

Déconstruction et spatialité dans Patchwork Girl de Shelley Jackson

Cédric Kayser

2019

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1067418ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1067418ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département des littératures de langue française

ISSN

2104-3272 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Kayser, C. (2019). Déconstruction et spatialité dans Patchwork Girl de Shelley Jackson. *Sens public*. <https://doi.org/10.7202/1067418ar>

Résumé de l'article

Comment définir l'œuvre littéraire à l'ère du numérique ? La littérature peut-elle rendre compte des changements produits par le numérique ? De quelle façon la refonte sensorielle à laquelle nous assistons au quotidien affecte-t-elle notre perception de l'espace ? Quel est le rôle de l'auteur dans la transmission d'idées ? Comme nous le verrons par la suite, la littérature hypertextuelle, qui émerge au début des années 90, offre un cadre d'analyse privilégié pour penser les questions de l'identité, du corps et de l'espace à l'avènement du numérique. En relisant Patchwork Girl de Shelley Jackson à la lumière de ces questionnements, il s'agira de déterminer comment l'opacification du dispositif traditionnel de lecture dans l'œuvre numérique produit une nouvelle forme de subjectivité.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) Sens Public, 2019



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>



Déconstruction et spatialité dans
Patchwork Girl de Shelley Jackson

Cédric Kayser

Publié le 18-04-2019



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International (CC BY-NC-SA 4.0)

Résumé

Comment définir l'œuvre littéraire à l'ère du numérique ? La littérature peut-elle rendre compte des changements produits par le numérique ? De quelle façon la refonte sensorielle à laquelle nous assistons au quotidien affecte-t-elle notre perception de l'espace ? Quel est le rôle de l'auteur dans la transmission d'idées ? Comme nous le verrons par la suite, la littérature hypertextuelle, qui émerge au début des années 90, offre un cadre d'analyse privilégié pour penser les questions de l'identité, du corps et de l'espace à l'avènement du numérique. En relisant *Patchwork Girl* de Shelley Jackson à la lumière de ces questionnements, il s'agira de déterminer comment l'opacification du dispositif traditionnel de lecture dans l'œuvre numérique produit une nouvelle forme de subjectivité.

Abstract

How do we define the literary work in the digital age? Can literature account for the changes produced by the digital? How does the sensory remodeling of our daily experience affect our perception of space? What is the role of the author in conveying ideas? As this article purposes to show, hypertextual literature, which emerged in the early 1990s, offers a privileged analytical framework for thinking about the issues of identity, body and space in the advent of the digital. In our re-reading of *Patchwork Girl* by Shelley Jackson in light of these questions, it will be necessary to determine how the opacification of traditional patterns of reading in the digital work produces a new form of subjectivity.

Mot-clés : espace, corps, hypertexte, navigation

Keywords: space, body, hypertext, navigation

Table des matières

Introduction	4
Navigation	6
Corps de texte	7
Hyper/Texte	9
Le corps et ses limites	12
Storyspace/navigation	13
Conclusion	16
Notes et références	18

Déconstruction et spatialité dans *Patchwork Girl* de Shelley Jackson

Cédric Kayser

Introduction

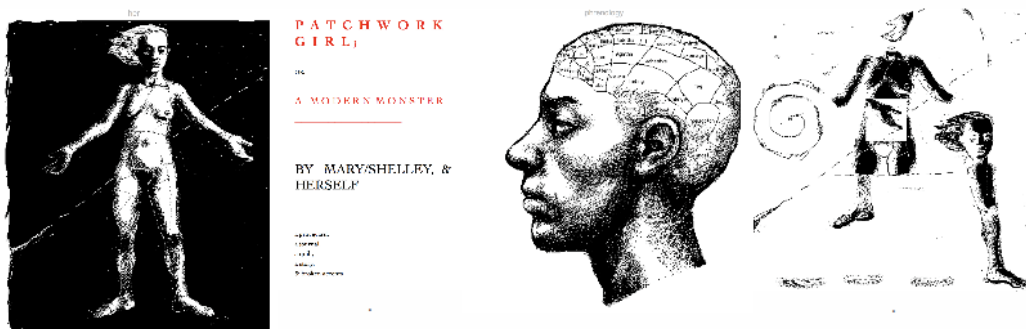
Lorsque David Foster Wallace publie *Infinite Jest* en 1996, il s'interroge en des termes lucides sur les frontières entre art et sociétés de consommation. Au centre d'une intrigue complexe située dans un avenir proche où le Canada, les États-Unis d'Amérique et le Mexique forment l'Organisation des Nations de l'Amérique du Nord (O.N.A.N.), un film éponyme plonge chacun de ses spectateurs dans un état léthargique qui s'avère fatal. Le roman se présente à la manière d'une boucle infinie et s'inscrit dans une diachronie où le calendrier est dicté par un ensemble de sociétés qui ont la possibilité d'acheter des droits de dénomination pour chaque année civile. Vingt ans après la parution de ce classique de la postmodernité littéraire, les questions posées par David Foster Wallace concernant le statut du livre et de ses frontières n'ont rien perdu de leur actualité. Comment définir l'œuvre littéraire à l'ère du numérique ? La littérature peut-elle rendre compte des changements produits par le numérique ? Et quel est le rôle de l'auteur dans la transmission d'idées ?

