

L'avenir des mots

Par Daniel Rosenberg

En 1965, Theodor Nelson, théoricien américain de l'information, affirmait qu'une révolution était en train de se produire dans l'univers des mots. L'utilisation des ordinateurs pour stocker, communiquer et organiser des textes entraînait une modification de l'idée même de textualité. Les idées de Nelson ont ensuite gagné en popularité, tout comme le terme hypertexte, qu'il a attribué aux structures de liens que les réseaux informatiques avaient commencé à révéler à partir des textes. Mais le raisonnement de Nelson est souvent mal compris : il ne prétendait pas que les ordinateurs avaient créé les possibilités techniques pour une révolution, mais plutôt qu'ils avaient mis en lumière le potentiel latent de l'hypertexte. En effet, selon Nelson, hypertexte était un nouveau mot servant à nommer quelque chose de profondément ancien. Si, d'une part, il offrait un moyen tout trouvé de nommer les structures de liens qui allaient devenir caractéristiques des documents électroniques, il constituait d'autre part une façon de parler des notes de bas de page, des annotations et de tous les autres mécanismes non linéaires qui faisaient depuis longtemps partie de la tradition liée au texte écrit et imprimé. Au même titre que l'hypertexte électronique, l'écrit et l'imprimé permettaient déjà aux lecteurs de se déplacer à l'intérieur des textes selon des méthodes qui remettaient en question la notion de linéarité textuelle (1). En effet, comme l'explique Nelson, ces types de déplacements et de sauts n'exigent même pas de mécanisme paratextuel. Ils sont déjà implicites dans la structure même du discours. Voici ce qu'il écrit à ce sujet :

Bien des gens croient que [l'hypertexte] est un concept nouveau, radical et menaçant. Toutefois, j'aimerais préciser que l'hypertexte est un concept fondamentalement traditionnel qui est déjà bien inscrit dans la tradition littéraire. Dans le processus habituel d'écriture, on choisit une séquence d'exposés à partir de la myriade de possibilités qui s'offrent à nous; l'hypertexte en permet beaucoup, qui sont toutes à la portée du lecteur. En fait, nous nous écartons constamment de la séquence, citant des choses qui se trouvent dans des parties ultérieures ou antérieures du texte. Des formules telles que «comme nous l'avons déjà mentionné» et «comme nous le verrons plus tard» constituent en réalité des pointeurs implicites vers des contenus se trouvant ailleurs dans la séquence (2).

Cette conception large de l'hypertexte montre que l'écriture électronique a des caractéristiques communes avec d'autres formes d'écriture. «L'hypertexte peut englober les textes séquentiels, et constitue par conséquent la forme la plus générale d'écriture. (Dans un sens, il constitue aussi la forme la plus générale de langage (3).»

Selon Nelson, aucune écriture ni énonciation ne se déplace en ligne droite. Aucune n'existe isolément. L'hypertexte, dans son sens le plus large, est à la fois le tissu d'interconnexion formé de lexias qui constitue une unité textuelle donnée comme un livre, et la matrice de références externes à partir de laquelle tout livre doit tirer ses filaments. Selon cette perspective, la littérature apparaît non pas comme un regroupement d'œuvres indépendantes, mais comme «un système continu de documents interconnectés (4)». En d'autres mots, nous lisons et écrivons dans un univers plus vaste que les livres, et Nelson fait référence à cette dimension théorique de plénitude lexicale en utilisant le terme «docuvers». Dans le docuvers, il n'y a pratiquement aucune hiérarchie et aucun hors-texte. La totalité de l'appareil paratextuel habite un espace horizontal et partagé.

