

ÉPISTOLAIRE

Monologue, dialogue, polyphonie

L'idée de circulation fait partie intégrante de l'œuvre hypermédiatique et cette œuvre en réseau, basée sur l'échange, le dialogue et le partage d'informations, s'inscrit totalement dans la tradition épistolaire, terme qui étymologiquement signifie, rappelons-le, faire circuler, envoyer quelque chose à quelqu'un. Une des premières caractéristiques et finalités du Web est donc d'être un lieu d'échanges, de dialogues et de partage d'informations. Au sein de l'œuvre hypermédiatique, la notion même d'écriture est élargie, intégrant des stratégies narratives empruntées à la vidéographie, au cinéma et à la photographie, mais aussi aux modes de communication orale comme la conversation et le dialogue.



Il semble également banal de reconnaître que le courriel et ses dérivés (messages textuels brefs diffusés en direct), parfaitement intégrés aux échanges quotidiens, sont les lieux premiers de cette appropriation générale des modalités épistolaires que l'on retrouve sur Internet – ces dernières faisant, à première vue, passer l'épistolaire d'une tradition littéraire introspective à des formes plus succinctes qui sont empruntées à la rhétorique de la carte postale ou encore à celle de la conversation verbale dont elles reproduisent l'impression de direct.

Différentes études ont permis de constater qu'à travers l'exercice de l'épistolaire numérique (compris ici à la fois comme le courriel et ses dérivés présentés plus haut), la pratique de l'écriture se trouvait radicalement renouvelée (Ivanova, 1999) : coexistence d'éléments linguistiques de langues différentes, utilisation très fréquente d'abréviations parfois oralisantes, de l'ellipse et de divers moyens d'expressions graphiques (répétitions de lettres, points de suspension ou d'exclamation, caractères différents au sein du même message, émoticônes et autres icônes ou symboles préprogrammés par les logiciels). Cette vision demeure fragmentaire. En effet, l'épistolaire numérique et Internet, à une échelle de diffusion générale, peuvent tout autant véhiculer des formes poétiques et artistiques dans la mesure où comme outils de diffusion, ils ne sont plus uniquement considérés du point de vue de l'efficacité du modèle des télécommunications et, comme la poste (mail art) et la vidéo avant eux, ils intéressent depuis près de deux décennies de nouvelles générations de créateurs.

Il est important enfin de préciser que c'est toute la structure du Web (véhicule et contenu) qui est basée sur l'échange et qui s'inscrit dans cette pensée de l'épistolaire, bien au-delà des textes ou des diverses informations qui y sont partagés. L'épistolaire peut ainsi être considéré comme une modalité importante de l'interactivité, assurant la participation de l'internaute au processus de l'œuvre.

Les formes classiques de l'épistolaire sont très marquées et se reconnaissent généralement par les formules d'ouverture

(incipit) et de fermeture (excipit) conventionnées (Cher X..., Je vous écris pour..., En espérant le tout conforme..., Bien à vous...), insistant sur des marqueurs déictiques précis : lieu, date et heure. Ces marqueurs rappellent de manière récurrente le statut du scripteur énonciateur et du destinataire allocutaire, auquel une rétroaction sera éventuellement demandée.

Absence et distance sont deux autres éléments propres à la pratique épistolaire (Kerbrat-Orecchioni, 1998). On écrit parce qu'on est séparé. Sur le Web, cette distance coexiste avec l'idée de proximité, dans la mesure où l'échange a un caractère immédiat. L'espace physique de séparation semble éclater au profit de l'effet de direct. Certains marqueurs déictiques si importants dans la tradition épistolaire seront conservés dans plusieurs œuvres en réseau comme séquence phatique ou transactionnelle. Souvent, ces marqueurs s'y retrouvent automatisés, préprogrammés dans le paratexte par les logiciels qui permettent d'ajouter des informations résumées sur le contenu de la missive. Efficace et rapide, l'épistolaire numérique est trop souvent vu comme lieu de l'échange banalisé, de format neutre et davantage lié à l'utilitaire, qui ne conserve de la tradition épistolaire que le matériau, l'écriture souvent télégraphique, alors qu'il peut tout autant être le véhicule d'une proposition plus intime, plus engagée.