La littérature hypertextuelle, qui émerge au début des années 1990, offre un cadre d'analyse privilégié pour penser les questions de l'identité, du corps et de l'espace à l'avènement du numérique. L'apparition d'une nouvelle forme de littérature, rendue possible par les avancées du Web 1.0, marque en cela un tournant dans la perception même du fait littéraire. En déconstruisant le travail patient des grands théoriciens de l'intertextualité, une nouvelle vague d'auteurs s'intéresse désormais aux processus qui se trouvent à l'origine de l'acte littéraire. Parmi ces premiers auteurs du numérique, Shelley Jackson

se discerne par l'attention portée au corps humain, qui occupe une place centrale dans sa pratique littéraire. C'est lors d'un cours de Georges Landow en 1993 à l'université Brown, que Jackson commence à tracer dans son carnet de notes un corps dénudé de femme avec des cicatrices en pointillés qui donnera naissance à l'hypertexte *Patchwork Girl* (Amerika 1998). L'aspect fragmenté qui caractérise cette œuvre fondamentale de la littérature numérique renvoie le lecteur à sa propre expérience du corps qui ne se révèle jamais que partiellement.

Publié par Eastgate Systems en 1995, *Patchwork Girl* de Shelley Jackson s'apparente à un collage, une hyperfiction développée au moyen du logiciel Storyspace. Il s'agit d'un hypertexte qui retrace le vécu d'une créature monstrueuse — successivement désignée par « Elle » ou « Patchwork Girl » — créée à la fois par Shelley Jackson et Mary Shelley, l'auteure de *Frankenstein*. On se rappellera que dans le livre original de Shelley, l'inventeur suisse Victor Frankenstein donne vie à un être artificiel qu'il abandonne la nuit de sa création. Tourmenté par son isolement et la répulsion qu'il provoque auprès des hommes, le monstre retourne auprès de son créateur en lui réclamant une femelle. Finissant par accepter malgré lui, l'inventeur commence à assembler un modèle féminin. Frappé d'horreur à la vue du corps achevé, l'homme scientifique détruit alors le monstre féminin au grand désarroi de sa créature. Selon l'intrigue centrale de *Patchwork Girl*, Mary Shelley aurait recomposé ce monstre avec les parts individuelles de différents corps de femme. Protégeant cette créature de rêve, elle finit par la prendre pour amante. Le monstre quitte finalement sa créatrice en partant vers l'Amérique où il se décompose à l'âge de 175 ans.

Navigation



La première image qui apparaît en démarrant le logiciel Storyspace est celle d'un corps féminin. En cliquant sur ce portrait dont les parties individuelles sont reliées par des pointillés, nous accédons à la page titre où s'affichent les différentes sections. Celles-ci font apparaître l'histoire de *Patchwork Girl* sous la forme de lexies individuelles comportant chacune un morceau de texte choisi. La navigation, quant à elle, se fait principalement à l'aide de cartes se ramifiant en une série de branches. « Graveyard » raconte l'histoire des différentes femmes dont les parties corporelles forment le corps de « Elle ». « Journal » retrace la genèse du monstre dans la perspective de Mary Shelley qui entre par cette voie dans la diégèse. « A Quilt » reprend les réflexions de Shelley Jackson sur l'œuvre à produire et se constitue en majeure partie de citations d'écrivains (Mary Shelley, Frank Baum) ou de théoriciens tels que Derrida, Barbara Maria Stafford, Gilles Deleuze et Félix Guattari. « Story » représente la section la plus exhaustive de l'œuvre alors que certaines lexies cachées donnent accès à des pans entiers de développements intradiégétiques. Cette section reprend des passages révélateurs de *Frankenstein* et raconte les aventures plus tardives du monstre dans l'Amérique contemporaine. Finalement, « body of text/broken accents » alterne entre la narration du monstre féminin et des considérations d'ordre théorique sur l'hypertexte et le corps humain tandis que sources indique de façon sommaire les références ayant contribué à la création de l'œuvre numérique.

