

*Les œuvres en hypertexte et hypermédia : quelques notions
théoriques. Le cas d'Urbicande.be*

Séminaire d'Analyse du texte fantastique :
Littérature et informatique

Alejo G. Steimberg
Universidad de Extremadura

Sommaire

1. Notions théoriques

- 1.1. Que peut faire le critique ? (En guise d'introduction)
- 1.2. Hypertexte
- 1.3. Non-linéarité
- 1.4. Texte ≠ hypertexte
- 1.5. Le « lecteur » ou utilisateur de l'hypertexte
- 1.6. Lexies, textons, scriptons, docuvers : les unités de l'hypertexte
- 1.7. Hypermédia

2. Analyse de cas : *Urbicande.be*

- 2.1. *Les Cités obscures*, œuvre transmédiatique
- 2.2. *Les Cités obscures*, un objet protéique
- 2.3. *Les Cités obscures* : espace fantastique, espace virtuel
- 2.4. Des sites, du dehors et du dedans
- 2.5. Interactivités

En guise de conclusion

Bibliographie

1. Notions théoriques

1.1. Que peut faire le critique ? (En guise d'introduction)

Dans l'article portant ce titre, George Landow¹ reprend une idée assez étendue sur l'[hypertexte](#) : le potentiel de cette technologie de l'information pour reconfigurer des prémisses fondamentales de notre culture sur la [textualité](#), la paternité d'une œuvre et la propriété créatrice, entre autres concepts-clé. Les humanités et la critique modernes, écrit-il, dépendent de la multiplicité et de la stabilité du livre imprimé. L'hypertexte, qui permet aux [lecteurs](#) de choisir leurs propres parcours, dissout la stabilité qui établit les bases de notre théorie et notre pratique de la critique. Ainsi, les chercheurs ou théoriciens doivent faire face à un important défi : les différents lecteurs d'un hypertexte *ne lisent jamais le même texte*, et ils lisent rarement tout le texte disponible. Le critique ne peut donc pas maîtriser le texte en entier, qui devient un texte « sans lecteur ». Le critique se voit ainsi obligé à abandonner non seulement l'idée de maîtrise, mais aussi celle de texte concret, ce qui implique une perte de pouvoir par rapport au texte et au lecteur². Cette situation nous conduit à repenser le rôle du critique et du théoricien. La première option consiste à se centrer sur le système générateur du texte éventuel, en reconnaissant l'importance du schéma connecteur pour la construction de la cohérence textuelle ; dans ce sens John Slatin³ écrit :

I think of hypertext coherence as appearing at the metatextual level—that is, at the level where the reader perceives what Gregory Bateson calls 'the pattern which connects'. The 'pattern which connects' is the organizing notion around which all the disparate elements of the hyperdocument revolve.

Landow⁴, par contre, soutient que cette option, défendue par un grand nombre d'auteurs, impliquerait de confiner le critique au rôle de « méta-critique ». Ce que le critique doit faire, dit-il, si l'hypertexte représente vraiment un changement de

¹ LANDOW, G., *¿Qué puede hacer el crítico? La teoría crítica en la edad del hipertexto*, in LANDOW, G., *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 51.

² *Ibid.*, pp. 52-53.

³ SLATIN, J., *Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium*, in DELANY, P. et LANDOW, G. (éds.), *Hypermedia and Literary Studies*, Massachusetts, The MIT Press, 1992, p. 166.

⁴ LANDOW, G., *¿Qué puede hacer el crítico?*, cit., pp. 54-56.

paradigme, c'est *écrire en hypertexte* : on pourrait penser qu'une critique sous forme d'imprimé et donc en dehors d'un environnement hypertextuel supposerait une transposition incorrecte d'un mode à un autre. Espen Aarseth⁵ adopte un point de vue similaire quand il dit que l'hypertexte implique, pour le domaine théorique et critique, le passage d'une approche philologique à une approche anthropologique, car l'objet d'étude est plus un processus (le texte qui se transforme) qu'un projet (le [texte statique](#)). L'ancien rôle du chercheur *a posteriori*, écrit-il, ne suffit plus : le critique, comme l'observateur participant qui travaille dans le cadre de l'anthropologie sociale, doit faire en sorte qu'il se passe quelque chose, parce que c'est cette action qui produit le texte.

Le présent travail essaie de prendre en compte ces différentes perspectives à propos du travail critique et théorique sur l'hypertexte. Il est, au moins dans cette section théorique, [non-linéaire](#) parce que nous acceptons que ce type de texte soulève une logique différente de celle des textes linéaires : on ne peut pas la comprendre vraiment sans l'expérimenter. D'autre part, dans la [section d'analyse](#), nous prendrons davantage en considération la structure qui connecte les sections ou [unités](#) du texte analysé, car elle fait partie constitutive de l'objet que le lecteur (et l'analyste) reçoit et construit.

Cet article est-il un hypertexte ? Oui et non. Non, dans le sens étroit d'un hypertexte qui ne permet pas au lecteur d'avoir accès, de manière globale et directe, à toutes les sections du texte. Oui, car il fait partie d'un métatexte formé par les interconnexions de documents individuels (Delany et Landow 1992 : 9). Cette forme obéit à différentes contraintes : méthodologiquement, comme nous l'avons expliqué plus haut, ce travail ne pouvait être que non-linéaire ; de par les exigences du genre (extension minimale d'un texte académique, etc.), il ne pouvait pas être purement hypertextuel. Nous espérons que cette mixité, qui pourrait être problématique, permettra de mieux apercevoir dans quelle mesure l'hypertexte implique une transformation des paradigmes de perception, de définition et de production textuelle.

