnée selon la façon dont elles interviennent pour chacun. On verrait ainsi que le roman tend à privilégier le rappel de type cotextuel et la contiguïté textuelle, alors que le journal et le magazine jouent plutôt sur le rappel de type contextuel et la tabularité. Parmi les romans, certains poussent la contiguïté à son extrême limite, au point de ne laisser aucun interstice par où pourraient s'introduire la liberté du lecteur et les activités de sélection, la masse textuelle étant proposée en un bloc compact et pouvant même parfois ne consister qu'en une très longue phrase. D'autres ouvrages, au contraire, tels les romans-feuilletons, multiplient les indices tabulaires et agencent le texte sous la forme de courts chapitres, qui constitueront autant de points d'entrée ou de sortie offerts au lecteur. D'autres encore vont offrir des tableaux, des listes, des index, tel *Une vie mode d'emploi* de Pérec ou vont même être conçus sous la forme d'un dictionnaire (Pavic, *Le dictionnaire Kazar*).



On aura remarqué que la triade de concepts ici proposée vise autant que possible à rendre compte à la fois des caractéristiques du texte et de la lecture. A la contiguïté du texte (enchaînement régulier des lettres, des mots, des phrases et des paragraphes) correspondent les opérations de mise en séquence ou de concaténation ; au retour calculé d'éléments thématiques dans la trame du texte correspondent les opérations de rappel, qui couvrent aussi tous les phénomènes de contextualisation et de connaissance du monde ; à la tabularité fonctionnelle, enfin, correspondent les opérations de sélection, de synthèse et de gestion globale de l'activité de lecture. Cette complémentarité conceptuelle est voulue et nécessaire. Un texte ayant pour caractéristique essentielle et fondamentale d'être lisible -- "*une machine à lire*" selon le mot d'Éscarpit --, il doit logiquement être doté des attributs correspondant aux composantes de l'opération de lecture qui en permettent le bon fonctionnement. De même peut-on identifier dans le langage oral les caractéristiques propres à sa saisie par l'oreille : système phonologique, hauteur, intensité, continuité, etc.

La mise en évidence des caractères communs aux opérations cognitives et à l'objet texte devrait nous aider à dégager certaines des particularités de la lecture d'un imprimé par rapport à celles d'un hypermédia.

5. Texte et pseudo-texte

Avant d'entamer une étude comparative d'un livre et d'un jeu sur cédérom, il est opportun de se demander s'il est méthodologiquement valide d'extrapoler à un support non linguistique l'activité de lecture. Le lecteur admettra sans doute avec nous que, à partir du moment où l'on considère les opérations cognitives impliquées, la réponse ne fait pas de doute. Cette extension de la signification du mot lecture est avalisée par des philosophes tels P. Ricoeur ou H.-G. Gadamer. Selon ce dernier, on peut certainement lire des oeuvres plastiques et même des édifices :

Je tiens fermement que la lecture et non la reproduction est le véritable mode d'expérience de l'oeuvre d'art elle-même et celui qui la définit comme telle. Il s'agit là de lecture au sens "éminent" du terme. C'est en vérité dans la lecture que se réalise toute rencontre de l'art. Et il y a lecture non seulement des textes, mais aussi bien des oeuvres plastiques et des édifices. (p. 28)

Le mot "lecture" est ici employé au sens de mise en relation de données recueillies par la vue et soumises à interprétation. Pour nous, comme on l'a vu plus haut, il faut aussi que les données à lire mettent en jeu des opérations de rappel, et qu'elles présentent un caractère de contiguïté et, dans une certaine mesure, de tabularité.

Si l'on admet cette extension du concept de lecture, on doit encore se demander s'il est pertinent de désigner comme étant un *texte* tout objet qui se prêterait à cette opération et présenterait ces trois caractéristiques. Peut-on parler de "texte" en dehors d'une réalisation purement linguistique et écrite, c'est-à-dire d'un assemblage de lettres, de mots, de phrases et de paragraphes ? Pour maintenir des distinctions essentielles entre les objets du monde, je propose plutôt de recourir au concept de *pseudo-texte*, qui désignera tout objet de nature non linguistique susceptible, en fonction de sa structure, de se prêter à des opérations de lecture. Plus précisément, un pseudo-texte est un ensemble de données possédant une certaine étendue et susceptible de faire l'objet d'une lecture chez un individu qui possède les compétences cognitives nécessaires pour en repérer les principales informations et les appréhender de façon significative, en mettant en jeu des activités de concaténation, de rappel et de sélection. À cet égard, un édifice constitue un pseudo-texte pour un architecte, tout comme un tableau est un pseudo-texte pour le peintre ou le spécialiste de peinture qui sont à même d'y découvrir les choix effectués et d'établir des relations entre les éléments constitutifs. Tout comme pour le texte, un pseudo-texte sera d'autant plus riche que les compétences spécifiques du lecteur seront plus grandes.



L'intérêt de cette notion est qu'elle rend susceptibles de formalisation les opérations cognitives que l'on effectue sur des données qui, quoique non verbales, sont pourtant codifiées ou peuvent être appréhendées à partir de savoirs spécialisés.

6. L'énigme

Avant d'entreprendre une comparaison entre le texte de science-fiction et le pseudo-texte de *Riven*, il nous reste à déterminer ce qui motive l'activité de lecture et ce qui en enclenche le mouvement. Mon hypothèse est que, à la base de l'activité de lecture gratuite -- c'est-à-dire qui ne répond à aucune exigence scolaire ou professionnelle -- il y a le désir. Désir au sens large, qui nous pousse vers l'autre ou, d'une façon plus spécialisée et plus pertinente à notre propos, désir de déchiffrer une énigme. Dans l'énigme, en effet, quelque chose est d'emblée présenté comme caché, qu'il importe de découvrir.

Ce ressort textuel fondamental était déjà présent dans le genre littéraire peut-être le plus humble et le plus ancien qui soit, à savoir la fable, que le grec ancien désignait comme une "énigme ésopique". Et il est vrai que le simple fait de lire le titre d'une fable, avec son caractère duel -- *le corbeau et le renard, la cigale et la fourmi, le chêne et le roseau...*-- a pour effet de créer dans l'esprit du lecteur une configuration énigmatique, une interrogation : que va-t-il se passer ? Qu'est-ce qui va permettre de conjoindre ces deux personnages dans le récit ? Lequel des deux va l'emporter sur l'autre et comment? (Voir Vandendorpe, 1989)

Au niveau le plus fondamental, tout récit joue sur ce ressort du caché, ce "code herméneutique", comme le désigne Barthes dans *S/Z*, et dont la théorie littéraire tend aujourd'hui à minimiser l'importance en le rejetant dans la catégorie "impure" de l'illusion représentative (Scarpetta, 1984). C'est l'habileté de l'auteur à créer la tension narrative et à la maintenir, tout en promettant implicitement un dévoilement et une résolution, qui lance la quête du lecteur et réussit à l'alimenter durant des centaines, voire des milliers de pages. En ce sens, on peut dire que la lecture de l'énigme est emblématique de la lecture en général, dans la mesure où celle-ci porte sur une trace laissée par un humain et qu'il appartient au lecteur de déchiffrer. On peut aussi considérer que tout texte recèle un savoir, ce qui entraîne chez le lecteur éveillé le désir de se l'approprier. Comme le note Alain Montandon :

