

Perdu dans la fiction hypertextuelle

Laetitia De CONINCK

Les chevaliers du Moyen Age déambulaient dans la forêt sous le regard de Dieu. Les modernes chercheurs de sens sont, à tout moment menacés d'errement indifférent et insignifiant. L'effondrement de l'image du centre est sans doute la raison du prodigieux développement du thème du labyrinthe. Avec la mort de Dieu, les chevaliers ont quitté la forêt puis l'homme et la foule sont entrés dans le labyrinthe.

André Peyronie, « Labyrinthe »

Du récit mythique aux hypertextes de fiction, en passant par le mythe littérisé, la figure du labyrinthe a pris de nombreux chemins et revêtu de multiples significations. Au 20^e siècle, le labyrinthe semble jouer un rôle thématique et formel important. Se détachant peu à peu du mythe, le labyrinthe n'est plus seulement une figure évoquée par le texte, il devient la structure même du texte. L'expérience du labyrinthe n'est plus réservée uniquement aux héros de la mythologie et aux personnages du récit, elle devient l'expérience même du lecteur. Parcourant le texte comme s'il parcourait le labyrinthe, le lecteur poursuit sa conquête du sens, la lecture est un itinéraire initiatique, le texte un passage menant vers la connaissance ou l'insignifiance. Avec les hypertextes de fiction, il semble que le lecteur soit fatalement condamné à errer. Si pour Thésée, le labyrinthe est le lieu d'une quête, il semble signifier pour le lecteur des hypertextes de fiction le lieu de l'égarement.

En établissant un parallèle entre le parcours de Thésée et celui du lecteur, je poserai l'hypothèse de la lecture des hypertextes de fiction comme expérience du labyrinthe. Pour ce faire, j'étudierai plus particulièrement le cas de l'hypertexte de fiction de Michael Joyce *Afternoon, a Story* et celui d'Alain Salvatore *Écran Total*. Cependant, étant donné la (relative) nouveauté des hypertextes de fiction, il me semble indispensable de cerner le concept de l'hypertexte ainsi que les circonstances de sa rencontre avec la fiction. Dans un premier temps, je

tenterai donc de décrire le concept de l'hypertexte : ses différences avec le texte, son dispositif d'écriture, ses effets sur la lecture, etc. Je présenterai ensuite les hypertextes de fiction : ses premières apparitions, ses conséquences sur les rapports entre l'auteur, le texte et le lecteur, etc. Finalement, je poserai l'hypothèse de la lecture des hypertextes de fiction comme expérience du labyrinthe.

Du texte à l'hypertexte

En modifiant nos façons de percevoir, de créer, d'organiser, d'échanger et de consommer les connaissances, le développement des technologies numériques et l'expansion des réseaux de communication informatisés à l'échelle planétaire représentent des enjeux politiques et culturels que nous ne pouvons plus ignorer. Dans un contexte économique de mondialisation où la dimension internationale est prédominante, les industries culturelles sont en train d'adapter leurs méthodes de production et d'exploitation de leurs produits. L'industrie de la presse écrite et du livre n'échappe pas à ces bouleversements et l'apparition de l'ordinateur et des réseaux comme l'Internet viennent changer les paramètres de l'édition, de la publication et de la conservation des textes. Les médiums électroniques, tels que le CD Rom ou les réseaux comme l'Internet, représentent non seulement de nouveaux supports aux articles de journaux ou de revues, aux actes de colloques, aux textes de fiction, mais ils proposent aussi de nouvelles formes d'écriture et de nouveaux modes de lecture. Le passage d'un texte imprimé à un texte électronique ne signifie pas seulement le passage d'un objet matériel à un objet dématérialisé (Lenoble, 1993), c'est aussi le passage d'un texte à un hypertexte.

Considéré comme l'un des principaux paradigmes permettant de définir le texte électronique, l'hypertexte, dans un contexte informatisé, est « un système permettant de gérer une collection d'informations auxquelles nous pouvons accéder de manière non séquentielle. Il est constitué d'un réseau de nœuds et de liens logiques entre ces nœuds. » (Lucarella, cité par Lebrave, 1994, 9). Les nœuds, appelés aussi documents, peuvent contenir diverses informations, des textes entiers, des paragraphes, des phrases, des mots (dans le cas où les nœuds contiennent des images ou du son numérisé, on parlera plutôt d'hypermédia).