⁵ AARSETH, E., *No linealidad y teoría literaria*, in LANDOW, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*,

1.2. Hypertexte

Dans *Texte, hypertexte, hypermédia*, Roger Laufer et Domenico Scavetta définissaient l'hypertexte comme

un ensemble de données textuelles numérisées sur un support électronique, et qui peuvent se lire de diverses manières. Les données sont réparties en éléments ou nœuds d'information – équivalents à des paragraphes. Mais ces éléments, au lieu d'être attachés les uns aux autres comme les wagons d'un train, sont marqués par des liens sémantiques, qui permettent de passer de l'un à l'autre *lorsque l'utilisateur l'active*. Les liens sont physiquement « ancrés » à des zones, par exemple à un mot ou une phrase.

*Le texte propose au lecteur un parcours fixe. L'hypertexte permet au lecteur, en réponse à ses demandes, de constituer progressivement à l'écran un assemblage fugace d'éléments textuels. Le lecteur se déplace en désignant à l'aide d'un pointeur situé dans l'élément où il se trouve le lien activable qui déclenche l'affichage du ou des éléments souhaités*⁶.

Cette définition soulève deux aspects essentiels de la notion d'hypertexte : la non-linéarité et l'opposition entre texte et hypertexte.

George Landow⁷ établit deux divisions-clé entre les types d'hypertexte :

1. entre les systèmes indépendants et isolés et ceux qui sont connectés en réseau ;
2. entre les hypertextes uniquement de lecture, où les contributions du lecteur sont limitées à la sélection du parcours de lecture, et les hypertextes où les lecteurs peuvent ajouter des textes ou des liens.

C'est l'hypertexte en réseau -où le lecteur ou utilisateur peuvent ajouter des liens ou des commentaires- la forme qui permet de mieux exploiter le potentiel du média : dans ce type d'hypertexte les fonctions du lecteur se confondent avec celles de l'auteur, la division s'estompe. L'importance de la textualité en réseau, écrit Landow⁸, se manifeste lorsque la technologie transforme les lecteurs en lecteurs-écrivains ou 'écrivains' (*writers*).

Barcelona, Paidós, 1997, pp. 104-105.

⁶ LAUFER, R. et SCAVETTA, D., *Texte, hypertexte, hypermédia*, Paris, PUF, 1992, p. 3.

⁷ LANDOW, G., *Teoría del hipertexto*, cit., p. 26.

⁸ *Ibid.*, pp. 31-32.

1.3. Non-linéarité

Une trame hypertextuelle peut avoir deux structures fondamentalement différentes⁹:

1. une structure dépendant de celle du livre linéaire (organisation axiale) ;
2. une structure à organisation dispersée, sous forme de réseau et aux multiples centres, inhérente à l'entrelacement électronique.

Une structure arborescente, comme celle produite par une organisation axiale, n'est pas vraiment non-linéaire : elle est multilinéaire. Néanmoins, l'[hypertexte](#) tend « naturellement » à développer des structures non-axiales : si on abandonne la notion de texte unique et isolé, on découvre que l'accumulation d'un ensemble de structures axiales locales (produite par les liens) donne lieu à une structure en réseau. Ainsi, la non-linéarité devient un trait constitutif des hypertextes. En effet, Espen Aarseth, dans « Non-linéarité et théorie littéraire »¹⁰, inclut l'hypertexte dans une catégorie plus large : celle de texte non-linéaire. Celui-ci est défini comme un objet de communication verbale qui ne consiste pas tout simplement en une séquence fixe de lettres, mots et phrases : c'est un texte où les mots ou séquences de mots peuvent varier en fonction de la forme, les conventions ou les mécanismes du texte. Aarseth établit une classification des textes non-linéaires en fonction de la relation établie entre ses diverses [unités](#) ou sections ; cette classification, continue-t-il, permet de se passer de l'opposition entre texte électronique et texte imprimé (tout simplement, il y a des connections qui ne sont possibles que dans un texte électronique ; la séparation du texte électronique n'est pas un à priori mais une conséquence de la classification). L'[opposition entre texte et hypertexte](#) n'est pas essentielle dans sa conception ; la division texte linéaire/ texte non-linéaire constitue une classification transversale à rapport à celle-là. Aarseth¹¹ définit donc l'hypertexte comme un type de texte non-linéaire où il y a des connections directes entre différentes positions dans le texte ; le trait principal de l'hypertexte est la discontinuité, le bond, le changement subit de la position de l'[utilisateur](#) dans le texte. Celui-ci se constitue en agent primordial de la construction (hyper)textuelle, d'une

⁹ *Ibid.*, pp. 41.

¹⁰ *Ibid.*, p. 71.

¹¹ AARSETH, E., *No linealidad y teoría literaria*, in LANDOW, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*, cit., pp. 89-90.

façon différente aux possibilités ouvertes par des formes antérieures de textes non-linéaires : le texte n'apparaît que par l'action du lecteur, et n'existe de manière globale que comme objet mental.