Sur le Web, on écrit à quelqu'un ou à plusieurs, pour des destinataires ciblés ou anonymes, sous un modèle dynamique qui reproduit un effet de dialogue. Ainsi, trois grands types de structures, inspirées de la tradition littéraire, notamment du roman épistolaire, y conditionnent trois grands types d'écriture : la monodie, le dialogue et la polyphonie (Grassi, 1998). Rappelons que dans les cas présentés ici, la notion d'écriture implique également le son et l'image; il s'agit alors d'une écriture composite et non d'une production strictement littéraire. Chacune de ces structures mettra l'accent sur un segment du message : intimité marquée de l'énonciateur pour la monodie, comparaison des points de vue et perspective contrastée pour le dialogue, vision hétérogène et fragmentée pour la polyphonie.

Monodie, écho d'une seule voix

La monodie ou monologue livre à la première personne du singulier une vision personnelle, intimiste sur le monde. Nous avons accès au point de vue du locuteur, qui implique dans sa structure énonciative l'idée d'un interlocuteur ciblé ou encore potentiel, lequel demeurera absent de l'échange. Le dilemme entre véridicité et fictionnalité, présent dans tout récit à teneur biographique et souvent mentionné dans les études épistolaires, persiste ici. L'indécidabilité (Saint-Gelais, 2008) entre le vrai et le faux est fréquente sur le Web. On pourra éviter ce dilemme en rappelant que la finalité de l'œuvre d'art est principalement symbolique. Ceci étant dit, la monodie parle principalement au « je » et présente une intimité qui s'exhibe et se raconte.

Le récit de voyage justifie la forme épistolaire dans l'hypertexte de fiction *Inanimate Alice* (2005) de Christ Joseph et Kate Pullinger. L'internaute est invité à parcourir un roman feuilleton, le récit intimiste du personnage principal, Alice, racontant son quotidien difficile et dispersé entre différents pays (Chine, Russie, Italie, Angleterre). Dans le premier épisode, deux séries d'icônes typées se côtoient : les images de la lettre, de la missive, de la carte postale, des messages textes, et celles du voyage, du déplacement, de la route, de la carte géographique – les deux séries opérant de manière insistante comme des marqueurs visuels de l'épistolaire. Cette œuvre a été jusqu'à maintenant principalement commentée dans ses rapports aux jeux vidéo mais pourrait aussi être analysée à partir des diverses figures de la communication (texto, photo, vidéo, cellulaire) qui y sont illustrées. Dans *Inanimate Alice*, le texte à la fois comme contenu et comme format, de

même que les diverses incarnations de la missive, participent à la trame narrative. On peut comprendre l'œuvre comme le journal de bord d'une période de vie, comme un monologue intime livré à un destinataire anonyme, un récit biographique ou un carnet de voyage, les genres n'étant pas si simples à délimiter. Mais il reste que ces missives sont destinées au partage, elles sont données pour être vues et lues par un destinataire externe, ce dernier n'étant impliqué dans le récit que par les opérations de déambulation qu'il doit enclencher pour garantir la « jouabilité » du parcours.

Inanimate Alice est une œuvre très voisine de l'esprit du roman épistolaire monodique, ne serait-ce que par la structure chronologique du récit et par le processus de découverte du personnage principal qui y expose de manière progressive son intimité. L'hypertexte tente toutefois d'échapper aux formes et figures du livre, en proposant une écriture dynamique et hétérogène qui exploite la représentation de l'épistolaire par des missives brèves, une esthétique de la carte postale et de la photographie de voyage, ainsi que par des messages texte qui s'écrivent en direct.

Diade, confrontation des points de vue

Mettant en perspective un double récit, la diade présente pour sa part des histoires qui s'entrecroisent. Elle sera marquée par le contraste, la confrontation des points de vue sur un même sujet. Dans l'histoire littéraire, la diade est symbolique, elle présente au lecteur un dialogue, encore ici fictif et/ou réel, entre deux personnages principaux. Le lecteur assiste, toujours de l'extérieur, à cet échange par alternance des récits, les épistoliers se répondant d'une missive à l'autre. Cette structure persiste sur le Web où l'internaute demeure un témoin externe de cet échange, mais il aura toutefois à animer le parcours plus ou moins sophistiqué qui lui est proposé, une construction intermédiaire, dirions-nous, entre le monologue intimiste et la réelle ouverture contributive du polyphone.