Selon un principe d'emboîtement (Levy, 1990), un nœud peut lui-même contenir d'autres nœuds, qui eux-mêmes contiendront d'autres nœuds et ainsi de suite. Un hypertexte n'a pas un centre unique, chaque nœud pouvant constituer un centre en soi. Le passage d'un nœud à l'autre se réalise au moyen de points d'ancrage appelés aussi boutons. Ceux-ci sont ancrés dans le nœud et peuvent être représentés par un icône, une image, un paragraphe, une phrase, un mot, une lettre, etc.

Imaginé par l'américain Vannevar Bush en 1945, puis introduit par Ted Nelson dans les années soixante, le concept de l'hypertexte s'est développé au cours des années soixante-dix et connaît, grâce aux progrès technologiques de l'ordinateur, ses premières applications concrètes, au début des années quatre-vingts. Surtout utilisé dans le domaine de la documentation et dans la gestion des informations des banques de données, des encyclopédies, des dictionnaires, l'hypertexte ne prétend pas remplacer le texte « classique » conçu pour être lu de manière linéaire, il offre simplement un mode de recherche et d'accès à l'information plus malléable que le support papier. Les informations n'étant plus soumises à l'ordre linéaire du support papier, elles peuvent être organisées dans « l'espace électronique » (Bolter, 1991) de l'ordinateur, par association d'idées ou de concepts. L'hypertexte propose donc un mode d'écriture non séquentielle, très peu hiérarchisé, permettant de concevoir la lecture comme une interaction.

Pour le lecteur, l'hypertexte se présente, sur un écran d'ordinateur, sous la forme d'un texte affiché dans une fenêtre. Dans la plupart des hypertextes, le lecteur n'a accès qu'à une vision locale du texte (chacun des documents affichés dans la fenêtre ouverte est un fragment de texte). Plusieurs indications graphiques ou typographiques peuvent être utilisées pour attirer l'attention du lecteur sur la présence des boutons, on pense, entre autres, aux caractères gras, italiques, soulignés, colorés, etc. C'est donc en actionnant le bouton, au moyen du curseur de l'ordinateur ou de la flèche de la souris, qu'une nouvelle fenêtre s'affiche. Celle-ci présente au lecteur un nouveau document, comportant lui-même de nouveaux boutons et ainsi de suite. Un hypertexte est donc un ensemble de documents liés entre eux par des liens. Cet ensemble de documents constitue un réseau que le lecteur peut parcourir sans suivre forcément un ordre spécifique.

Dans le jargon informatique, ce mode de lecture est baptisé « navigation ».

La navigation n'est pas sans ambages pour le lecteur habitué à suivre l'ordre linéaire des paragraphes et des pages. La désorientation, causée par un manque de repères contextuels dans le texte, est l'un des effets secondaires non désirés de l'hypertexte. Afin d'atténuer ces effets, de plus en plus d'hypertextes offrent un attirail d'outils, communément appelés « outils de navigation ». Ceux-ci permettent au lecteur de retrouver son chemin et de faciliter ses recherches. Je pense, par exemple, aux possibilités de consulter en tout temps une carte permettant de localiser les informations, de revenir sur ses pas aux moyens de flèches directionnelles, de visualiser le parcours de lecture, de revenir en tout temps au document initial, d'enregistrer les documents consultés en les marquant métaphoriquement d'un signet. Bref, tous les moyens sont utilisés afin d'éviter que le lecteur ne se perde dans un océan d'informations.

À ces outils de navigation, il faut ajouter les possibilités pour le lecteur d'inscrire ses annotations personnelles et même d'ajouter de nouveaux documents ou de nouveaux liens. À ce titre, il est important de distinguer les hypertextes « hors ligne », conçus pour être consultés sur des supports indépendants, comme des disquettes ou des CD Roms, des hypertextes « en ligne », conçus pour être consultés à partir d'un réseau comme par exemple l'Internet. Ce dernier se définit comme un immense hypertexte, une grande toile dont les ramifications s'étendent dans le « cyberspace ». Selon Pierre Levy :

Le cyberspace s'érige en système des systèmes mais, par ce fait même, il est aussi le système du chaos. Incarnation maximale de la transparence technique, il accueille cependant, par son irrépressible foisonnement, toutes les opacités du sens. Il dessine et redessine la figure d'un labyrinthe planétaire, mobile, en extension, sans plan possible, auquel Dédale en personne n'aurait pas pu rêver. (Levy, 1996, 117)

Les principales particularités d'un tel réseau résident sans doute dans son inconstante « métamorphose » et sa troublante « éphémérité » : des liens se nouent et se dénouent, de nouveaux

textes apparaissent pendant que d'autres disparaissent. De plus, la structure « rhizomatique » de ce réseau permet non seulement de mettre en circulation des documents hétérogènes, mais aussi de participer à des expériences d'« hyperécriture »¹⁵.