Revenons, pour un instant, vers la page de titre qui assimile l'hypertexte *Patchwork Girl* à la créature monstrueuse composée par MARY/SHELLEY

& HERSELF. Cette référence éclatée à l'auteure de la fiction (Shelley Jackson), à celui de l'intertexte original (Mary Shelley) et au personnage central de la fiction (*Patchwork Girl*) interroge de façon critique l'idée d'une référentialité du sujet et, plus particulièrement, la part de l'auteur dans un récit de fiction hypertextuelle. Dans l'écriture hypertextuelle de Shelley Jackson, les notions traditionnelles d'identité, d'auteur et de sujet font l'objet d'une critique qui se joue à plusieurs niveaux. Le récit même oscille entre fiction et métafiction, entre intertexte et focalisation narrative, entre imaginaire et réel.

La question qui émerge alors est la suivante : de quelle façon l'organisation de l'espace hypertextuel dans *Patchwork Girl* déconstruit la notion traditionnelle d'auteur ? C'est à travers la navigation hypertextuelle que le travail de la mémoire du lecteur aboutit à l'érosion de la suspension consentie de jugement. Bien que l'œuvre semble clairement délimitée d'un point de vue formel (elle peut faire l'objet d'un achat en ligne, elle dispose d'un numéro ISBN et se limite à un nombre déterminé de masse textuelle), la spatialité produite par la navigation du lecteur à travers un corps de texte (selon la formule de Samuel Archibald 2009) l'invite à porter un regard critique sur la focalisation narrative élaborée par Jackson.

La notion de spatialité à laquelle je me réfère dans le cadre de cette analyse désigne à la fois « l'espace vécu, fondement de toute relation significative entre un sujet et son environnement » et (dans une moindre mesure) « le caractère de tout ce qui est spatial¹ ». Je commencerai par présenter les concepts centraux qui permettent l'immersion dans *Patchwork Girl* — inscrivant en cela ma réflexion dans la relation entre corps, espace et auteur — afin de montrer comment l'opacification du dispositif traditionnel de lecture dans l'œuvre numérique produit une nouvelle forme de subjectivité.

Corps de texte

Dans les écrits de Jackson, le texte est d'emblée posé dans un rapport d'analogie avec le corps. Contrairement au dispositif de lecture classique qui, selon Friedrich Kittler (1986), viserait à plonger le lecteur dans un état hallucina-

1. En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/spatialit%C3%A9> (consulté le 25 janvier 2018).

toire, la fiction de Jackson s'articule autour d'une conscience du corps et de la matérialité du texte. Afin de mieux comprendre le transfert sémiotique qui s'opère entre hypertexte et corps dans les fictions de Jackson, revenons un instant à l'étymologie du mot *texte*.

Le Gaffiot nous apprend que le verbe *texere* signifie « ourdir » ou encore « disposer » les éléments d'une toile. Par extension, il s'agit d'un verbe désignant des activités qui consisteraient à « tresser », « entrelacer », mais également à « construire » ou encore « bâtir ». Le substantif *textum* quant à lui désigne à la fois « tissu », « étoffe », « contexture » et « assemblage », comme l'atteste l'idée très présente au XX^e siècle d'une trame narrative. Au XIV^e siècle, en ancien français le terme *texte* désigne « la formulation de toute chose écrite », tandis qu'en latin médiéval *textus* désigne de façon générale « écritures, texte, traité » et en latin tardif « style ou texture d'un travail », littéralement « chose tissée ». Quant à la racine lexicale du terme, son origine proto-indo-européenne *teks* se réfère à un ensemble d'activités consistant à « tisser », « fabriquer », « faire de l'osier ou un cadre de bois » (1934, 1565). Dans *The Elements of Typographic Style* le poète, éditeur et linguiste canadien Robert Bringhurst introduit la métonymie suivante :

An ancient metaphor's thought is a thread, and the raconteur is a spinner of yarns — but the true storyteller, the poet, is a weaver. The scribes made this old and audible abstraction into a new and visible fact. After long practice, their work took on such an even, flexible texture that they called the written page a *textus*, which means cloth. (2004, 25)