1.4. Texte ≠ hypertexte

L'un des aspects le plus souvent soulignés du concept d'[hypertexte](#) est qu'il met en question les notions reçues de texte. Laufer et Scavetta¹² écrivent, pour différencier l'hypertexte du texte, que

Un texte est une structure linéaire plus ou moins fortement hiérarchisée : les éléments textuels, plus ou moins autonomes, sont reliés par des relations d'ordre. Un hypertexte est une [structure de réseau](#) : les éléments textuels sont des nœuds reliés par des relations non linéaires et faiblement hiérarchisées.

Ils signalent aussi que « l'hypertexte conduit à une nouvelle économie de l'écriture langagière, graphique et sonore, fondée sur une nouvelle relation entre la pensée et l'espace, sur un autre système de communication ». La notion de texte fixe disparaît : le lecteur/utilisateur, grâce à un dispositif explicite d'interactivité, peut obtenir un texte mais seulement dans le sens d'une vue textuelle, d'un point de vue sur l'hypertexte. Cette mise en question des notions reçues permet d'établir des rapports entre l'hypertexte et la théorie littéraire contemporaine. Dans « What's a Critic to Do ? », George Landow¹³ signale que, dans la même ligne que certains développements post-structuralistes (proposés par des auteurs comme Roland Barthes ou Jacques Derrida), l'hypertexte met en question les postulats conventionnels sur l'écrivain, le lecteur et les textes que ceux-ci écrivent et lisent. Aussi bien le concept d'hypertextualité que celui de post-structuralisme, continue-t-il, surgissent d'une insatisfaction face aux phénomènes associés au livre imprimé et à la pensée hiérarchique. Dans « Hypertext, Hypermedia and Literary Studies : The State of the

¹² LAUFER, R. et SCAVETTA, D., *op. cit.*, p. 5.

¹³ LANDOW, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*, cit., p. 17.

Art », en collaboration avec Paul Delany¹⁴, Landow décrit davantage comment la notion d'œuvre individuelle devient de plus en plus fragile :

1. Le lecteur fait face à une sorte de hasard du texte.
2. L'écrivain perd certains contrôles basiques sur son texte qui semble se fragmenter en ses éléments constitutifs (les [lexies](#) ou blocs de texte). Ces unités de lecture deviennent relativement autonomes, dans la mesure où elles sont moins dépendantes des éléments antérieurs ou postérieurs dans la succession linéaire.
3. Les connections entre différents textes établies par les liens hypertextuels dissolvent les notions de séparation intellectuelle entre un texte et un autre (cet effet est renforcé par l'équivalence des connections intra-textuelles et les connections inter-textuelles ; les auteurs parlent ici de démocratisation et d'absence de hiérarchies).

Plus la notion de texte individuel s'affaiblit, plus les limites de champ, genre et style perdent du sens ; le collage et des effets semblables apparaissent forcément dans les environnements hypertextuels. La mélange et l'effacement des genres prennent un nouveau sens dans le monde du texte électronique en réseau¹⁵.

Cette opposition au texte traditionnel se continue, comme le dit John Slatin dans *Reading Hypertext : Order and Coherence in a New Medium*¹⁶, dans l'instabilité de l'hypertexte : de même que l'[hypermédia](#), l'hypertexte dépend d'une technologie qui continue à se transformer de telle façon qu'elle ne pourrait jamais se stabiliser.

1.5. Le « lecteur » ou utilisateur de l'hypertexte

L'[hypertexte](#) brise les manières habituelles de comprendre et d'expérimenter le texte. Lire dans la non-linéarité, écrit Espen Aarseth¹⁷, est une activité qui peut être définie comme un essai frustrant pour harmoniser des [scriptons](#) contradictoires dans un même texte. Puisque l'objet est instable, *il ne peut pas être lu*, mais seulement entrevu

¹⁴ DELANY, P. et LANDOW, G. (éds.), cit., pp. 9-10.

¹⁵ LANDOW, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*, cit., p. 57.

¹⁶ *Ibid.*, p. 157.

¹⁷ AARSETH, Espen, *No linealidad y teoría literaria*, in LANDOW, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*, cit., pp. 86-87.

ou deviné. John Slatin¹⁸ partage ce point de vue : dans le cas de l'hypertexte, écrit-il, la lecture est un procès [non-linéaire](#) ou discontinu ; on perd les notions traditionnelles de début, du milieu et de la fin. La lecture devient un parcours individuel et signifie des choses diverses pour les différents types de lecteurs ou utilisateurs. L'auteur distingue ainsi trois types de lecteurs¹⁹ : le *flâneur* (*browser*), dont le parcours est erratique et qui lit pour le plaisir ; l'*utilisateur*, un lecteur avec un but défini qui entre dans l'hyperdocument à la recherche d'une information spécifique et part après l'avoir trouvée, et le *co-auteur*, qui constitue l'un des aspects les plus importants des nouvelles possibilités d'interaction textuelle générées par l'hypertexte. Dans ce sens, Slatin dit que

One of the most important differences between conventional text and hypertext is that most hypertext systems, though not all, allow readers to interact with the system to such an extent that some readers become involved in the creation of an evolving hyperdocument.