De l'hypertexte aux hypertextes de fiction

Dès le milieu des années quatre-vingt, certains écrivains n'hésitent pas à s'emparer du dispositif hypertextuel pour le faire glisser dans le domaine de la fiction. En 1985, l'écrivain américain, Michael Joyce, utilise le dispositif hypertextuel afin de réaliser *Afternoon, a Story*, l'un des premiers hypertextes de fiction. Depuis, plusieurs écrivains, surtout américains, utilisent des applications d'écriture hypertextuelle comme les logiciels Hypercard ou Storyspace, pour réaliser des hypertextes de fiction. Plusieurs de ces hypertextes sont disponibles sur des disquettes et sont distribués par des maisons d'éditions spécialisées, telle la maison d'édition américaine Eastgate Systems. D'autres, comme *Écran Total* d'Alain Salvatore, sont programmés en langage HTML et sont accessibles sur le World Wide Web¹⁶. Dans un message envoyé à différents « moteurs de recherche » sur Internet, Alain Salvatore décrit *Écran Total* :

Écran Total est un texte fondé sur l'hypertextualité : non pas un roman, un récit simplement traduit en langage HTML, mais un texte fondé sur les possibilités de jeu, de dérive, d'initiative

¹⁵Michel Lenoble définit l'hyperécriture comme un type d'écriture « faite de rendez-vous virtuels multiples au cours desquels les auteurs/lecteurs apportent leur contribution. Le texte est en éternel processus, dont l'état ne préexiste pas à la lecture, pas plus d'ailleurs qu'il ne lui survit. L'hyperécriture est donc l'occasion d'une fréquentation unique, personnelle et inédite du texte. La lecture devient incommunicable. » (Lenoble, 1995, 23)

¹⁶Pour Philippe Chartrand, le World Wide Web ou WWW « est un hypertexte distribué, de structure rhizomatique. Plus précisément, le WWW est constitué de l'ensemble des ordinateurs serveurs utilisant le protocole HTTP au sein de l'Internet pour donner accès à des documents de types hypertextes écrits en formats HTML » (Chartrand 1996, 9) Le WWW est donc une sous-section de l'Internet, sous-section, considérée aujourd'hui comme la plus importante. Sans rentrer dans l'histoire du réseau Internet et dans les spécifications techniques, ce qu'il est important de retenir ici, c'est que dans un fichier hypertexte sont ancrés des URL (Uniform Ressource Locator) qui sont invisibles à l'utilisateur, mais utilisables sur un simple clic au point d'ancrage.

laissée au lecteur. Un « mobile », transposé dans le domaine littéraire, avec des illustrations originales qui contribuent à construire le labyrinthe.

Écran Total a la particularité de se métamorphoser. L'auteur peut à son gré enlever ou rajouter certains fragments textuels ou certains liens. L'hypothèse de la disparition « totale » de l'œuvre n'est pas non plus à négliger. En effet, hébergé gratuitement par le site français *Mygale*, *Écran Total* a récemment failli s'éteindre et rejoindre les limbes de l'électronique.

Nommé aussi hypertexte fictionnel, hyperfiction ou fiction interactive hypertextuelle, l'hypertexte de fiction décrit des phénomènes relativement différents. Il peut être l'œuvre d'un seul auteur ou d'un « collectif », il peut contenir uniquement du texte, mais aussi des images, des animations et du son, il peut se rapprocher des expériences poétiques à la manière de l'OULIPO, ou à ces « récits dont vous êtes le héros », ou bien encore ressembler à un mélange des deux. En le distinguant des textes arborescents et des textes combinatoires, Jean Clément propose, dans l'article « L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ? », une définition provisoire de l'hypertexte de fiction, selon lui :

L'hypertexte partage avec ces derniers les notions d'unités narratives fragmentées. Mais ses fragments ne sont ni totalement structurés, comme dans les récits arborescents, ni totalement inorganisés comme dans les textes à combinatoire totale. L'hypertexte est donc une collection de fragments textuels semi-organisée. (Clément, 1995b, 2)