Nelson ne s'est jamais privé d'employer la rhétorique futuriste relative à la révolution de l'information. Mais en même temps, sa conception des possibilités de l'informatique a autant été tournée vers le passé que vers l'avenir. Sa profonde appréciation pour tout ce qui fonctionne bien dans la textualité traditionnelle ressort clairement dans l'ensemble de ses écrits. Si on la considère selon une perspective élastique, la littérature imprimée offre peut-être un portrait plus sophistiqué de l'hypertextualité que les textes et les réseaux électroniques tels qu'on les connaît présentement. Dans ses travaux plus récents, Nelson revient constamment à ce qu'il appelle le «paradigme littéraire». Sa propre conception de l'hypertexte, affirme-t-il, «lui a été suggérée par le seul précédent fonctionnel que l'on connaisse : la littérature». Et plus loin : «Nous ne pouvons pas savoir comment les choses seront vues dans l'avenir. Nous devons supposer qu'il n'y aura jamais de vision irrévocable et définitive de quoi que ce soit. Et cependant ce système fonctionne. LA LITTÉRATURE EST DÉBOGUÉE (5).» La technologie, de l'avis de Nelson, nous permet de voir des dimensions de la littérature qui sont demeurées cachées à l'époque de l'imprimé. En même temps, la littérature offre un modèle intellectuel qui s'est tout de même révélé capable d'exprimer la complexité, l'ambiguïté et la responsabilité.

Pour Nelson, l'écriture et la lecture constituent toujours des processus consistant à retrouver quelque chose qui était perdu. Si, dans le sens le plus courant, tout acte de composition est un acte de création, dans le contexte du docuvers, tout acte de création revient, dans les faits, à retracer un espace hypertextuel oublié. À un niveau psychique plus profond, tout acte linguistique est un acte de contact avec un corps disparu par l'entremise d'un «lieu magique de mémoire littéraire». L'info-discours nous procure une forme de mémoire nouvellement structurée. Il renvoie à la fois au stockage des systèmes, aux liens non examinés et retrouvés entre les idées et au problème de la conscience qui glisse hors de notre portée. Un reporter a un jour demandé à Nelson si la montée des technologies et des prédispositions hypertextuelles ne serait pas symptomatique de l'existence d'un trouble déficitaire de l'attention généralisé. La réponse de Nelson : «Nous avons besoin d'un terme plus positif pour nommer ce phénomène. Pensée colibri conviendrait bien, selon moi (6).»

Le projet Xanadu, système hypertexte élaboré par Nelson lui-même, serait donc conçu pour gérer à la fois du texte et de la mémoire. À l'intérieur de Xanadu, il est toujours possible de revenir sur ses pas quand on a pris un chemin erroné, de retrouver une référence perdue et de raviver une voix réduite au silence. Nelson compare même ce processus de «versionnage» à un voyage dans le temps, où «le passé peut être modifié (7)». Les utilisateurs du prototype de Xanadu constatent que le curseur a la forme d'un sablier. «Pour défaire quelque chose, vous n'avez qu'à «reculer dans le temps» en faisant glisser la partie supérieure du sablier au moyen du stylo optique... Vous pouvez alors continuer à regarder l'écran et faire des changements comme si les opérations précédentes[...] n'avaient jamais eu lieu (8).» Historiquement, bien sûr, l'écriture a souvent fait figure de voyage dans le temps; comme le dit Friedrich Kittler, «tout livre est un livre des morts (9)». À cet égard, l'écriture électronique ne diffère en rien des autres types d'écriture. Mais l'écriture électronique est aussi porteuse du phantasme selon lequel la mort pourrait ne pas être permanente et le texte témoignerait non seulement d'activités passées, mais ces activités elles-mêmes pourraient être réécrites ou non encore écrites. Par le X chiasmatique de Xanadu, le sable du temps passe et repasse. Dans l'imaginaire de Nelson, il y a deux mondes, le présent et le passé, réfractés et renversés à travers le prisme chiasmatique de l'écran informatique. C'est un tel miroir négatif que nous tend Xanadu, un miroir qui reflète et donc qui crée un ailleurs temporel.

À la différence de la plupart de ses contemporains, Nelson considère que l'ouverture de l'horizon virtuel permet le passage dans un certain type de passé, dans le corps-enfant de l'esprit. Ce que nous voyons dans l'image de l'enfant rivé à l'écran d'un ordinateur (une image qui revient souvent dans les travaux de Nelson) est une expérience imaginée de communion, où le corps et l'esprit sont réunis dans la dimension du rêve. Il s'agit de l'expérience du présent vers laquelle tend tout le travail de Nelson. Hypertexte est le nom donné à ce plaisir physique de la pensée, à un type de représentation qui renforce la pensée colibri et la rend opérationnelle. Les efforts de Nelson ne tournent pas autour du phantasme de la dissolution du corps en une série de données, mais constituent plutôt une célébration de la ré-accession au corps-enfant perdu et libre grâce au médium de la fantique.