Cette « co-paternité » peut prendre des formes différentes, de brèves annotations jusqu'à la création de nouveaux matériaux, en passant par la construction de liens. L'auteur signale que, même si l'on parlait déjà de l'engagement du lecteur dans la construction de la signification textuelle, la capacité de l'hypertexte de rendre possible littéralement la co-paternité textuelle et la lecture interactive représente un éloignement radical par rapport aux rapports traditionnels entre lecteurs et textes.

1.6. Lexies, textons, scriptons, docuvers : les unités de l'hypertexte

La définition de Delany et Landow²⁰ de l'[hypertexte](#) -« a hypertext can be composed, and read, non-sequentially; its is a variable structure, composed of blocks of text (or what Roland Barthes terms *lexia*) and the electronic links that join them »- fait appel au concept de «lexie» pour désigner les fragments de texte qui le composent; l'usage de terme, assez étendu, n'est pas partagé par tous les théoriciens. Espen Aarseth (Landow 1997 : 80-1), qui se centre sur les critères de linéarité et de [non-linéarité](#), prend le point de vue de ce qu'il appelle la « topologie textuelle » : l'étude des connexions

¹⁸ SLATIN, J., *loc. cit.*, p. 158.

¹⁹ *Ibid.*, pp. 159-160.

entre les différentes sections d'un texte, indépendamment des propriétés physiques du véhicule (papier, pierre, supports électromagnétiques) de transmission du texte. Depuis cette perspective topologique, un texte consiste en un ensemble d'unités plus petites et ses interconnexions. Aarseth propose d'appeler ces unités des *textons*, dans le but de souligner une composante de base de la textualité. Il préfère cette dénomination à celle de « lexie », à cause de l'insistance de Barthes sur son caractère sérialisé (« fragments contigus ») et l'effet destructif de son découpage du texte. Il propose aussi une deuxième unité, le *scripton*, qui appartient au procès de lecture et consiste en une séquence ininterrompue de deux textons ou plus. La base textuelle rassemblant tous les textes unis par des liens hypertextuels, écrivent Delany et Landow, reçoit le nom de *docuvers*²¹.

Mais l'hypertexte n'est pas uniquement composé des textes qu'il rassemble : les liens qui les communiquent constituent un élément essentiel de la structure hypertextuelle. Ainsi, la dernière composante de l'hypertexte est ce qu'Aarseth²² appelle les fonctions *transversales*, qui sont les conventions et les mécanismes qui combinent et projettent vers l'utilisateur les textons sous la forme de scriptons. Les fonctions transversales peuvent être représentées par un système de coordonnées pluridimensionnel, défini par un ensemble de variables :

1. *Topologie* : elle indique la différence entre texte linéaire et non-linéaire.
2. *Dynamique* : elle distingue le texte statique du texte dynamique, où les scriptons peuvent changer même si le nombre de textons ne se modifie pas (dynamique intra-textonique).
3. *Déterminabilité* : elle marque la stabilité de la fonction transversale ; un texte est déterminé lorsque les combinaisons possibles de scriptons sont toujours les mêmes.
4. *Transitorietà* : c'est la variable temporelle ; un texte est transitoire quand la seule progression du temps fait apparaître des scriptons.
5. *Manœuvrabilité* : c'est le degré de facilité d'accès aux scriptons ; on distingue l'accès direct à tous les scriptons, le lien ou accès explicite à tous

²⁰ DELANY, P. et LANDOW, G. (éds.), *op. cit.*, p. 3.

²¹ *Ibid.*, p. 5.

²² AARSETH, E., *No linealidad y teoría literaria*, in LANDOW, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*, cit., pp. 82-83.

les scriptons (la fonction standard de l'hypertexte), le lien caché, le lien conditionnel ou complexe (où certains scriptons sont accessibles seulement après une combinaison déterminée d'autres scriptons) et l'accès arbitraire ou complètement contrôlé.

6. *Fonctionnalité- utilisateur* : elle décrit l'utilisation du texte ; il y a quatre fonctions possibles pour les textes non-linéaires :
 - a. Exploratoire : l'utilisateur décide quel « chemin » choisir.
 - b. Représentation de rôle (principalement pour les jeux).
 - c. Configuration (implique la participation active de l'utilisateur dans le dessin des textes ou des fonctions transversales).
 - d. Poétique : les actions, dialogues ou dessins de l'utilisateur ont de motivations esthétiques.

La forme la plus simple d'hypertexte peut être définie, à l'aide de ces catégories, comme un texte non-linéaire discontinu qui peut se réaliser au moyen de « bonds » (liens explicites) d'un texte à l'autre²³.

1.7. Hypermédia

La différence entre [hypertexte](#) et hypermédia réside uniquement dans les types de données auxquelles l'[utilisateur](#) ou lecteur a accès :

Un hypermédia est un hypertexte multimédia. [...] L'hypermédia désigne l'accès simultané à des données textes, images et sons sur un ou plusieurs écrans. *Le mot s'emploie aussi pour caractériser le mode de communication coopératif qui résulte du partage d'informations interactives sur un même réseau*²⁴.