En reprenant la définition de Clément, je définirai l'hypertexte de fiction comme une œuvre composée par un réseau « d'unités narratives fragmentées », reliées entre elles par des liens, permettant au lecteur, à partir de points d'ancrage (mots-boutons) de construire son propre parcours de lecture. À cette définition, il me paraît important de rajouter la distinction que fait Michael Joyce (1991) entre l'hypertexte de fiction de type « exploratoire » et l'hypertexte de fiction de type « constructif ». Avec l'hypertexte de fiction de type « exploratoire », le lecteur navigue dans une structure relativement fixe où la distinction entre lecteur et auteur reste

claire. En effet, si la collaboration du lecteur est nécessaire à l'élaboration de l'œuvre, celle-ci reste généralement sous l'autorité de l'auteur. Dans *Afternoon, a Story* par exemple, c'est Michael Joyce qui a rédigé tous les fragments textuels, c'est lui qui a également tissé tous les liens possibles entre les fragments. C'est donc l'auteur qui contrôle le degré d'interaction du lecteur et qui détermine la structure du réseau. Avec les hypertextes de fiction de type « constructif », la distinction entre le lecteur et l'auteur devient, par contre, de plus en plus difficile à établir. En effet, en plus de naviguer dans l'hypertexte, le lecteur a la possibilité de changer la nature et la structure du texte, il peut inscrire sa propre écriture, ajouter ses propres liens, ses propres textes.

En brisant l'ordre linéaire et canonique du récit, les hypertextes de fiction concrétisent le rêve de certains écrivains du 20^e siècle qui était d'ouvrir le texte à une pluralité de lectures et d'offrir une plus grande marge de manœuvre au lecteur. Selon Bertrand Gervais : « Si l'ouverture, de l'œuvre ou de la fabula (Eco, 1965), était auparavant la marque de l'avant garde littéraire, le sommet de la pyramide de la textualité, elle devient le seuil même de l'hypertextualité » (1997, 17). En effet, les hypertextes de fiction permettent au lecteur de collaborer à l'élaboration de l'œuvre. Le lecteur n'est plus obligé de suivre l'ordre linéaire des pages, il participe activement à construire son propre parcours de lecture, celui-ci devient un « scripteur », ou un « lecteur-comme-auteur ». Selon Michael Joyce :

Ce n'est pas simplement que le lecteur peut déterminer l'ordre de ce qu'il lit, mais ses choix créent ce qui est lu. Disons simplement que l'hypertexte est lire et écrire électroniquement dans l'ordre qui vous convient, que ce soit en fonction des choix qui vous sont offerts par l'auteur ou par votre propre découverte sensorielle de l'organisation topographique du texte. Vos choix, non la représentation que s'en fait l'auteur ou une topographie initiale, constituent l'état présent du texte. Vous devenez le « lecteur-comme-auteur ». (Joyce cité et traduit par Gervais et Xanthos, 1997, 1)

Pour Bertrand Gervais et Nicolas Xanthos (1997), les structures ouvertes de l'hypertexte ne permettent pas de lire les hypertextes de fiction selon les formes narratives traditionnelles.

En effet, si, dans le récit traditionnel, les unités narratives ne suivent pas forcément l'histoire, elles sont tout de même agencées de manière à construire une intrigue qui trouvera son ou ses sens dans la conclusion de l'histoire. Avec l'hypertexte de fiction, les fragments narratifs sont lus de façon non séquentielle, ils ne suivent plus un ordre déterminé par l'auteur. L'absence de fin et de séquentialité dans les hypertextes fictionnels ne permet plus au lecteur d'organiser et de hiérarchiser les actions en fonction d'une conclusion, « c'est au lecteur de décider quand, non plus l'histoire, mais l'expérience de lecture est finie. Et les critères décisionnels ne sont plus la complétude de l'action, mais le fait que l'histoire n'avance plus ou qu'elle se lasse. » (Gervais et Xanthos, 1997, 5)

La lecture des hypertextes de fiction comme expérience du labyrinthe

La lecture des hypertextes de fiction, avec ses nombreux choix de parcours, ses digressions, ses culs-de-sac, installe le lecteur dans la même position que Thésée pénétrant le labyrinthe. Arrimé au fil du premier fragment narratif, il pénètre dans les méandres de l'hypertexte comme s'il entrait dans le labyrinthe. Or, si pour Thésée l'expérience du labyrinthe est celle d'une quête, d'un processus de progression menant vers un but, un centre jamais vu, il semble, pour le lecteur des hypertextes de fiction, que ce centre soit à jamais perdu.