Le sentiment que l'auteur ne laisse entrevoir qu'une parcelle de ce qu'il sait (et du même coup faisant de l'écrivain un être tout-puissant dont on peut beaucoup attendre) est assez fréquemment partagé : c'est d'ailleurs pourquoi souvent on continue de lire les oeuvres d'un auteur dans l'attente qu'il finira par nous livrer son secret. Tel était le cas de Proust vis-à-vis de Théophile Gautier qui avouait : "J'en étais réduit à me demander quels autres livres Gautier avait écrit qui contenteraient mieux mon aspiration et me feraient connaître enfin sa pensée tout entière." Aussi Proust vient-il à conclure : "Nous voudrions qu'il nous donnât des réponses, quand tout ce qu'il peut faire est de nous donner des désirs." (1984 : pp. 110-111)

Synthétisant la réflexion déjà ancienne de Ménestrier, Michel Charles note que l'énigme offre un triple plaisir : celui de la surprise, du jeu et de la découverte (p. 48).



Il faut noter qu'un même ouvrage peut jouer sur divers niveaux d'énigmes. Certaines de celles-ci vont occuper un rôle majeur dans l'économie d'un roman d'aventures, telle la nature de la *mer* dans *Tyranaël*, qui constitue un lieu d'interrogation presque constant au cours des cinq volumes de cette saga. D'autres énigmes peuvent être locales et de peu d'importance dans la résolution du récit. En règle générale, on dira qu'est énigmatique tout élément proposé au lecteur sans que celui-ci puisse d'emblée en percevoir la justification interne, le mode de fonctionnement ou la cohérence en raison de sa connaissance du monde ou de l'univers particulier proposé par le texte. Il s'ensuit que le statut de ce qui est énigmatique va varier selon les lecteurs, car ce qui intrigue l'un ne coïncide pas nécessairement avec ce qui intrigue l'autre. Comme le dit Elisabeth Vonarburg par l'entremise d'un de ses personnages :

Il se plonge donc dans un gros roman policier ; l'identité des coupables ne l'intéresse guère, comme d'habitude ; les véritables énigmes sont pour lui ailleurs, dans les réactions des personnages, leurs motivations, leurs comportements à l'égard d'autrui. ce qui est évident ou non pour eux, ce qui se dit, ce qui se tait. (Tyranaël -3, p. 208)

Ayant ainsi établi le statut de l'énigme comme un puissant moteur de l'activité de lecture, du moins dans les limites de ce travail, il nous faut maintenant examiner la façon dont celle-ci est utilisée dans ce nouveau média qu'est l'écriture interactive sur cédérom. Le rapprochement ici proposé entre jeu et lecture n'est certes pas nouveau. Pour une analogie développée entre jeu et lecture littéraire, on se reportera aux travaux de Michel Picard (1984).

7. La lecture de Riven

Qui dit énigme interactive fait penser à *Myst* et plus encore à son successeur *Riven*, immense hypermédia fictionnel qui consiste en cinq cédéroms, soit trois gigabytes de données. Ce jeu commence par une énigme devenue tout à fait classique depuis qu'Edgar Poe a fondé le genre policier : un homme est assassiné. Dans le cas de *Riven*, l'assassinat se produit sous les yeux de l'utilisateur, en mode vidéo, lors de son arrivée dans un monde étrange. Placé derrière des barreaux, le joueur commence par assister impuissant à la scène, à la suite de quoi il peut se lancer dans l'exploration de l'univers qui lui est proposé. Celle-ci se fait essentiellement en cliquant à l'aide de la souris, ce qui entraîne des déplacements le long d'un sentier ou d'une passerelle, dans des escaliers, en ascenseur, en funiculaire à lévitation magnétique, à l'intérieur d'une pièce, d'un souterrain, d'une conduite d'aération ou d'un palais... Le lecteur intéressé pourra se donner une idée de cet univers en allant visiter un des innombrables sites consacrés à ce jeu, soit par exemple [Gamespot](#) (1998), [Webring](#) (nd) ou [Leelan](#) (1997a).

Pour s'orienter dans ce monde, le joueur dispose de quelques informations écrites, contenues dans les carnets tenus par les principaux personnages. Il obtient celui d'Atrus à son entrée dans le jeu ; avec un peu de chance et de persévérance, il parviendra à mettre la main sur celui de Gehn et ultimement sur celui de Catherine. Mais ces carnets de notes contiennent surtout des informations de type encyclopédique sur les habitants de ce monde imaginaire et sur la façon dont celui-ci ou certains de ses artefacts ont été construits. Ils fournissent aussi des indices pour aider à résoudre certaines des énigmes auxquelles est confronté le lecteur. Ces textes étant peu narrativisés, la lecture en est presque nécessairement menée avec une visée instrumentale, à la recherche d'indices qui permettront de progresser vers la solution de l'énigme.



A noter que le principe ultime de cet univers réside dans le pouvoir démiurgique du Livre, dont on découvre qu'il a servi à la création de ce monde et qu'il fait de son possesseur l'équivalent d'un dieu. L'exaltation ritualisée du codex est consacrée par une superbe iconographie qui n'est pas sans évoquer la célébration du livre des Évangiles dans les tableaux et mosaïques des premiers siècles et du Moyen Âge chrétien. On peut voir là, outre un clin d'oeil appuyé du nouveau média à son vénérable ancêtre, une mise en abyme de la fonction première de la lecture et de l'écriture, qui est de créer des univers imaginaires ([illustrations](#), [taille : 70K](#); [taille : 60K](#)).

Mais le plaisir principal que donne *Riven* provient des innombrables mouvements de l'utilisateur, effectués au moyen de la souris, qui ont pour effet de déclencher un mécanisme ou de produire un événement visuel. Le lecteur est en effet le plus souvent invité à passer à l'action : cogner à une porte ou abaisser un levier, enclencher une manette ou tourner une manivelle afin de faire passer le courant ou la vapeur, remplir ou vider une chaudière, allumer ou éteindre un chauffe-eau, mettre en marche ou arrêter un ventilateur ou la rotation d'un dôme, faire démarrer un funiculaire, déclencher une séquence vidéo, faire tourner une boule de bois, etc. En raison de la qualité des graphiques et du couplage du visuel avec des effets sonores, ces événements ont souvent un aspect spectaculaire : des images se transforment sous nos yeux, des événements imprévus surviennent. Le joueur qui provoque ces effets pour la première fois ne peut manquer de ressentir l'émerveillement provoqué depuis toujours par les automates, qui est admiration devant la matière en train de s'animer et de répondre à notre commande. Ailleurs, c'est l'illusion du réel qui rattrape le lecteur, comme quand il est emporté en funiculaire ou en téléphérique ou lorsque son arrivée au détour d'un sentier dérange et fait fuir des animaux bizarres qui se chauffaient au soleil ([illustration](#), [taille : 56K](#)).