La métaphore du tissage active l'imaginaire d'une pratique artisanale sous-tendant l'acte de création. Ainsi dans *S/Z* Roland Barthes, qui s'intéresse aux structures linguistiques communes à différents textes, a recours à la terminologie de l'hypertexte pour faire ressortir les éléments constitutifs d'une nouvelle de Balzac. Selon le théoricien, la lexie désigne essentiellement une portion de texte qui diffère d'un point de vue sémantique de ses unités voisines (1970). Nous trouvons une illustration de ces idées dans l'hyperfiction de Shelley Jackson qui mobilise des métaphores liées au tissage et à la couture pour thématiser le lien qui s'établit entre une lexie et ses liens correspondants. Comme l'observe Katherine Hayles dans son essai *My Mother Was a Computer* (2005), dès le début de notre navigation sur Storyspace le lien entre

hypertexte et corps humain paraît clairement. À l'image du corps du monstre féminin recomposé par Mary Shelley, le corps de l'hypertexte est cousu et rompu, composé de parts fragmentés reliées entre elles par des liens nombreux. Dans *body of text* nous accédons aux récits des différentes femmes par l'intermédiaire d'une image corporelle, l'inscription du corps comme instance hypertextuelle dans Storyspace produit une forme de spatialité.

Il faut néanmoins se garder d'associer trop librement la fluidité sémantique du texte/tissu à l'hypertexte, dans la mesure où ce passage marque un bond épistémique dans notre appréhension de l'œuvre littéraire en elle-même.

Hyper/Texte

Initialement issu du domaine des mathématiques, l'hypertexte se caractérise en première instance par son préfixe *hyper* désignant ce qui est « au-dessus, surplombant », ou encore « excessif, ce qui dépasse une limite² ». David H. Jonassen définit l'hypertexte dans les termes suivants :

In place of the verbal connectives that are used in normal text, such as topic or transition sentences, hypertext connects nodes... through links. The primary purpose of a link is to connect one card, node or frame and another card, frame or node that enables us to jump from one to another. (1989, 8)

L'insistance du théoricien sur la présence de liens fait émerger l'idée d'une spatialité qui serait opératoire. Le texte électronique se caractérise aussi bien par son contenu que par la navigation qu'il impose au lecteur. Précisément, l'hypertexte fonctionnerait par association, plutôt que par indexation (Gigy 1990) et s'apparenterait en cela à une représentation non séquentielle d'idées. En 1999, Luciano Floridi arrive à une définition plus fonctionnelle qui, tout en complétant la modélisation de Jonassen, relève trois éléments nécessaires qui font qu'un hypertexte est un hypertexte :

- 1) A discrete set of semantic units (nodes)... These units, defined by Roland Barthes as *lexia* can be 1.1. alphanumeric

2. En ligne : <http://www.doctissimo.fr/sante/dictionnaire-medical/prefixe-hyper> (consulté le 25 janvier 2018).

- documents (pure hypertext) 1.2. multimedia documents (hypermedia) 1.3. functional units, in which case we have the multifunctional hypertext or hypermedia
- 2) a set of associations — links or hyperlinks embedded in nodes by means of special formatted areas, known as source and destination anchors — connecting the nodes. These are stable, active cross-references which allow the reader to move immediately to other parts of a hypertext
 - 3) an interactive and dynamic interface. (2003, 249)

Force est de constater que ces éléments, qui évoquent un lexique de la navigation, caractérisent de façon pertinente le passage au numérique³. Dans un article consacré au développement historique de l’hypertexte, Thierry Bardini fait la distinction entre deux conceptions antagonistes à l’origine de l’émergence lexicale de l’hypertexte : d’une part, l’accent sur *l’association* d’idées traduit le fonctionnement de l’esprit individuel et d’autre part l’idée d’une *connexion* intersubjective de mots à l’intérieur de systèmes de langage naturels (2003, 251). L’association caractérise l’hyperlien de façon essentielle, elle est un type de connexion qui reflète la façon dont fonctionne la pensée humaine. L’on peut à ce titre évoquer cette page de la *Recherche du temps perdu* :

J’essayais parfois de prendre les journaux. Mais la lecture m’en était odieuse, et de plus elle n’était pas inoffensive. En effet en nous, de chaque idée comme d’un carrefour dans une forêt, partent tant de routes différentes, qu’au moment où je m’y attendais le moins je me trouvais devant un nouveau souvenir. Le titre de la mélodie de Fauré, Le Secret, m’avait mené au Secret du roi du duc de Broglie, le nom de Broglie à celui de Chaumont. [...]. Mais par quelque chemin que je fusse arrivé à Chaumont, à ce moment j’étais frappé d’un choc si cruel que dès lors je pensais bien plus à me garer contre la douleur qu’à lui demander des souvenirs. Quelques instants après le choc, l’intelligence qui, comme