Voilà en quoi consiste la signification spéciale de Xanadu en tant que «lieu magique» de la mémoire, dimension de créativité débridée qui est toujours hyperinévitavelmente présente. Xanadu est une expression de la façon dont Nelson imagine l'avenir de l'information, soit comme une hyperexpérience de l'enfance, un retour chiasmatique par le miroir de l'écran d'ordinateur à un esprit non encore façonné par les programmes scolaires. Par une espèce de voyage dans le temps, Xanadu (re)donne corps aux actes d'imagination textuelle.

À un certain égard, on pourrait faire ce type d'observations à propos d'une bonne partie des textes et de la théorie sur l'hypertexte. En effet, au cours des dernières années, on a assisté à un mouvement général visant à mettre en valeur le potentiel intellectuel et imaginatif de la

non-linéarité, et l'utopie littéraire a évolué pour devenir des hétéro- ou des hypertopies. Ce qui est le plus intéressant à propos de Nelson n'est pas le rôle indéniable qu'il a joué dans la naissance de ce mouvement, mais son scrupuleux examen de la problématique entourant une matérialité qui est souvent absente chez les autres penseurs. Même quand il met en valeur le caractère multidimensionnel de textes en apparence traditionnels et linéaires, il insiste sur la valeur de l'écriture soi-disant traditionnelle, et sur sa nécessaire protection de tout ce qui pourrait tenter de la supplanter ou de nuire à l'attrait qu'elle exerce sur l'imagination créative.

Telle une fable édifiante, le travail de Nelson nous aide à faire des distinctions entre les diverses rhétoriques et pratiques relatives à nos avenir possibles en matière d'information. Ces réseaux de praxis sont cousus ensemble au moyen des tissus traditionnels du futur et du passé : les tissus du progrès, de la révolution et du millénaire, ainsi que ceux de la nostalgie, de la mémoire et du retour. À cet égard, ce qui importe dans le travail de Nelson n'est pas l'idée ou la pratique de la non-linéarité en soi, mais plutôt son insistance que nos avenir n'ont jamais été vraiment linéaires. Les coutures du patchwork sont apparentes. Xanadu est peut-être bien des choses, mais il est assurément un système conçu pour tracer des cheminements intellectuels. Contrairement à tant de théoriciens de l'information et de la cybernétique, la préoccupation première de Nelson n'a jamais été la vitesse ou l'envergure des systèmes. Xanadu se distingue principalement parce qu'il se présente comme un patchwork. Bien sûr, certains aspects de la vision de Nelson sont utopiques, nostalgiques. Mais si son Xanadu est un phantasme, et s'il est vrai que le temps ne se mettra pas à reculer simplement parce que nous touchons un sablier avec un curseur magique, il est également vrai que nos avenir n'auront aucun sens si nous ne reconnaissons pas l'attrait que ces possibilités exercent sur nous.

Une version longue de cet article paraîtra dans le livre intitulé *Histories of the Future* (sous la dir. de Daniel Rosenberg et Susan Harding, Durham, North Carolina, Duke University Press, 2005). L'auteur souhaite remercier l'éditeur Duke University Press pour sa généreuse permission de publier cet extrait.

NOTES

1. Theodor Nelson, *Dream Machines*, 1974, p. 50.
2. Theodor Nelson, *Literary Machines*, 1980, 1.17
3. Ibid., 0.3.
4. Ibid., 2.2.
5. Ibid., 2.9-2.11.
6. Gary Wolf, «The Curse of Xanadu», *Wired Magazine*, 3.06, 1995.
7. Nelson, *Dream Machines*, p. 43.
8. Ibid., p. 49.
9. Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, traduit vers l'anglais par Dorothea von Mücke, octobre 41, 1987, p. 107.