Toutes ces opérations de déplacement ou de déclenchement d'un événement virtuel sont équivalentes à des activités de concaténation, dont on a vu qu'elles constituent une composante essentielle de la lecture : le lecteur relie un événement significatif à une action précise de la souris sur la surface de l'écran. La rigueur syntagmatique de ces "énoncés" est assurée par un balisage complet de l'espace, à l'intérieur duquel seuls les mouvements prévus sont autorisés. En effectuant ainsi un parcours réglé à travers les signes du pseudo-texte, le joueur réalise une activité analogue à celle de la lecture du texte, où les divers symboles linguistiques sont appréhendés dans une chaîne syntaxique et mis en relation.

Précisons enfin qu'il y a bien effet de représentation. Le lecteur naïf se surprend ainsi à cliquer derechef sur une boule, rien que pour voir celle-ci se mettre à tourner et pour admirer la perfection avec laquelle les auteurs de ce jeu ont imité le réel. La qualité du réalisme de la représentation, jointe à des décors surréalistes, constitue sans aucun doute un des attraits de ce jeu.

Mais ce qui explique surtout l'engouement provoqué par *Riven* (un million d'exemplaires vendus entre son lancement, en novembre 1997, et février 1998), c'est le fait que les événements déclenchés par le joueur ne sont pas gratuits ni aléatoires, mais s'inscrivent à l'intérieur d'une énigme globale, qu'ils servent progressivement à résoudre. Ainsi, l'usager peut s'amuser à faire monter ou descendre la chaînette d'un instrument de mesure placé dans une salle de classe, mais il n'avancera dans sa quête que s'il observe que chacune des positions de la chaînette est associée à un symbole différent et si, à partir de là, il déduit correctement le système de notation chiffrée en vigueur dans cet univers, qui est à base cinq, comme le laissent déjà suggérer quantité d'autres indices ([illustration, taille : 62K](#)). Seule cette information lui permettra plus tard de déchiffrer le code inscrit dans le carnet de Gehn indiquant le réglage des curseurs qui servent à propulser les dômes. De même, le joueur peut bien cliquer sur des boules de bois disposées à certains endroits stratégiques ([illustration, taille : 63K](#)), mais s'il ne remarque pas qu'un cri d'animal est associé à chacune ainsi qu'un symbole numérique en écriture d'ni, il se trouvera bloqué lorsqu'il arrivera dans la caverne des rebelles, car devant les 21 pierres ornées chacune d'un symbole animal différent, il n'arrivera pas à déterminer sur lesquelles cliquer, ni dans quel ordre, et il manquera la spectaculaire anamorphose déclenchée par la séquence adéquate, qui permet de progresser davantage dans la quête. Ce ne sont là que quelques exemples de la complexité des énigmes proposées et de la cohérence avec laquelle elles s'enchevêtrent les unes dans les autres. On a donc bien affaire ici à un texte, du moins au sens de système de signes organisé et cohérent susceptible d'être parcouru à l'aide d'opérations réglées et de créer dans l'esprit de l'usager une configuration narrative.



Pour compliquer encore les choses, certaines énigmes sont tout simplement de fausses pistes, telle cette porte richement sculptée d'une maison *d'ni*, dont un panneau s'ouvre sur un visage inquisiteur si l'on y cogne cinq fois de suite avec le heurtoir. Mais le lecteur obstiné finira par s'apercevoir, après un certain nombre d'essais, que le heurtoir ne produit plus aucun effet.

8. Les signes de l'hypermédia

Précisons que la lecture de *Riven* diffère de celle d'une simple peinture ou tableau en ceci que le lecteur ne doit pas d'abord analyser ou interpréter des images, mais des relations dynamiques entre des signes. Les signes que *Riven* propose au lecteur n'accèdent à ce statut que s'ils sont le produit d'une action ou la condition d'un événement.

A la différence du texte "normal", où les signes sont donnés, le lecteur de l'hypermédia ne peut lire un signe que s'il l'a d'abord reconnu comme tel et élu entre tous : ce n'est qu'à ce moment qu'il pourra tenter de l'interpréter en relation avec les autres signes déjà rencontrés. Dans la plupart des cas, les signes ne sont pas visibles au premier abord : ce sont les actions appropriées du lecteur qui les révèlent et en produisent la manifestation.

De quel type sont ces signes ? Selon Peirce (1978), il existerait trois grandes catégories de signes. L'*index* (ou *indice*) est un signe qui entretient un lien physique avec l'objet qu'il indique, telle la fumée dénotant la présence d'un feu ou la girouette indiquant la direction du vent. Ce "*signe perdrait immédiatement le caractère qui en fait un signe si son objet était supprimé*" (op.cit. : p. 140). Le *symbole* est un signe arbitraire, dont le rapport avec l'objet relève d'une convention : "*tous les mots, phrases, livres et autres signes conventionnels sont des symboles*" (op.cit. : p. 161). L'*icône* entretient un rapport de ressemblance avec l'objet dont elle est le signe et auquel elle renvoie : l'image d'un agneau renvoie à un agneau, celle d'une pipe à une pipe, et ainsi de suite. Ce rapport de ressemblance peut se manifester sous trois formes différentes. La première consiste en une simple *image* de l'objet ; la seconde représente des relations entre des objets, sous la forme d'un *diagramme* ; la troisième est en relation de parallélisme avec un aspect de son objet et fonctionne sous le mode métaphorique. On notera que le terme icône est généralement employé en informatique pour désigner une relation univoque et constante entre une image miniature et une opération donnée (enregistrer sur disque, copier, coller, etc.) : ce fonctionnement rigoureusement codifié se rapproche davantage du symbole que de l'icône telle qu'on l'entend ici.

Selon cette trichotomie, on découvrira surtout dans *Riven* des signes de type indexical. C'est, par exemple, la représentation d'espaces avec des sentiers le long desquels seulement sont autorisés les déplacements : on avance si on clique vers l'avant, et vice versa ([illustration, taille : 81K](#)). De même, si on rencontre un levier à côté d'une porte, on sera tout naturellement porté à cliquer dessus pour l'ouvrir ([illustration, taille : 58K](#)). Fondé exclusivement sur le régime de la contiguïté, l'index est le moteur premier de la "lecture" de cet hypermédia. Souvent évidents et basés sur un analogue du monde réel, ces signes peuvent cependant parfois être masqués par une pénombre savamment calculée et se confondre avec l'espace environnant, ce

qui a pour effet de subordonner la progression du lecteur à une extrême attention au moindre indice. De plus, le signe n'est pas toujours opératoire : dans certains cas, un levier ne donnera accès à une porte que si l'on a au préalable effectué une rotation de la pièce sur laquelle donne cette porte en se rendant dans un espace différent et en manipulant le bon levier. Ou encore, un index peut cesser d'être opératoire, tel ce heurtoir de porte qui, après avoir servi un certain nombre de fois, cesse de déclencher l'ouverture d'un judas.