3. « La narration, la métaphorisation et le langage que nous utilisons pour décrire le numérique relève d’un imaginaire spatial forgé au cours de l’histoire humaine. Penser le numérique sans “navigation”, “sites”, “réseaux”, “circulation” et d’autres métaphores équivaldrait à habiter un espace différent ». Agostini-Marchese (2017)

le bruit du tonnerre, ne voyage pas aussi vite, m'en apportait la raison. Chaumont m'avait fait penser aux Buttes-Chaumont où Mme Bontemps m'avait dit qu'Andrée allait souvent avec Albertine, tandis qu'Albertine m'avait dit n'avoir jamais vu les Buttes-Chaumont. À partir d'un certain âge, nos souvenirs sont tellement entrecroisés les uns sur les autres que la chose à laquelle on pense, le livre qu'on lit n'a presque plus d'importance. On a mis de soi-même partout, tout est fécond, tout est dangereux, et on peut faire d'aussi précieuses découvertes que dans les *Pensées* de Pascal dans une réclame pour un savon. (Proust, s. d., RTP, t. IV :123)

Le schème associatif qui caractérise l'écriture de Proust semble anticiper la façon dont nous accédons à l'information aujourd'hui et l'on peut se demander à titre d'hypothèse si la littérature dans son ensemble n'a pas toujours été hypertextuelle : des latins à Montaigne, de Rabelais à Borges les lecteurs se trouvent en face de formes littéraires qui échappent à toute tentative de catégorisation. Le fait numérique serait alors le dévoilement explicite du champ hypertextuel et de son exploration intensive. À la manière d'un hyperlien qui nous permet d'atteindre une autre page en cliquant sur une image lorsque nous naviguons sur Internet, le héros dans la *Recherche* suit la séquence discontinue de sa pensée tout au long du récit déroutant de son existence. Souvent, un indice à peine visible peut ainsi déclencher une chaîne d'associations qui aboutit à une intention cachée, vaguement appréhendée par le sujet pensant. Ainsi, le titre de la mélodie du *Secret* de Fauré ramène accidentellement la pensée du narrateur à l'évocation des Buttes-Chaumont, associées « au roman de sa jalousie pour Albertine » (Pradeau 2014, 6).

Nous retrouverons ce mécanisme dans l'hypertexte de Shelley Jackson, même si le processus de décodage dans le cadre d'une fiction hypertextuelle diffère de la lecture d'un texte physique sur support papier. Comme le dit N. Katherine Hayles :

In print fiction, the reader decodes a durable script to create in her mind a picture of the verbally represented world. With an electronic text, the encoding/decoding operations are distributed between the writer, computer, and user. The writer encodes, but the user does not simply decode what the writer has written.

Rather, the computer decodes the encoded information, performs the indicated operations, and then re-encodes the information as flickering images on the screen. (2005, 151)

Si le dispositif de lecture est traditionnellement assimilé à une opération de décodage, cette activité se voit actualisée dans le contexte du passage au numérique. Il faut ainsi tenir compte de l'espace typique de l'œuvre hypertextuelle ou hypermédiatique dans ce qu'il diffère de l'espace que l'on trouve dans un livre classique. Par exemple, la métaphore la plus utilisée pour parler de l'hypertexte dans les années 1990 est celle de labyrinthe. Le motif borgésien de la bibliothèque présuppose que le lecteur peut avoir une vue d'ensemble alors même que cela ne correspond pas au principe interne de ce dispositif architectural. Cela n'aurait aucun sens de parcourir l'ensemble de l'espace, il faut choisir une voie, faire une décision et à un moment arriver à destination. De quelle façon, dans l'univers hypertextuel de *Patchwork Girl*, la métaphore du labyrinthe s'efface-t-elle devant la présence centrale du corps ?

Le corps et ses limites

Comme je l'ai montré jusqu'ici, l'idée du texte (et par extension celle de l'hypertexte) est sémantiquement liée à l'image de l'étoffe ou du tissu, autant d'éléments qui caractérisent le corps humain. Il s'agit là d'une notion qui transcende le simple « agrégat d'éléments matériels » ou encore l'idée d'un « organisme humain, par opposition à l'esprit, à l'âme » (Larousse 1990, 169-78). Depuis Descartes, les sciences modernes étudient le *corps* humain à partir de propriétés mesurables. Celui-ci est compris dans les termes d'une substance corporelle qui tombe sous la catégorie primitive de l'étendue. Considéré sous cet angle, le corps apparaît comme une fonction opérationnelle dans la représentation spatiale du monde physique. Dans son *Discours de la méthode*, Descartes réduit le monde naturel, comprenant le corps, à une substance corporelle — la matière (1991). Au lieu de faire l'expérience des choses telles qu'elles sont données dans la perception, le philosophe conçoit le monde extérieur d'un point de vue mathématique. Dans l'hyperfiction de Jackson, le corps est un mélange de pensée et de matière.