La définition de Landow et Delany²⁵, très proche de celle-ci, signale la singularité de l'*expérience* de l'utilisateur, quand ils expliquent que l'hypermédia « extends hypertext by re-integrating our visual and auditory faculties into textual experience, linking graphic images, sound and video to verbal signs ».

²³ *Ibid.*, p. 84.

²⁴ LAUFER, R. et SCAVETTA, D., *op. cit.*, p. 4. C'est nous qui soulignons.

2. Anayse de cas : *Urbicande.be*

2.1. *Les Cités obscures*, œuvre transmédiatique

En 1982, Benoît Peeters et François Schuiten publient la bande dessinée *Les murailles de Samaris*. Ce n'est qu'au moment de planifier *La fièvre d'Urbicande* (le deuxième volet de la série) qu'ils se rendent compte que les deux œuvres peuvent appartenir à un même univers. Le premier ouvrage périphérique, *Le Mistère d'Urbicande*, a paru peu après. Le troisième volet, *L'archiviste*, n'est pas une bande dessinée mais un récit illustré. Jusqu'aujourd'hui, les albums composant la série comprennent des formes très diverses (recueil de journaux, conte pour enfants, dramatique sonore, guide de voyage). Dans *L'aventure des images*, Schuiten et Peeters expliquent ces transformations :

la série a pris au fil des ans un caractère essentiellement polymorphe. Aujourd'hui, il n'existe pas la moindre séparation entre l'œuvre mère et sa périphérie, entre ce qui serait privilégié (les albums de bande dessinée) et ce qui serait accessoire (les extrapolations). [...] c'est un ensemble composite qui s'est mis en place, un réseau où l'élément le plus circonstanciel est susceptible de modifier profondément le projet. [...] la série procède par une sorte de fuite en avant perpétuelle. Le voyage multiplie les détours et les zigzags, et privilégie le changement de moyens de transport²⁶

Loin de considérer ces productions comme marginales, les auteurs les utilisent comme l'un des principaux moteurs de l'œuvre : c'est en suivant cette « logique du rebond » que la série se développe. Les collaborations des intervenants extérieurs font aussi partie de la mécanique de la série, que les auteurs définissent comme *ouverte*, en tant que susceptible de recevoir des apports étrangers, et réglée, car chaque nouvel élément doit considérer ceux qui ont déjà été incorporés. Les métamorphoses intermédiatiques jouent un rôle important dans l'aspect « ouvert » de la série, du moment qu'elles favorisent les interventions créatrices du public. Comme l'expliquent les auteurs,

²⁵ DELANY, P. et LANDOW, G. (éds.), *op. cit.*, p. 7.

²⁶ SCHUITEN-PEETERS, *Autour des Cités obscures*, « Mosquito-Bulles Dingues », nn° 28/29, 1994, pp. 48-49.

En se révélant poreuse, la série se montrait susceptible d'accueillir de nouvelles greffes. Au fil des années, nous avons reçu des cartes et des manuscrits, un dictionnaire des personnages, des fictions apocryphes, des compositions musicales, une pièce de théâtre, un jeu de société... Chaotique et tâtonnante, l'exploration se poursuit par-delà notre travail²⁷.

Dans une œuvre avec de telles caractéristiques, le passage aux technologies comme l'hypertexte et l'hypermédia relevait quasiment de l'évidence : la structure en réseau, le détour comme mouvement principal et l'interactivité font penser sans difficulté à l'hypertexte. En effet, il est possible de considérer, comme le font les auteurs²⁸, l'univers des *Cités obscures* comme un multimédia avant la lettre, si l'on considère les diverses formes qu'il a prises jusqu'à maintenant. En plus, le média originaire de la série, la bande dessinée, présente, comme le signalent Schuiten et Peeters²⁹, de nombreuses affinités avec le multimédia : il s'agit d'un média composite, et « tout comme le multimédia, la bande dessinée est une écriture discontinue : c'est au lecteur à qui il appartient de jeter des ponts entre les cases, c'est à lui de définir le rythme et le type de parcours ». Cette forme de fonctionnement rapprocherait le multimédia de la bande dessinée plutôt que du cinéma ou de la télévision.

2.2. *Les Cités obscures*, un objet protéique

Si on continue à parler de « série » à propos des *Cités obscures*, c'est davantage pour une question de commodité que pour autre chose : *Les Cités obscures* comprennent non seulement des ouvrages très divers, mais aussi des expositions-spectacle, des conférences-fiction (où les auteurs se présentent comme des anciens visiteurs du monde des Cités) et un site Internet. En plus, le lien commun entre les œuvres de ce « cycle » des Cités (les termes sont tous également insatisfaisants) n'est pas facile à définir, car chaque œuvre est liée aux autres d'une façon différente. Les deux premiers volets de la série, *Les Murailles de Samaris* et *La Fièvre d'Urbicande*, partageaient le même monde ou univers et le fait que le héros de l'histoire était davantage la ville (son architecture,

²⁷ *Ibid.*, p. 61.