Les signes de type symbolique apparaissent dans l'association de symboles numériques avec la position d'une chaînette dans la salle de classe ([illustration, taille : 62k](#)) et dans le décodage des divers carnets de notes que les principaux personnages ont laissés derrière eux. Ces signes renvoient le lecteur à des opérations réglées et familières : décryptage d'un code, lecture de notes et de diagrammes ([illustration, taille : 93K](#)). Dans certains cas, le code reste mystérieux, comme c'est le cas des inscriptions en écriture D'ni que l'on rencontre ici et là, notamment sur un des tableaux de la salle de classe ([illustration, taille : 91K](#))

Quant aux icônes, elles sont surtout de type métaphorique et d'un fonctionnement plus subtil : si l'on clique sur une boule de bois ([illustration, taille : 40K](#)) et que l'on entende un son ressemblant à un cri d'animal, il est fortement recommandé d'associer le symbole apparaissant sur la boule et le cri en question, car ce n'est qu'à cette condition que l'on pourra plus tard résoudre l'énigme des pierres que l'on enfonce dans le sol. Ailleurs, il faudra tenir compte de la couleur des objets que l'on aperçoit à travers un instrument de visée ([illustration, taille : 85K](#)) ou encore déterminer la fonction des diagrammes qui affichent la rotation en mode 3D des schémas des différentes îles ([illustration, taille : 73K](#)).

Eco a montré qu'un même signe peut "*être pris tantôt comme un index, tantôt comme une icône, et encore tantôt comme un symbole selon les circonstances dans lesquelles il apparaît et l'usage auquel il est affecté dans la signification*" (1988 : p. 79). Notre analyse montre que les trois types de signes de l'hypermédia fictionnel se rapportent à des activités cognitives spécialisées : l'index débouche sur une opération de concaténation et le symbole sur la déduction et le rappel. Quant à l'icône, elle met en jeu des activités d'abduction-évocation et de rappel.

Lorsque le lecteur réussit à établir des liens entre divers signes, que ceux-ci soient de type indexical, symbolique ou iconique, il y a indubitablement lecture, l'usager effectuant bel et bien des opérations de mise en relation, de rappel et de sélection. Le fait de repérer des ressemblances et des différences entre les signes disposés ici et là permet de faire des hypothèses sur leur fonction à l'intérieur de l'ensemble et, épreuve ultime de validité, de résoudre certaines énigmes. Il est donc à noter qu'une lecture réussie est toujours récompensée par une progression vers le dénouement final. Sauf lorsque le lecteur se laisse prendre à un leurre indexical, comme dans le cas déjà évoqué du heurtoir de porte.

Ces trois catégories de signes n'épuisent certainement pas toute la richesse signifiante de *Riven*. Il existe de nombreux cas où le lecteur est confronté à des signes qui ne "parlent" pas. Ceux-ci sont à distinguer des images ou portions d'images qui restent inertes à l'approche de la souris et qui constituent le décor. Celui-ci n'est cependant pas neutre et pourrait certainement se prêter à une analyse rhétorique, car les divers éléments de celui-ci, ainsi que le fond sonore de musique et de bruitages qui accompagne en sourdine les déplacements de l'usager, convergent pour produire un effet sur le spectateur : effet d'étrangeté, de dépaysement dans un monde potentiellement dangereux. Mais ces "signes plastiques", comme les appelle le Groupe μ , ne fonctionnent pas au même plan cognitif que les symboles, indices et icônes révélés par les clics de la souris, car ils n'ont pas de fonction précise dans la résolution des énigmes. Une comparaison de l'hypermédia avec le roman pourrait établir une correspondance entre images et descriptions, d'une part, et entre signes et actions, d'autre part. Logiquement, il ne faudrait pas considérer les éléments du décor comme des signes, au moins pour le lecteur qui ne les "décode" pas, car comme l'a montré Morris "Une chose n'est un signe que parce qu'elle est interprétée comme le signe de quelque chose par un interprète" (in Eco, 1988 : p. 49).



Dans certains cas, ce que le lecteur avait d'abord pris pour un simple élément décoratif se révèle avoir une signification et constitue un jalon essentiel dans la résolution des énigmes. Ces signes muets sont d'autant mieux camouflés qu'ils n'ont pas d'existence reconnue dans les opérations habituelles de lecture : c'est le cas des sons ou des variations subtiles de couleur de certains objets. Ainsi, le lecteur peut très bien ne pas avoir prêté attention aux sons produits par les boules de bois, d'autant plus que ceux-ci ne sont que

faiblement différenciés. Ou encore, on n'aura pas considéré comme significative la relation entre un symbole donné et la couleur d'un élément sous-marin observé au périscope ([illustration, taille : 85K](#)). Le lecteur déterminé à pratiquer ce type d'hypermédia fictionnel est ainsi contraint d'élargir son répertoire de signes et ses stratégies d'abduction-évocation, faute de pouvoir lire et jouer efficacement.

9. Une lecture intertextuelle

Toujours est-il que les difficultés liées à la résolution de ce genre d'énigme ont déjà suscité une abondante littérature qui mise sur la frustration du joueur bloqué. Il y a d'abord, évidemment, les ouvrages publiés par les auteurs du jeu, à titre d'accompagnement et visant à créer une atmosphère, à étoffer quelque peu la psychologie des personnages, en posant des mobiles et des motivations. Mais s'ils aident le joueur à se donner un contexte, ces ouvrages ne sont guère utiles pour l'aider à résoudre les énigmes rencontrées. Pour cela, il faut plutôt se tourner vers les milliers de sites Internet partiellement ou intégralement consacrés à ce jeu et qui proposent des ressources essentiellement de deux types. Les premières expliquent systématiquement quels déplacements effectuer et comment résoudre les énigmes une à une. D'autres sites fournissent des informations avec parcimonie, en donnant le minimum d'indices, de façon à laisser au lecteur le plaisir de découvrir encore quelque chose par lui-même, sans "vendre la mèche". Des informaticiens avisés ont même spécialisé des systèmes de génération d'hypertexte, tel le [Universal Hint System](#) (Gamesdomain, 1998), de façon à faciliter l'écriture de fichiers qui distillent les informations par portions infinitésimales, obligeant le lecteur à toujours demander un supplément d'information avant de pouvoir l'obtenir. De cette façon, plus une donnée rapproche du dévoilement d'une énigme importante, plus profondément elle est enfoncée à l'intérieur des cercles concentriques question/réponse et plus elle oblige le lecteur à "creuser".

L'existence de ce vaste corpus de textes complémentaires transforme l'hypermédia fictionnel en une galaxie textuelle qui n'est pas sans évoquer l'appareil de gloses et de commentaires entourant les grands textes de notre civilisation. Mais la lecture en est nécessairement fragmentée et aléatoire, inscrite dans le processus de dérive associative caractéristique de la navigation sur la Toile plutôt que dans la structure totalisante du livre, et d'abord déterminée par les questions du sujet plutôt que par les réponses d'une *auctoritas*.