Il est intéressant de noter que, historiquement, la publication de *Patchwork Girl* par Eastgate Systems en 1995 coïncide avec la réapparition du corps dans la discoursivité de l'époque contemporaine : la reprise de la pensée de Merleau-Ponty par F. Varela, Evan Thompson et Eleanor Rosch dans *The Embodied Mind*, les travaux des architectes Diller et Scofidio sur les notions de chair et d'organisme, la *performance art* de Cindy Sherman et l'acceptation *mainstream* des films de David Lynch sont autant d'exemples de l'émergence du corps à une époque précise. Ce moment décisif suit une première vague d'aliénation accompagnant pendant les années 1980 l'usage croissant de machines et de technologies de transportation et de communication, ainsi qu'une diffusion médiatique de plus en plus prononcée. Les romans de William Gibson anticipent l'avènement du numérique et décrivent un vertige spatial contemporain où la subjectivité se déconnecte et se reconnecte à travers différents réseaux. Dans *Neuromancer* s'annonce la disparition des limites du corps qui se désintègrent en de multiples surfaces et interfaces du *cyberspace* (Leder 1990, XX).

Dans *The Absent Body* (1990) le phénoménologue Drew Leder évoque trois catégories à partir desquelles la physiologie distingue les capacités perceptives et sensorimotrices du corps humain. Celles-ci se retrouvent dans la structure diégétique de *Patchwork Girl* : 1) l'extéroception en ce qu'elle touche aux organes extérieurs (la peau, les différents sens) trouve son expression dans les cinq sections qui s'affichent sur la page de titre ; 2) la proprioception, correspond à notre sens de balance et au positionnement du corps dans l'espace et se traduit au niveau de la navigation à travers l'hypertexte ; 3) l'intéroception, qui se réfère aux sensations des organes vitaux cachés et protégés, semble organiser la structure interne de l'hypertexte, aussi bien au niveau des différents organes (*Graveyard*) mais également dans les sections cachées de l'histoire de « Elle » (*Story*). Précisément, dans l'univers hypertextuel de Jackson, c'est la métaphore du corps qui rend opératoire la lecture dans le logiciel Storyspace.

Storyspace/navigation

Comme le suggère la navigation hypertextuelle à travers *Patchwork Girl*, Jackson a construit son récit en fonction des limitations du logiciel Storyspace. À une époque où l'écriture hypertextuelle ne venait que d'émerger, Jackson a

su développer un style propre en intégrant la représentation cartographique dans son processus d'écriture. La visualisation de l'espace numérique à l'aide de cartes successives se confond ainsi avec le corps fragmenté et dispersé de « Patchwork Girl » :

Assembling these patched words in an electronic space, I feel half-blind, as if the entire text is within reach, but because of some myopic condition I am only familiar with from dreams, I can see only that part most immediately before me, and have no sense of how that part relates to the rest. When I open a book I know where I am, which is restful. My reading is spatial and even volumetric. I tell myself, I am a third of the way down through a rectangular solid, I am a quarter of the way down the page, I am here on the page, here on this line, here, here, here. But *where am I now?* (1995)

Le corps comme texte, le texte comme image produisent une nouvelle forme de spatialité qui repose sur l'idée de simultanéité et profondeur. Le vertige ressenti par l'écrivaine ne fait qu'accentuer l'immersion spatiale que permet l'écriture électronique. La lecture hypertextuelle se confronte à un objet qui est déjà là dans sa totalité. Il n'est pas hasardeux que la première image qui apparaît en ouvrant le logiciel soit celle d'un corps de femme traversé par des pointillés. L'on pensera notamment à Google Maps où les frontières internationales incontestées sont marquées par une ligne continue grise tandis que les frontières provisoires et définies par un traité, qui sont temporaires, sont représentées par une ligne en pointillés⁴.

4. L'on ne peut nier les implications politiques de la mise en ligne de cartographies sur Google Maps. Ainsi, l'absence de toute mention à la « Palestine » ou aux « territoires palestiniens » se voit accentuée par des pointillés délimitant Gaza et la Cisjordanie. Voir en ligne (consulté le 25 janvier 2018).



La cartographie de Storyspace permet ainsi de délimiter un territoire et de mettre en liaison différentes lexies à la manière d'une carte classique. Dans *body of text/dotted line*, Jackson écrit :

The dotted line is the best line :

It indicates a difference without cleaving apart for good what it distinguishes.

It is a permeable membrane : some substance necessary to both can pass from one side to the other.