²⁸ *Ibid.*, 170.

son décor) que les personnages. Par contre, le troisième, *L'Archiviste*, n'était même pas une bande dessinée, mais un récit illustré situé en dehors de l'univers des Cités, où l'archiviste finissait par découvrir que celui-là avait une existence réelle et constituait une sorte d'univers parallèle au nôtre ; les autres ouvrages, qui comprennent, entre autres formes, celle du catalogue muséographique, montrent que le critère d'unité thématique est inapplicable. Comment expliquer donc l'unité de la série ? Thierry Groensteen³⁰ tente une réponse : il faudrait, pour rendre compte de l'ensemble de l'œuvre, situer la cohérence au niveau d'un référent commun aussi difficile à définir, car il apparaît « tantôt comme un monde fictionnel consistant, tantôt comme une spéculation sur l'existence de ce monde ». Il propose le titre de « Légende des Cités obscures » pour désigner la série, une légende établie par les œuvres en même temps qu'elles la mettent en cause. Les auteurs³¹ se montrent d'accord avec cette interprétation, lorsqu'ils disent qu'en passant d'un média à un autre les Cités obscures laissent penser peut-être qu'il existe une réalité concrète ou un univers de référence, indépendant de ces diverses 'manifestations'. L'ensemble des réalisations devient alors des « adaptations d'un introuvable récit premier »³². L'espace virtuel se montre presque idéal pour le développement d'un monde comme celui des Cités, entre fiction et prétendue réalité.

2.3. *Les Cités obscures* : espace fantastique, espace virtuel

Le sentiment de se trouver face à ce qui est impossible mais qui est pourtant là : voici la très claire et économique définition de Roger Bozzetto³³ du « sentiment du fantastique »³⁴, que l'on éprouve face à des « événements qui peuvent engendrer un vague sentiment d'une présence autre, d'ouverture brève vers une version inconnue de la réalité » ; on peut parler, dans un récit, d'*artefacts générateurs d'effets fantastiques*. Le fantastique implique donc une perte de repères, une impossibilité de discriminer entre réel et irréel ; ce sentiment joue un énorme rôle dans l'ensemble que constituent

²⁹ *Ibid.*, p. 169.

³⁰ GROENSTEEN, Th., *La Légende des Cités*, in « Mosquito-Bulles Dingues », nn° 28/29, 1994, p. 151.

³¹ SCHUITEN-PEETERS, *op. cit.*, p. 61.

³² GROENSTEEN, Th., *op. cit.*, p. 151.

³³ BOZZETO, R., *Y a-t-il des objets fantastiques ?*, www.noosfere.org/bozzetto, Mars 1992.

³⁴ Voir aussi notre travail « Fantastique et bande dessinée : le domaine de l'invisible », pp. 3-4.

Les Cités obscures, mais pas seulement à l'intérieur des différentes œuvres qui le composent : la « légende des Cités » est devenue elle-même l'artefact générateur d'effets fantastiques, dans le cadre de cet « introuvable récit premier » qu'on ne peut pas trouver mais qu'on peut bel et bien chercher.

2.4. Des sites, du dehors et du dedans

Le chercheur se dispose à commencer son analyse. Il tape rapidement l'adresse du site (www.urbicande.be) et, en question de secondes, il s'y trouve. Mais qu'est-ce qu'il trouve ? D'abord, qu'il n'est pas encore « dedans » : une image aléatoire (qui change à chaque visite), lui offre une « [entrée](#) ». Obéissant (il n'est habitué, comme analyste, qu'aux parcours simples, rassurants, de la textualité linéaire), il s'y rend, et une fois là il est obligé de choisir. La disposition graphique de ces options distingue trois rubriques : « *news* » (nouvelles) et « flash obscur » (des animations qui fonctionnent comme une introduction visuelle à l'univers des Cités obscures) et, pour la troisième, « intro aux cités », « site obscur » et « portail ». Le visiteur, s'il est sage, choisit l'introduction et une nouvelle fenêtre s'ouvre : il s'agit d'un texte qui peut être lu soit de manière linéaire, soit en bondissant d'un sous-titre à l'autre. Le texte a deux parties différenciées : la première est une introduction sommaire à l'univers des Cités obscures et elle énumère ses différentes manifestations : livres, spectacles, sites Internet... L'aspect intéressant de cette dernière rubrique est qu'elle considère les sites indépendants comme *appartenant à part entière aux manifestations des Cités obscures*, dont elle donne des liens : « Les Cités obscures se développent également sur Internet à l'adresse <http://www.urbicande.be>, mais aussi sur de nombreux autres sites, dont plusieurs sont rassemblés à l'adresse <http://www.ebbs.net> » ; les participations extérieures sont ainsi incorporées à l'œuvre.

La deuxième partie de l'introduction est un texte de Benoît Peeters, « Sur le chemin des 'Cités obscures' », qui au début ne semble autre chose que l'histoire de sa société créative avec François Schuiten ; mais peu après le lecteur est détrompé :

Au début des années quatre-vingts, par un dimanche pluvieux, près de Laguiole, nous avons visité ensemble un petit musée tout entier consacré au peintre Augustin Desombres, élève méconnu de Gérôme. C'est là que nous avons entendu parler pour la

première fois des Cités obscures. Deux ans plus tard, à Bruxelles, nous en avons découvert une porte, dans l'invraisemblable dédale du Palais de Justice de Bruxelles. Nous avons voyagé longuement de Samaris à Urbicande, et de Pâhry à Brentano. Jamais nous n'avions imaginé où ces explorations nous conduiraient, ni les rencontres qu'elles allaient engendrer. Aujourd'hui encore, nous ignorons dans quelles directions notre arpentage nous entraînera.