10. Tyranaël

Due à Elisabeth Vonarburg, écrivaine de science-fiction bien connue au Québec, cette saga en cinq volumes ([Éditions Alire](#) (Alire, nd)) vise à créer un univers de toutes pièces, dont on nous décrit abondamment la faune, la flore, les minéraux, la géographie, le réseau fluvial et routier, les civilisations, les rites, les monuments, les musées... En outre, l'histoire qui nous est racontée s'étend sur plus d'un millénaire, tout en offrant des aperçus sur des époques bien antérieures, et met en scène des centaines de personnages. Ce parti pris démiurgique oblige le lecteur à assimiler une masse d'informations encyclopédiques. C'est dire que les opérations de rappel sont particulièrement importantes dans la lecture de cet ouvrage, qui compte près de 2000 pages. L'activité du lecteur est maintenue tout au long du récit grâce à des énigmes fort bien conçues, dont le dévoilement n'arrive que par bribes : Où sont passés les anciens habitants de la planète ? Y a-t-il effectivement des êtres étranges aux pouvoirs extraordinaires vivant à l'intérieur d'une montagne ? Comment le personnage principal peut-il rajeunir aussi soudainement ? Comment expliquer le phénomène qu'est la *mer* ? Quelle était la fonction des pylônes quadrillant la planète ? Et ainsi de suite...

Riven participe de la même veine créatrice et énigmatique. Le lecteur circule dans des paysages étranges et des constructions variées (palais, prisons, lieux de culte, etc.). Il emprunte des moyens de transport inusités comme ce téléphérique monoplace ([illustration, taille : 79K](#)), passe à proximité d'animaux bizarres ([illustration, taille : 56K](#)), fait tourner des machines dont la fonction lui échappe...

Quant à la contiguïté textuelle de *Tyranaël*, elle est loin d'être aussi élevée qu'elle pourrait l'être, l'auteur ayant choisi une structure qui l'amène souvent à faire alterner des narrateurs distincts et des points de vue narratifs différents dans des sections très brèves, allant de un ou deux paragraphes à deux ou trois pages. On a même pendant une grande partie du quatrième livre une alternance de fragments narratifs correspondant à ce que l'on découvrira plus tard comme étant deux états successifs de la vie d'un même personnage, sur deux planètes différentes, Atyrkelsao d'une part et Tyranaël de l'autre. Cette structure éclatée répond à une volonté très nette de délinéariser le récit et de l'éparpiller en fragments à la façon des

vidéo-clips[4]. L'emploi de ces procédés oblige le lecteur à rajuster constamment son contexte de lecture et augmente du même coup l'importance des opérations de rappel.

Si l'on compare la part respective des opérations de concaténation dans la lecture de *Tyranaël* et dans celle de *Riven*, on conviendra sans doute que la contiguïté est moins importante dans le second que dans le premier, mais qu'elle n'y est pas nulle. La grande différence vient du fait que, dans le livre imprimé, le lecteur peut toujours continuer à "lire" même si un certain nombre de détails lui échappent provisoirement : à mesure qu'il progresse, des éléments vont se mettre en place et des passages antérieurs vont être réinterprétés. En revanche, dans la lecture de *Riven*, la progression du lecteur est rigoureusement couplée à la compréhension et limitée par celle-ci : si on ne trouve pas le code qui commande le fonctionnement des dômes, les mécanismes de transfert ne se mettent pas en marche.

Si l'on admet la distinction posée par certains analystes entre deux modes de lecture de l'imprimé, l'une en compréhension et l'autre en extension (voir notamment Gervais (1993)), il faut reconnaître que, dans la lecture de l'hypermédias fictionnels, une telle distinction ne vaut plus, car il ne peut y avoir progression sans compréhension. Mais rien n'empêche le lecteur de recourir à des sources extérieures pour réussir à déchiffrer certaines énigmes : en fait, on l'a vu, la complexité même de ces dernières est justifiée par l'existence d'une communauté interprétative qui met en commun découvertes et solutions.



Par ailleurs, on trouve dans *Tyranaël* des centaines de mots nouveaux, organisés de façon remarquablement cohérente. Certains de ces mots sont censés provenir de la langue parlée sur l'ancienne planète : *hékel*, *sirid*, *eïldaran*, *tinganu*, *karaïker*... D'autres sont des néologismes : *chachien*, *moddex*, *jugementalistes*, *spatioport*... En cela, Vonarburg ne fait que suivre une pratique fréquente en science-fiction, et qui s'est renforcée au cours des années soixante, notamment avec des récits comme *Dune*. Qu'il s'agisse de néologismes ou de mots-fictions, ce procédé typique du genre vise à susciter un effet que Marc Angenot (1978) a fort justement théorisé sous les termes de "paradigme absent". Ce procédé vise à renforcer la conviction du lecteur de se trouver dans un ailleurs imaginaire. Le dépaysement langagier est peut-être celui que l'on ressent le plus profondément, en nous replongeant à l'époque lointaine d'avant le langage. Mais même si un mot est inconnu, on peut le plus souvent en déchiffrer le sens grâce au phénomène "d'irradiation syntagmatique" (p. 78) que procure son insertion à l'intérieur d'un contexte verbal. Ainsi, quand on lit "*Mais lorsque l'homme passe dans la lumière des globes encadrant la porte, une collerette argentée scintille à son cou et la chemise est bleue sous l'habit. Un hékel.*" (I, p. 92), on peut aisément déduire que le mot *hékel*, même s'il apparaît ici pour la première fois, doit désigner un humain exerçant une fonction particulière. Et plus on avancera dans le récit, plus le champ des significations possibles se rétrécira : les opérations de concaténation pourront alors s'effectuer avec ces mots comme avec des mots ordinaires.

Il faut noter que *Riven*, en dépit de la faible place qui est faite au langage, utilise le même procédé de façon spectaculaire. Au commencement du jeu, en effet, après la vidéo d'ouverture, le joueur voit un homme s'approcher de l'espèce de cage d'ascenseur où il se trouvait en arrivant dans ce monde et se mettre à lui parler dans une langue étrangère ([illustration, taille : 90K](#)). L'effet d'incompréhension est total. Mais les gestes et les actes nous permettent de déduire que l'individu voulait un livre qu'on nous avait virtuellement remis (il sera d'ailleurs assassiné quelques secondes après). Par le choc d'une langue inconnue, le joueur se trouve ainsi plongé d'emblée dans un monde étrange et est prêt à commencer sa quête. Il trouvera par la suite d'autres témoignages de cette langue dans des inscriptions rédigées dans une écriture également inconnue. Ce jeu se présente ainsi dans une relation intertextuelle forte avec la science-fiction : "La dérive à travers le monde de SF est dérive à travers un langage" (Angenot, p. 86).

La lecture de *Riven* sollicite aussi très fortement les activités de rappel. En fait, les icônes et les symboles y sont tellement nombreux et complexes que le lecteur sérieux doit absolument se munir d'un bloc-notes pour y noter les indices significatifs afin de pouvoir les retrouver avec précision lorsque le besoin s'en fait sentir : code d'ouverture des dômes, système de notation chiffrée, etc.