It is a potential line, an indication of the way out of two dimensions (fold along dotted line) : In three dimensions what is separate can be brought together without ripping apart what is already joined, the two sides of a page flow moebiously into one another. (1995)

Dans son essai *My Mother Was a Computer*, N. Katherine Hayles observe comment la navigation à travers l'hypertexte permet le passage du monde de fiction créé par Mary Shelley au monde à trois dimensions dans lequel vit et écrit Mary Shelley. Le pointillé devient ainsi la cicatrice ou l'articulation où se mêlent fiction et métafiction selon un procédé que Genette qualifie de métalepse, c'est-à-dire « la fusion de niveaux diégétiques qui devraient rester distincts » (2004, 43). La contradiction inhérente au procédé de la métalepse se traduit chez Jackson en termes de spatialité. Or, comment comprendre celle-ci ? Selon Foucault :

L'hétérotopie a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles. C'est ainsi que le théâtre fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux qui sont étrangers les

uns aux autres ; c'est ainsi que le cinéma est une très curieuse salle rectangulaire, au fond de laquelle, sur un écran à deux dimensions, on voit se projeter un espace à trois dimensions. (1984, 48)

L'écran à deux dimensions devant lequel nous nous trouvons pour lire cette œuvre de fiction se déploie à travers notre cheminement orienté par un ensemble de cartes, lignes et blocs de textes. Cette architecture visible, qui permet au lecteur de déconstruire le texte en vue d'un réagencement d'unités sémantiques éparses, pourrait-on la penser à l'aide de la notion d'éditorialisation comprise comme « façon de produire des contenus dans des environnements numériques » (Vitali-Rosati 2016) ? Semblable à l'hypertexte de Jackson où chaque section produit de nouvelles instances narratives⁵, l'éditorialisation rend compte du « rapport complexe entre fragment et réagencement des fragments en unités de sens » (2016). Partant de l'idée selon laquelle la représentation symbolique de concepts peut affecter la façon dont ces concepts structurent le monde, l'éditorialisation nous permet de penser la dimension processuelle de notre engagement dans l'espace numérique.

À plus forte raison, le caractère fragmentaire de *Patchwork Girl* et la spatialité produite par la navigation hypertextuelle déconstruisent l'idée traditionnelle d'auctorialité. Le fragment désigne essentiellement le « morceau d'une chose brisée ou déchirée » (Godin 2004, 521), l'origine du mot étant liée au motif de la blessure. Bien que l'achat de *Patchwork Girl* semble clairement établir Shelley Jackson comme auteure du livre numérique, l'immersion dans son œuvre déconstruit toute adhésion à une focalisation narrative unifiée, ce qu'atteste l'accès technologique à l'hypertexte en question. Pour installer le logiciel sur son ordinateur, le lecteur doit posséder la dernière version OS disponible, ce qui exige une certaine prédisposition informatique. Dans les mots de Marcello Vitali-Rosati, « l'éditorialisation désigne l'ensemble des dynamiques qui produisent et structurent l'espace numérique » (2016). Notre lecture de *Patchwork Girl* est essentiellement déterminée par un ensemble de facteurs spécifique. Plus particulièrement, ces dynamiques sont les interactions « des actions individuelles » (2016) (notre navigation) et « collectives » (2016) (l'installation du dernier OS sur notre ordinateur Apple, la mise en

5. L'on pensera à la section *body of text/broken accents* qui marque le passage du monde représenté par Shelley Jackson au monde de l'auctrice dans lequel fait intrusion sa créature.

ligne de l'œuvre par Eastgate Systems, l'apparition d'une conférence de Jackson dans notre *feed* YouTube).

Conclusion

Boundaries of texts are like boundaries of bodies, and both stand in for the confusing and invisible boundary of the *self*. (Jackson 1995)

Dans la présente étude, j'ai envisagé la façon dont la navigation électronique sur Storyspace contribue à l'identification entre corps et hypertexte. Ce corps de texte devient visible à travers la navigation hypertextuelle, produisant en cela une spatialité qui s'étend de façon non linéaire. La visualisation de l'hypertexte de Jackson sous forme de cartes, de pointillés, de trajectoires orientées délimite un territoire qui se déploie en profondeur (s'opposant en cela à l'appropriation linéaire d'un livre imprimé). Par ailleurs, la trajectoire intralexicale rend possible la déconstruction de la notion de *self* s'opérant à différents niveaux : auteur, identité et focalisation narrative. Comme l'indique la section *phrenology/body of text* qui reconstitue le récit de *Patchwork Girl* à travers l'image des différentes femmes dont les membres constituent son corps, le corps humain est essentiellement parcouru par une multiplicité de subjectivités. Cette idée nous renvoie directement au travail de Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980) qui visait à détourner notre attention d'objets de pensée pour davantage les orienter vers des processus. Quant au corps, il devrait être pensé comme une unité collective, sa cartographie ne s'apparentant qu'à la simple représentation des stratifications qui le constituent en subjectivité plurielle.