Dans *Afternoon, a Story*, par exemple, le lecteur n'a qu'une vision locale d'une construction complexe à laquelle il n'aura jamais accès. Si Thésée ne peut voir qu'un mur à la fois, le lecteur ne peut voir qu'un fragment de texte à la fois et il n'a aucune idée de la façon dont les cinq cent trente-neuf fragments textuels qui composent *Afternoon, a Story* sont organisés.

Dès le premier fragment textuel d'*Afternoon a Story*, le lecteur doit faire un choix. Au moyen d'une barre d'outils de navigation située dans le bas de la fenêtre, il pourra, par exemple, choisir de répondre à la question du narrateur en actionnant les touches « Y » ou « N », suivre le chemin sinueux, mais continue et rassurant, tracé par l'auteur, en actionnant la touche « Retour », ou encore découvrir une porte cachée, en cliquant sur un mot au hasard. Dans tous les cas, le lecteur sera condamné à errer dans les allées obscures du labyrinthe hypertextuel.

En appuyant sur la touche retour, comme s'il tournait les pages d'un livre, le lecteur a l'impression, au début de sa lecture d'être bien arrimé au fil d'une histoire, cependant, au fur et à mesure qu'il avance, les mots l'interpellent, le sortent de sa sécurité et de son cadre habituel (le continu et le linéaire). Ces mots, qui sont en fait des boutons, des points d'ancrage dans le texte, sont des bifurcations, des intersections, des accidents de parcours qui le feront décrocher et dévier vers d'autres histoires. D'un objet matériel à deux dimensions, la surface de la page, le lecteur passe à un objet virtuel à trois dimensions, l'hypertexte (Bernard, 1993). À l'ordre linéaire des pages, des paragraphes, fait place « la mise en abyme » quasi-infinie de « l'espace électronique ».

Afternoon, a Story peut rapidement donner le vertige au lecteur qui tente de se frayer un chemin à travers les dédales de sa lecture. Au fur et à mesure qu'il avance dans sa lecture, il perd ses repères habituels. Les voix narratives, l'espace, l'action, et le temps sont fragmentés, déconstruits, disséminés. Le passage d'un nœud à l'autre, d'une unité narrative à l'autre, représente souvent le saut d'un cadre cognitif à l'autre, d'un espace-temps à l'autre. Chaque fragment narratif du réseau est un instant, un espace-temps qui s'ouvre sur d'autres espaces-temps. Entre chaque fragment, l'espace de liberté semble plus grand, c'est à la fois l'espace d'un avant et celui d'un avenir.

En empruntant la terminologie de Bertrand Gervais (1993), on pourrait dire que la lecture d'*Afternoon, a Story* constitue, à certain moment, une succession de syncopes cognitives, c'est-à-dire, de ruptures fréquentes dans la compréhension fonctionnelle du texte. Le lecteur, qui tente de s'accrocher à des noyaux fixes (le sujet, l'espace, l'action et le temps) afin de construire un sens à sa lecture, doit recommencer ce processus fréquemment, ce qui, non seulement freine la progression de sa lecture, mais le désoriente complètement. Imaginez Thésée, freiné dans sa quête, oubliant le Minotaure, et cherchant non plus le centre du labyrinthe, mais le fil qu'il a perdu. Sans ce fil, le labyrinthe devient pour Thésée comme pour le lecteur le signe d'une inextricabilité et d'une impénétrabilité impossible à surmonter.