Il reste à considérer la dimension tabulaire des deux types d'ouvrages. Le roman d'Élisabeth Vonarburg contient les éléments tabulaires minimaux du *codex*, à savoir pagination et division en paragraphes, en chapitres et en livres, ce qui permet déjà au lecteur de moduler et gérer à son gré son activité de lecture. Il contient aussi une carte de la planète, avec et sans la "mer". On aurait certes pu s'attendre à d'autres éléments tabulaires, tel un lexique, un index des noms propres, un tableau généalogique des personnages et des familles, voire une chronologie des principaux événements et des fiches encyclopédiques sur la faune, la flore, etc. Mais il faut reconnaître que ces éléments sont rarement présents dans des romans, le lecteur de ce genre d'ouvrage s'engageant pour une navigation linéaire au long cours, avec tous les aléas

que cela comporte, sans avoir principalement en vue de se donner un savoir systématique. C'est plutôt le rôle des éditions critiques et des articles savants de mettre à plat et regrouper en tableaux tout le savoir disséminé dans une oeuvre donnée.

Quant à *Riven*, il ne comporte guère d'éléments tabulaires au départ, ce qui a comme conséquence que le joueur novice n'a pas la moindre idée de l'endroit où il en est dans sa lecture par rapport au dénouement. La masse d'informations est opaque et ne comporte ni pagination, ni index, ni odomètre : un lecteur peut s'imaginer avoir fait surgir la majorité des signes et résolu la plupart des énigmes alors qu'il n'en est même pas arrivé au tiers. Bref, le lecteur n'a aucune façon d'évaluer le chemin parcouru par rapport à l'ensemble et il ne peut donc pas moduler son activité en fonction du temps disponible ou des opérations qui l'intéressent -- ce qui, selon nous, constitue une lacune certaine, voire une régression par rapport au codex, et qui tient à l'état actuel de la réflexion sur ce nouveau média plutôt qu'à des limitations techniques. Signalons toutefois qu'un lecteur "efficace" pourra se donner un accès tabulaire direct à n'importe quel point du jeu en enregistrant sous un nom adéquat chaque espace significatif auquel il aura accédé. A la fin, il disposera ainsi de centaines de fichiers dont les titres correspondront à autant de points d'accès au jeu. Ces *traces* contribueront à personnaliser l'hypermédia, à le façonner en quelque sorte selon la personnalité et le degré de compréhension du lecteur. Cette particularité de l'hypermédia fictionnel mérite d'être soulignée : si la tabularité n'y est pas donnée au départ, elle peut cependant être créée par l'utilisateur qui enregistre sur son disque les divers endroits significatifs de ce jeu-récit au fur et à mesure qu'il y a progressé dans la lecture.

Par ailleurs, les innombrables textes complémentaires que l'on trouve sur la Toile fournissent au lecteur intéressé toutes les informations imaginables, aisément accessibles par des moteurs de recherche et par les nombreuses pages où l'information est organisée en mode tabulaire. Des amateurs ont ainsi reconstitué l'alphabet d'ni au complet et proposé des tables de prononciation et un dictionnaire, que l'on peut consulter sur le site de [Leelan](#) (1997b) ([illustration, taille : 82K](#)).

11. Frontières du lisible

Que conclure à la suite de ce trop bref survol ? Un premier constat : la notion de lecture tend à s'élargir à d'autres supports que l'écrit de façon à englober l'image et dans une moindre mesure le son. Cet oecuménisme sémiotique se fait au détriment du signifiant roi qu'est le langage, qui a longtemps régné de façon absolue dans l'empire des signes. Mais comment alors cerner le moment où prend place l'acte de lire ? Lit-on encore quand on ferme les yeux ou quand on traite autre chose que du langage ? Certes, comme le rappelle Klinkenberg, "*c'est sur le donné perçu que travaille l'acteur sémiotique*" (p. 128). Mais la perception doit-elle nécessairement être concomitante du travail sémiotique ? On a vu plus haut que le rappel constitue une des composantes importantes de la lecture : par définition, cette activité est indépendante du déchiffrement.



En outre, plus la tabularité du texte augmente, plus augmente la possibilité qu'a le lecteur de lâcher un *fil* textuel pour se reporter à un autre ou pour se livrer à des opérations cognitives. Même au plan de la concaténation des unités primaires que sont les mots à l'intérieur d'une phrase ou des phrases à l'intérieur d'un paragraphe, on trouvera des textes dont la compréhension excède largement le temps que prend la cueillette des signes à la surface de la page. À moins de vouloir la réduire à cette dernière opération, parfaitement objective et mesurable, on devra sans doute considérer que la lecture est la résultante de l'ensemble des opérations de mise en relation effectuées à partir d'un matériau externe. Gide nous rapporte ainsi une expérience de lecture qui nécessitait un travail cognitif considérable :

Je lis Carlyle, qui m'irrite et me passionne à la fois. J'ai eu ce tort de lire la seconde conférence (des Héros) par devoir. Il n'y a pas eu pénétration. C'est absurde. Je ne devrais rien lire comme cela. La première, au contraire, m'avait fait une impression telle que je ne venais pas à bout de la finir. À chaque ligne, j'en avais pour un quart d'heure de réflexions et de vagabondages. (Journal, coll. Pléiade, p. 19)

Certes, on peut répugner à détacher la lecture du travail de déchiffrement qui en est la porte d'entrée naturelle. Mais cette répugnance se confond parfois avec un refus de sémiotisation du non verbal, comme en témoigne par exemple la remarque de Pierre Bourdieu :

Or, le fait de lire des choses dont on ne sait pas si elles sont faites pour être lues introduit

un biais fondamental. Par exemple, lire un rituel, qui est quelque chose comme une danse, comme s'il s'agissait d'un discours, comme quelque chose dont on peut donner une configuration algébrique, c'est me semble-t-il lui faire subir une altération essentielle.
(1985 : p. 269)

Une telle critique est certainement valide lorsque, pour pouvoir en effectuer la lecture, on doit systématiquement traduire dans l'ordre du verbal des éléments non verbaux, sans le secours ni la garantie d'une instance de légitimation interne, comme c'est le cas, par exemple, d'une peinture. Mais lorsque des pratiques non verbales sont fortement codées, une traduction n'est pas nécessaire et les signes possèdent une autonomie suffisante pour pouvoir faire l'objet d'une opération de lecture. En permettant l'émergence de signes non verbaux strictement codés, le pseudo-texte de l'hypermédia fictionnel tend à mettre en place un mécanisme de lecture radicalement nouveau.

En même temps, la notion de lecture se fait paradoxalement plus rigoureuse, en ceci qu'elle exige nécessairement la compréhension, car les signes n'y sont pas donnés comme dans le langage, mais construits par le lecteur. Et la compréhension se traduit en actes et en effets visibles sur l'écran, qui fournissent au lecteur un *feedback* que l'écrit ne saurait égaler.

En retour, cette montée de l'investissement multisensoriel entraîne une réduction équivalente de la part de l'imaginaire -- lequel se limite dans *Riven* à admirer des prouesses techniques, de superbes graphiques et des mécanismes d'activation. Alors que *Tyranaël* comporte des héros et des héroïnes -- dont la plupart sont très proches de nous par leurs faiblesses, leur monologue intérieur, leurs désirs, leur humanité --, le monde de *Riven* est dépourvu de héros. Les rares personnages qu'on y rencontre sont réduits à des rôles de figurants, ce qui contribue à la froideur impersonnelle de ce monde. En revanche, une large place est laissée au lecteur, qui devient le véritable héros de ce jeu... quand il réussit à en décoder les énigmes.