Quelques dispositifs miseront sur une structure plus inclusive à travers une métaphore de l'écriture en direct, conviant l'internaute à une coécriture plus dialogique avec le dispositif, lequel propose des associations à partir d'une base de données comme dans *Vévé* (2008), une œuvre de poésie générative réalisée par Sofian Audry et basée sur l'échange de mots. Il est rare que les œuvres en demeureront à cette relation de « un à un ». En effet, la plupart conserveront et intégreront les opérations générées par les internautes, pour les proposer en lecture à la communauté élargie, glissant ainsi du « dialogue » vers une écriture polyphonique et collective.

Polyphonie, la voix chorale

Figure la plus courante sur le Web, la polyphonie permet de moduler les divers points de vue autour d'un thème ou d'un événement. Le récit s'y trouve fragmenté, éclaté par l'écriture hétérogène et les voix multiples qui s'expriment. La polyphonie joue de l'ouverture participative, du partage élargi et de la culture libre, sur la base de l'invitation (forum) ou encore de la récupération (détournement de textes à partir de divers sites).

Le site *Plagiairc*, discuter avec les mots de autres (2010), de Nicolas Boillot, est un logiciel de clavardage qui emprunte le flux de paroles qui déferle sur Facebook. *Plagiairc* est un « patchwork textuel », comme le mentionne l'artiste, au sein duquel la notion d'auteur se trouve dissolue. L'internaute y est invité à construire des phrases en sélectionnant sur l'écran des mots figurant dans une base de données. L'œuvre interroge le statut de toute déclaration publique donnée à lire en clavardage, où chaque phrase devient l'objet d'une longue série d'appropriations, menées par des auteurs anonymes,

participant aussi du flux et de la citation.

La Bibliothèque des rêves de Jean-Jacques Rullier est un autre exemple de la polyphonie Web. L'œuvre, en ligne depuis 1998, reçoit et conserve des récits de rêves fournis par les internautes afin de les inclure dans son développement rhizomatique. Cette bibliothèque des rêves persiste et se transforme au fil du temps car elle se présente comme un processus et non comme un objet fini, condition essentielle à la polyphonie en réseau.

Rappelons enfin que monologue, dialogue et polyphonie sont autant de stratégies de rétention qui maintiennent l'attention de l'internaute en lui aménageant une tribune, du moins une place privilégiée dans le déroulement de l'œuvre.

Références:

Grassi, M.C. (1998). *Lire l'épistolaire*, Paris, Dunod.

Ivanova N. (1999). *Épistolaire numérique, maîtrise MST Information et Communication*, Université de Paris 8, sous la direction de Jean Clément.

Kerbrat-Orecchioni, C. (1998). « L'interaction épistolaire », dans J. Siess (dir.pub), *La Lettre entre réel et fiction*, Paris, Sedes.

Saint-Gelais, T. (dir.pub) (2008). *L'indécidable, écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse.

Liens:

Audry, Sofian (2008) *Vévé*. En ligne : <http://veve.sofianaudry.com/> (page consultée le 17 avril 2012).

Boillot, Nicolas (2010) *Plagiairc, discuter avec les mots des autres*. En ligne : <http://www.plagiairc.com/> (page consultée le 17 avril 2012).

Joseph, Christ et Pullinger, Kate (2005) *Inanimate Alice*. En ligne : <http://www.inanimatealice.com/> (page consultée le 17 avril 2012).

Rullier, Jean-Jacques (1998) *Bibliothèques des rêves*. En ligne : <http://www.culture.gouv.fr/entreelibre/Rullier/Rullier.htm> (page consultée le 17 avril 2012).

Fiche bonifiée du NT2

Dubé, Sandra (2009) « Inanimate Alice » dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/inanimate_alice/plus (page consultée le 17 avril 2012).



- Le projet ABÉCÉDAIRE est une initiative de Joanne Lalonde, Professeur au Département d'Histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et Directrice du Laboratoire NT2 - UQAM
- Le projet ABÉCÉDAIRE est soutenu par le Laboratoire NT2 - UQAM