Sur la première page d'*Écran Total*, l'auteur accueille le lecteur dans la fiction hypertextuelle en prenant soin de l'avertir

qu'il s'apprête à lire un récit dont il ne saurait être le héros. Puis, dans un avertissement au lecteur, un narrateur anonyme raconte les circonstances dans lesquelles il a découvert *Écran Total*, et tente de décrire sa lecture :

L'histoire était obscure, personnages et événements en semblaient forcés, l'ensemble était difficilement crédible. Parmi les personnages, nombreux et peu vraisemblables, certains semblent sortis tout droit de fictions un peu *cheap* : de l'espionnage, du thriller - avec des noms qui ressemblent à des noms de code : « Ludwig »...« Wolfgang » - des noms qui ressemblent à des illusions qu'on ne comprend pas : « Nortrope », « Mi ». Parfois quelques lignes de roman psychologique. Des genres disparates, des lettres, des extraits de pamphlets, des plans, ou des allusions à d'autres brûlots perdus dans le désastre de la disquette, un thème astral aussi, je crois. Des récits enchâssés, des remarques à prétentions philosophiques, une théorie sur les médias, dont on ne comprend pas bien s'il faut l'apprécier ou si l'auteur a voulu en faire la critique. Pas clair. Le seul fil directeur que je crois avoir perçu est cette haine que le *professore* éprouve à l'égard de la télévision. On le lui reproche en tout cas, et je ne saurais pas loin de me ranger sur ce point, à l'avis de la plupart de ses détracteurs, mais pour d'autres raisons : n'est-ce pas déjà de l'Histoire, obsolète comme la machine sur laquelle ces pages se sont un jour élaborées ? (Salvatore, 1997)

Après la lecture de quelques fragments narratifs d'*Écran Total*, le lecteur ne peut plus prétendre, comme l'en avait averti l'auteur, être le héros du récit. Attiré par les mots « bleus » qui jonchent le texte, emporté par la force centrifuge des liens dérivants, étourdi par le va-et-vient des personnages, emmêlé dans un réseau d'histoires sans issu, le lecteur, insatisfait de sa course folle, se perd, pendu au fil de sa lecture.

Les hypertextes de fiction offrent parfois la possibilité au lecteur désespéré de rattraper ce fil ou encore de s'accrocher à un nouveau fil. Dans *Afternoon, a Story*, par exemple, l'auteur permet au lecteur de revenir sur ses pas au moyen d'une flèche de retour. Dans *Écran Total*, il est possible de consulter une table permettant de visualiser l'espace du texte avec une perspective dédaléenne. Le lecteur naufragé devra toutefois se méfier, car ces outils ingénieusement fabriqués par l'auteur-concepteur ne servent, en fait, qu'à mieux le perdre. Et, si le lecteur persiste

malgré tout à poursuivre sa lecture, celle-ci prendra bientôt des allures de quête insensée.

Emprisonné dans un espace fermé, ouvert sur une infinité de temps (temps de lecture), un espace fragmenté, discontinu, ambigu, le lecteur d'*Écran Total* semble condamné à l'errance et à l'incohérence. Effleurant la surface lumineuse de l'écran, il n'avance plus dans l'histoire, il « saute » d'un fragment narratif à l'autre, il ne « navigue » plus dans l'hypertexte, il « butine » d'un fragment à l'autre à l'autre, oubliant le sens des phrases pour chercher la couleur des mots. « Chapeaux », « avenir incertain », « devenir insecte », « une autre histoire », « où est donc le miel ? », tous ces mots-boutons cliqués au hasard d'un détour seront peut-être les seuls souvenirs que le lecteur « sauvegardera » de sa lecture.

Conclusion

Si tout lecteur est un explorateur, si tout texte est passage de signes s'ouvrant sur d'autres signes, s'il existe autant de traversées et de découvertes que de lecteurs et de lectures, la lecture des hypertextes de fiction, avec ses nombreux choix de parcours, ses bifurcations, ses impasses, s'inscrit d'emblée comme itinéraire labyrinthique.

Avec l'hypertexte de fiction, nous l'avons vu, centre et sens se déplacent constamment. La multiplication des liens et la déhiérarchisation des unités narratives ne permettent plus de mettre un terme au défilement des histoires. Non seulement le lecteur ne peut plus compter comme le fait Thésée, sur un fil conducteur, mais il ne peut se vanter d'avoir trouvé le centre du labyrinthe. Le lecteur ne fait que se répandre, s'éparpiller, poursuivant un centre multiplié et un sens insaisissable.

Si certains textes littéraires sont pour le lecteur, « le rite d'un passage » (Bilen 1989), allant de l'ignorance initiale du lecteur à l'impression d'une transcendance, il semble que l'expérience de la lecture de l'hypertexte vise, au contraire, et selon le principe d'entropie, à exacerber cette ignorance. Si, pour Thésée, le labyrinthe est le lieu d'une quête, il est pour le lecteur de l'hypertexte le lieu de l'égarement.