Le mode d'appropriation du pseudo-texte par le lecteur est totalement différent aussi. Quoique les définitions de la littérature soient extrêmement variables, on s'entend souvent pour considérer que celle-ci consiste essentiellement à traduire une vision du monde dans l'ordre du verbal et donc du lisible, ce qui fait de la lecture romanesque un acte de récréation et de projection. Dans le cas d'un hypermédia, au contraire, la lecture des textes proprement dits est subordonnée à la résolution des énigmes et devient essentiellement instrumentale : le texte est un complément du pseudo-texte. On ne lit pas pour pouvoir se représenter mentalement un univers -- celui-ci nous est déjà donné visuellement -- mais pour trouver le moyen de s'y déplacer et d'en maîtriser les clés. La lecture y est un faire plutôt qu'un rêve dirigé. Et ce faire est placé sous le signe de l'immédiateté, voire de la fébrilité. Alors que, dans la lecture romanesque, le lecteur laisse se développer en lui une configuration d'attentes qui peut rester assez floue jusqu'au dénouement, le lecteur de *Riven* est sommé à chaque pas de formuler explicitement ses inférences en cliquant sur la zone appropriée, et de le faire avec succès faute de piétiner ou de se trouver bloqué. En somme, on ne s'est libéré de la linéarité du roman que pour devenir prisonnier de l'enchaînement serré des énigmes...

En revanche, les comportements sémiotiques que ce type de pseudo-texte tend à favoriser chez le lecteur ont des affinités évidentes avec la vie "réelle". Dans l'un comme dans l'autre, en effet, le sujet se trouve devant des signes incertains, flous et multiples qu'il doit commencer par repérer et isoler avant de pouvoir les interpréter. Le policier qui enquête sur une affaire ou l'individu qui s'oriente dans une nouvelle sphère de travail ou de loisir doit mettre en relation nombre de signes indexicaux et iconiques et les organiser de façon cohérente afin de pouvoir en faire une lecture. La fréquentation de certains types d'hypermédia fictionnel pourrait ainsi s'avérer des plus efficaces pour développer des habiletés d'observation, de déduction, d'abduction et de résolution de problème en général. Certes, ce type de lecture ne va sans doute pas faire disparaître la lecture romanesque, mais elle pourrait l'amener à se modifier, au moins dans certaines de ses manifestations. On considère en effet de plus en plus que, loin d'être un acte purement privé, la lecture prend sa source et tire ses modèles de pratiques sociales réglées (& Thomas, 1998). En somme, avec des jeux interactifs comme *Riven*, c'est à la mise en place d'une nouvelle "liturgie" de la lecture que l'on assiste aujourd'hui, partout sur la planète.

La saga de Vonarburg, par sa structure éclatée, le caractère central de ses énigmes, son aspect démiurgique et sa forte charge visuelle semble déjà témoigner de la façon dont l'écriture actuelle est travaillée par certains des principes qui régissent l'hyperfiction. Mais le média imprimé est une oeuvre close et achevée, alors que la dynamique interactive de *Riven* a suscité la création d'un réseau serré de commentaires qui en situent la lecture dans une expérience partagée, dont témoignent les milliers de sites Internet qui parlent de ce jeu ou qui en proposent des gloses et des interprétations. Si le livre veut rester au

coeur de notre civilisation, il devra réussir à susciter semblable participation de la part de ses lecteurs et faire échapper la lecture à l'isolement qui la caractérise trop souvent. Certes, les lecteurs urbains ont déjà à leur disposition ces lieux de rencontre réels que sont les grandes librairies, les bibliothèques, les salons du livre ou les émissions consacrées à des livres. Mais l'imprimé gagnerait aussi à se mettre en scène dans des lieux virtuels de plus en plus sophistiqués, et à s'accompagner de textes numériques complémentaires susceptibles de prolonger l'expérience de lecture dans un tissu riche et ouvert, auquel le lecteur ordinaire peut apporter sa propre contribution.



Une chose est sûre : les opérations cognitives impliquées par la lecture et l'écriture, loin d'être menacées par le nouvel environnement électronique, seront de plus en plus centrales à l'expérience humaine. Mais elles seront aussi appelées à se raffiner et à se réorganiser au sein d'une sphère médiatique beaucoup plus riche et diversifiée que toutes celles qui ont précédé. Cette "renégociation" des rapports de force entre divers modes d'expression est d'ores et déjà entamée (Bolter (1996), Debray). La lecture indicielle et iconique, longtemps confinée à la paralittérature (bande dessinée, roman policier, publicité...) a trouvé dans le pseudo-texte du jeu interactif un médium de choix. Et cette expérience devrait marquer profondément les habitudes de lecture de la jeune génération. Cela ne signifie certes pas la disparition du texte proprement dit. Celui-ci tendra plutôt à se replier sur ses forces spécifiques et à fonctionner en complémentarité avec d'autres médias plutôt qu'à couvrir la totalité du signifiable -- rôle qui, dans une civilisation essentiellement axée sur l'information, est loin d'être négligeable.

Références

Bibliographie

- Angenot, M. (1978). "Le paradigme absent". *Poétique*, n° 33. pp 74-89.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*. Paris : Seuil.
- Bourdieu, P. (1985). "La lecture : une pratique culturelle. Débat entre Pierre Bourdieu et Roger Chartier". In R. Chartier, *Pratiques de la lecture*. Paris : Rivages et Payot. pp 267-294.
- Charles, M. (1981). "Ménéstrier C.-F. : Poétique de l'énigme.", *Poétique*, n° 45. pp 28-52.
- Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*. Paris : Gallimard, NRF.
- Eco, U. (1988). *Le signe*. Bruxelles : Labor, Coll. Le Livre de Poche.
- Gadamer, H. G. (1991). *L'art de comprendre. Ecrits II*, Aubier.
- Jakobson, R. (1963). "Deux aspects du langage et deux types d'aphasie". In *Essais de linguistique générale*. Paris : Seuil, Coll. Points.
- Gervais, B. (1993). *À l'écoute de la lecture*. Montréal : VLB éditeur.
- Gide, A. (1996). *Journal 1889-1939*. Paris : Gallimard, coll. Pléiade.
- Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale*. Paris.
- Greimas, A. J. (1970). *Du sens*. Paris : Seuil.
- Klinkenberg, J.-M. (1996). *Sept leçons de sémiotique et de rhétorique*. Toronto : Éditions du Gref.
- Malraux, A. (1977). *L'homme précaire et la littérature*. Paris : Gallimard.
- Montandon, A. (1984). "Le parfum vert ou la curiosité du lecteur". In M. Picard, *La lecture littéraire*. Paris : Clancier-Guénaud. pp 107-127.
- Peirce, C.S. (1978). *Écrits sur le signe*. Textes rassemblés, traduits et commentés par G. Deledalle. Paris : Seuil.