Dans ce texte, comme dans les conférences-fiction qu'il a organisées avec Schuitens, Peeters se présente comme explorateur d'un monde qui possède une existence indépendante : comme Peeters lui-même l'explique³⁵, « nous ne cherchons pas à faire de la surenchère technique, mais à jouer avec 'l'internaute', en lui proposant une chose qui reste rare sur le Web : de la fiction ».

L'une des particularités d'*Urbicande.be* est que le site possède plusieurs niveaux : il y a plusieurs degrés du « dehors » et du « dedans ». Les noms des pages aident un peu à établir ces niveaux. Pour le moment, notre chercheur se trouve encore dans « Urbicande.be » ; s'il continue la visite en choisissant le « [site obscur](#) », il sera amené vers « Urbicande ». Dans cette page, l'espace central est occupé par une image (une sorte de clin d'œil au média originaire de la série, la bande dessinée, s'y aventurer est la seule manière de continuer le parcours).

Toutes les pages auxquelles on peut accéder à travers cette image ont pour titre général « le site d'Urbicande », et elles permettent donc toutes d'y entrer ; néanmoins, un seul lien est présenté comme une entrée ou une porte : le lien vers le « [site](#) ». Cela illustre une autre caractéristique d'*Urbicande.be* : il s'agit d'une espace où le visiteur n'est pas contraint à une seule logique. On peut choisir soit de respecter un parcours plus ou moins traditionnel en utilisant les portes, soit de s'insinuer par les fenêtres (qui est le nom du lien qui permet de retourner à cette page depuis l'« intérieur » du site).

La page nommé simplement « [Le site d'Urbicande](#) » donne un avertissement au visiteur :

Attention, vous vous apprêtez à quitter le Web et à naviguer sur le Réseau! En cliquant sur le cube, votre voyage commence. Le site urbicande.be est le seul à vous permettre d'explorer cet univers mouvant, aux arcanes imprévisibles.

³⁵ BAETENS, J., *Entretien avec Benoît Peeters*, in « Image & Narrative », 2, septembre 2001.

Présentée comme véritable début de traversée, elle permet une deuxième option : le visiteur peut, au lieu de plonger directement dans le trajet, consulter une espèce de guide de voyage. Ce guide reprend l'argument de l'introduction, en nous expliquant que

Grâce au voyage accompli par François Schuiten et Benoît Peeters et à quinze années de recherches minutieuses, l'occasion vous est aujourd'hui donnée de découvrir dans toute sa richesse un univers trop longtemps considéré comme mythique, un monde étrange dont les liens avec la Terre sont loin d'être élucidés.

On nous informe ce qu'on trouvera dans le parcours, et il y a en même temps des liens pour y aller directement. Le site brise constamment toute idée d'avoir affaire avec une logique monolithique.

Dans l'[entretien](#) réalisé par Jan Baetens, Benoît Peeters expliquait :

Notre site, nous l'avons développé peu à peu comme une sorte de labyrinthe, où les fonctions aléatoires jouent un rôle essentiel : quand on clique sur le cube en rotation, on ne sait pas sur quoi on va tomber.

En cliquant sur le [cube](#), on le constate : le « [Site d'Urbicande : point d'entrée](#) » offre deux faces du cube, chacune possédant un lien vers un page différente, tandis que les faces changent à chaque entrée. La visite virtuelle à l'univers des Cités obscures ne prétend pas avoir un parcours fixe.

2.5. Interactivités

Schuiten et Peeters ont soutenu plusieurs fois l'importance de la participation des lecteurs. Dans le but de définir cette participation, Peeters a dit que le lecteur,

s'il saisit les règles du jeu, il s'insinue plutôt dans les marges, les failles, les béances entre les albums. Il cherche à se faire son trou ou à apporter sa pierre. Il s'agit moins pour lui de rectifier que de compléter, en prolongeant les éléments déjà posés³⁶.

Les participations des lecteurs sont bien antérieures aux possibilités données par le site Internet ; ainsi, Peeters racontait déjà en 1994 la longue correspondance qu'ils avaient soutenu avec une lectrice qui avait pris le nom de Mary von Rathen, l'héroïne de *L'Enfant penchée*, qui corrigeait, en tant qu'originnaire des Cités obscures, quelques « erreurs » des auteurs ([Mosquito-Bulles dingues, 1994](#)). Ces [lettres](#) ont été reprises dans le site. En fait, l'un des principaux intérêts du site, selon les auteurs, consiste à faciliter ces participations³⁷ ; c'est ainsi que plusieurs « [hypothèses de passage](#) » entre notre monde et celui des Cités ont pu être canalisées par le site.

À l'époque où les auteurs ont publié *L'aventure des images*³⁸, le site était en pleine phase de développement. Dans ce livre, ils se montrent enthousiastes au sujet des potentialités du site :

la force d'Internet tient sans doute aux possibilités d'intervention active de l'utilisateur. Chacun étant, au moins potentiellement, émetteur que récepteur, le dialogue est un des enjeux fondamentaux du réseau des réseaux. Notre envie est dès lors de nous servir du site comme d'un lieu privilégié de contact avec les amateurs des *Cités obscures*. [...] Mais surtout nous souhaiterions que certaines parties du site soient laissées réellement à l'initiative des navigateurs [...] On pourrait aussi imaginer qu'un secteur devienne le cadre d'un jeu de rôles.

Aujourd'hui, on peut observer que l'espace donnée à l'interactivité ne comprend pas toutes ces possibilités : il se limite surtout à des formes différentes d'envoyer des commentaires ou des textes, mais, plus important encore, il ne comprend aucune forme d'action directe sur le site. Par rapport à cela, les attentes des auteurs se sont vues déçues. Mais le site paraît avoir réalisé une autre intention des

³⁶ BAETENS, J., *op. cit.*

³⁷ *Ibidem.*

³⁸ SCHUITEN, F. et PEETERS, B., *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996, p. 178.

auteurs³⁹ : rassembler et mettre en communication les sites portant sur les Cités obscures. Aussi écrivent-ils que

ce qui rend le Réseau [Internet] fascinant, ce sont les liens « hypertexte » qui mettent les différents sites en relation les uns avec les autres. [...] parfois le plus excitant est de se laisser porter d'un site à l'autre, au gré des *links*, par-delà les frontières et les domaines⁴⁰

Il est impossible, dans les limites de ce travail, de rendre compte de la diversité de ces sites. On peut mentionner que beaucoup d'entre eux, comme le magazine *Luminas*, jouent le jeu de mélanger la réalité et la fiction qui est à la base de la construction de l'univers des Cités obscures.

En guise de conclusion

Thierry Groensteen⁴¹ a déjà parlé du caractère protéiforme et de la dynamique expansive des Cités obscures. Dans cette œuvre globale, chaque manifestation devient un objet indépendant ; ainsi par exemple, ce qui était censé être un catalogue visuel et sonore de l'exposition-spectacle *Le Musée des Ombres* est devenu l'ouvrage *Le Musée A. Desombres*. La « logique du rebond » dont parlaient les auteurs s'érige en procédé central ; tout élément faisant partie de l'œuvre peut être repris sous une nouvelle forme, et le public fait partie de ce procès. C'est dans cette logique que Peeters peut parler, à propos d'*Urbicande.be* site Internet, de « chantier », de « lieu permanent de dialogue et d'expérimentation ». L'aspect le plus intéressant du site Internet est le fait qu'il apparaît comme une sorte de « matérialisation » de deux aspects essentiels des *Cités obscures* comme projet artistique : le passage intermédiatique et l'interactivité. Par rapport à ce dernier, on trouve cependant une contradiction : les énormes possibilités posées par l'hypertexte et l'hypermédia dans ce

³⁹ Peeters : « [...] nous aimerions que des lecteurs créent des pages Web éminemment subjectives, qui développent leur point de vue, leur approche spécifique. Il n'y aurait plus un site, mais un véritable Réseau de sites. À ce moment-là, même les contradictions, et les polémiques, pourraient devenir intéressantes », BAETENS, J., *op. cit.*.

⁴⁰ SCHUITEN, F. et PEETERS, B., *L'aventure des images*, cit., p. 174.

⁴¹ GROENSTEEN, Th., *op. cit.*, p. 152.

domaine, et dont les auteurs se montrent conscients et enthousiastes, ne sont pas utilisées à fond. Il est possible que la cause de cette contradiction ne soit que technique, et que la technologie nécessaire se soit montrée trop difficile, trop lourde ou trop chère à mettre en place. Mais on peut penser aussi que les responsables du site ont trouvé une autre forme d'accueillir les participations extérieures, plus libre que l'intervention au sein des « cases » définies par la progression du réseau : jouer à annuler les barrières entre le site « officiel » et les autres sites sur les Cités obscures. Ce choix est cohérent avec une œuvre qui fait de l'instabilité l'un de ses traits nodaux. Cette instabilité fait des *Cités obscures* une œuvre essentiellement fantastique, essentiellement hypertextuelle.

Bibliographie

- AARSETH, Espen, *No linealidad y teoría literaria*, in Landow, G. (éd.), *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997.
- *Entretien*, in Schuiten & Peeters. *Autour des Cités obscures*, « Mosquito-Bulles Dingues », nn° 28/29, 1994.
- BAETENS, Jan, *Entretien avec Benoît Peeters*, in « Image & Narrative », 2, septembre 2001.
- BOZZETO, Roger, *Y a-t-il des objets fantastiques ?*, www.noosphere.org/bozzetto, Mars 1992.
- GROENSTEEN, Thierry, *La Légende des Cités*, in « Mosquito-Bulles Dingues », nn° 28/29, 1994.
- LANDOW, George et DELANY, Paul, *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: the State of the Art*, in DELANY, Paul et LANDOW, George (éds.), *Hypermedia and Literary Studies*, Massachusetts, The MIT Press, 1992.
- LANDOW, George, *¿Qué puede hacer el crítico? La teoría crítica en la edad del hipertexto*, in Landow, George, *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997.
- LAUFER, Roger et SCAVETTA, Domenico, *Texte, hypertexte, hypermédia*, Paris, PUF, 1992.
- SCHUITEN, F. et PEETERS, B., *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996.
- SLATIN, John, *Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium*, in Delany et Landow, *op. cit.*, 1992.