Picard, M. (1984). "Littérature / Lecture / Jeu". In M. Picard, *La lecture littéraire*. Paris : Clancier-Guénaud, p. 161-169.

Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique, II*. Paris : Seuil.

Riven (1997). *The sequel to Myst*. Novato (CA) : Cyan Inc. and Broderbund Software Inc.

Scarpetta, G. (1984). "Les lectures impures", in M. Picard, *La lecture littéraire*. Paris : Clancier-Guénaud. pp 205-215.



Thomas, R. (1992). *Literacy and orality in ancient Greece*. Cambridge University Press.

Vandendorpe, C. (1989). *Apprendre à lire des fables. Une approche sémio-cognitive*. Montréal : Le Préambule / Balzac.

Vandendorpe, C. (1994). "La lecture entre automatisations et déchiffrement". In D. Saint-Jacques, *L'acte de lecture*. Québec: Nuit Blanche. pp 213-228.

Vandendorpe, C. (1997). "De la textualité numérique: l'hypertexte et la fin du livre". *RS/SI (Recherches sémiotiques/Semiotic Inquiries)*, vol. 17, n^{os} 1-2-3. pp 271-286.

Vandendorpe, C. (1998). "Pour un hypertexte tabulaire". *Argus*, vol. 27, n^o 1, Printemps-été. pp 29-34.

Vonarburg, E. (1996). *Tyranaël 1. Les rêves de la mer*. Beauport : Alire.

Vonarburg, E. (1996). *Tyranaël 2. Le jeu de la Perfection*. Beauport : Alire.

Vonarburg, E. (1997). *Tyranaël 3. Mon frère l'ombre*. Beauport : Alire.

Vonarburg, E. (1997). *Tyranaël 4. L'Autre Rivage*. Beauport : Alire.

Vonarburg, E. (1997). *Tyranaël 5. La Mer allée avec le soleil*. Beauport : Alire.

Sites Internet

Alire (nd), *Les Éditions Alire*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : <http://www.alire.com/Cadre.html>

Bolter J. D. (1996). *Degrees of freedom* Consulté sur la Toile en novembre 1998 : <http://www.lcc.gatech.edu/~bolter/degrees.html>

Fayet-Scribe S. (1998). *Histoire des supports de l'écrit*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : http://www.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d04/4fayet_1tab.html

Gamesdomain (1998). *Universal Hint System*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : <http://gamesdomain.ru/uhs/uhs.html>

Gamespot (1998). *Gamespot's guide to RIVEN*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : http://www.gamespot.com/features/riven_strat/contents.html

Johnson, W. & Thomas, R. (1998). *Reading Cultures and Education*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : http://www.facstaff.bucknell.edu/wjohnson/personal/Reading_Cultures.html

Leelan (1997a). *Riven Hints and Tips*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : <http://users.owt.com/leelan/web/Riven/rivnidx.htm>

Leelan (1997b). *D'ni Alphabet*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : <http://www.owt.com/users/leelan/web/Riven/dniscrp1.htm>

Webring (nd). *The Myst and Riven Webring*. Consulté sur la Toile en novembre 1998 : <http://www.webring.org/cgi->



Notes

[1] Cet article est une version remaniée d'une communication donnée au colloque "Visages de la lecture" organisé par l'Association canadienne de sémiotique au Congrès des sciences humaines, Ottawa, mai 1998.

[2] Le terme *isotopie* a été appliqué à l'analyse sémiotique par Algirdas J. Greimas, qui le définit comme "Un ensemble redondant de catégories sémantiques qui rend possible la lecture uniforme du récit, telle qu'elle résulte des lectures partielles des énoncés et de la résolution de leurs ambiguïtés qui est guidée par la recherche de la lecture unique" (1970: 188). Autrement dit, l'isotopie d'un texte repose sur "la permanence d'une base classématique hiérarchisée qui permet, grâce à l'ouverture des paradigmes que sont les catégories classématiques, les variations des unités de manifestation" (Greimas, 1966: 96). Ainsi, la phrase "le chien du commissaire aboie" pourra, selon les contextes, être interprétée comme renvoyant à un animal ou au *secrétaire* du commissaire (1966: 71-72). Conçue à la fois comme un principe de cohérence et comme un ensemble de traits que l'on peut trouver dans n'importe quel texte, le phénomène de l'isotopie permet d'expliquer fondamentalement le fait qu'un message donné est toujours compris comme une totalité de signification et que, confronté à des ambiguïtés, le lecteur va tenter de les résoudre en adoptant un point de vue non équivoque. Cette recherche est particulièrement évidente dans le cas des mots d'esprit, où "le plaisir spirituel réside dans la découverte de deux isotopies différentes à l'intérieur d'un récit supposé homogène" (Greimas, 1966: 71). Par la suite, le terme *isotopie* englobera également les phénomènes d'ordre syntaxique, thématique et figuratif.

[3] Nous faisons allusion à la façon dont le procureur indépendant K. Starr a rendu publique la liaison du président avec une jeune stagiaire de la Maison Blanche, et finalement amené ce dernier à en faire l'aveu, donnant ainsi au Congrès la possibilité d'amorcer une procédure de destitution.

[4] Sensible aux enjeux narratifs contemporains, Elizabeth Vonarburg glisse une allusion à Escher, dans les oeuvres duquel un personnage voit une volonté de démolition de la perspective classique correspondant "à la mort de Dieu et à la libération du Moi tout-puissant" (V, p. 60). Consciente aussi des enjeux de l'écriture, elle attribue à un de ses personnages la publication d'un livre qui aurait contribué à mettre fin à une guerre civile qui durait depuis des siècles : or ce livre porte précisément le titre du volume IV de la série. Plus encore que la puissance du Livre, c'est celle de l'imaginaire qui est mise en valeur dans ce récit. Ainsi, les événements les plus importants de l'histoire, telle l'arrivée de la "Mer" et plus tard celle des Terriens, sont présentés comme ayant été rêvés par des "dormeurs" et des "dormeuses" qui ont annoncé avec une précision infailible des événements qui allaient se réaliser deux ou trois siècles plus tard.

A propos de l'auteur

Christian VANDENDORPE : professeur au département des Lettres françaises de l'Université d'Ottawa et directeur du Centre d'écriture de la Faculté des arts. Ses champs de recherche touchent à la théorie de la lecture et à la didactique de l'écrit, ainsi qu'à la rhétorique et aux apports de la sémiotique et des sciences cognitives. Interpellé par l'avènement de l'hypertexte, il travaille depuis plusieurs années sur les métamorphoses de la lecture en relation avec le support textuel, et l'impact de celui-ci sur l'organisation du texte. Il est aussi l'auteur de divers outils informatisés, notamment *Communication écrite, une grammaire fondamentale et textuelle interactive* (Montréal : Logidisque, 1995 et 1997).

Courriel : cvanden@uottawa.ca

Toile : <http://www.uottawa.ca/academic/arts/lettres/vanden.html>

Adresse : Département des Lettres françaises, P.O. Box 450, Stn A, Ottawa (Ontario), Canada K1N 6N5