Si la déconstruction de la notion d'auteur à travers l'écriture hypertextuelle de Jackson ne semble pas dépasser une simple considération esthétique, l'insistance de sa part sur la matérialité du texte, et par analogie celle du corps (le corps en ce qu'il se décompose et se définit par l'ensemble de ses failles, ses limites, les endroits cachés, etc.) rend paradoxalement visible notre participation à la production de l'espace numérique. Plus loin, Jackson s'oppose à une conception de l'auteur qui a cours à l'époque des Lumières. Dans les sociétés mercantiles du XVIII^e siècle, l'œuvre littéraire ne se réduisait pas à une simple existence de papier, d'encre et de reliures. La matérialité d'un

livre était plutôt considérée comme accidentelle. Seuls importent le style et l'expression qui figurent comme les marques d'un grand auteur⁶.

En reversant la notion traditionnelle de l'auteur comme voix désincarnée Shelley Jackson engage une pensée de l'identité qui survient *après* l'avènement du numérique, faisant en cela émerger une subjectivité nouvelle qui doit être pensée au-delà des catégorisations de genre/sexualité/identité numérique. C'est en exprimant sa critique en deçà du simple paradigme technique des productions hypertextuelles de son époque que *Patchwork Girl* de Shelley Jackson parvient à modifier le regard que nous portons sur l'œuvre littéraire.

Notes et références

Agostini-Marchese, Enrico. 2017. « Les structures spatiales de l'éditorialisation Terre et mer de Carl Schmitt et l'espace numérique ». *Sens-Public*. <http://sens-public.org/article1238.html?lang=fr>.

Amerika, Marc. 1998. *Stitch Bitch : The Hypertext Author as Cyborg-Femme Narrator*. Telepolis. <https://www.heise.de/tp/features/Amerika-Online-7-3441257.html>.

Archibald, Samuel. 2009. *Le texte et la technique : la lecture à l'heure des médias numériques*. Erres Essais. Le Quartanier. <http://www.lequartanier.com/catalogue/texte.htm>.

Arias, Santa, et Barney Warf, éd. 2009. *The spatial turn : interdisciplinary perspectives*. Routledge studies in human geography 26. Abingdon, UK : Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781135972677>.

Aristote. 1999. *Physique*. GF - Philosophie. Pierre Pellegrin (Flammarion).

Bardini, Thierry. 2003. « Hypertext ». In *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*. Oxford : Luciano Floridi (Blackwell Publishing).

Barthes, Roland. 1970. *S/Z*. « Tel Quel ». Seuil.

6. Voir à ce sujet l'article « Subjectivity and the Legal Fictions of Copyright » qui résume de façon magistrale les débats légaux autour de la propriété intellectuelle au siècle de Locke, (Hayles 2005, 143-47).

- Bringhurst, Robert. 2004. *The Elements of Typographic Style*. 3 éd. Hartley & Marks.
- Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. 1980. *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*. Les éditions de Minuit.
- Descartes, René. 1991. *Discours de la méthode*. Folio essais. Gallimard.
- Diller, Elizabeth, et Ricardo Scofidio. 1996. *Flesh*. New York : Princeton Architectural Press.
- Foucault, Michel. 1984. « Des espaces autres ». In *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5 :46-49.
- Gaffiot, F. 1934. *Dictionnaire Latin Français*. Paris : Hachette.
- Genette, Gérard. 2004. *Métalepse : De la figure à la fiction*. Poétique. Paris : Seuil.
- Gibson, William. 1984. *Neuromancer*. Ace Books. Berkley Publishing Group.
- Gigy, Kathleen. 1990. « Recognizing the symptoms of hypertext ... and what to do about it ». In *The Art of human-computer interface design*, 279-87. Addison-Wesley PubCo.
- Godin, Christian. 2004. *Dictionnaire de philosophie*. Éditions du temps.
- Hayles, N. Katherine. 2005. *My Mother Was a Computer : Digital Subjects and Literary Texts*. The University of Chicago Press.
- Jackson, Shelley. 1995. *Patchwork Girl*. Eastgate Systems. <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>.
- Jonassen, David H. 1989. *Hypertext/hypermedia*. Educational Technology Publications.
- Kittler, Friedrich. 1986. *Grammophon Film Typewriter*. Berlin : Brinkmann & Bose.
- Landow, George. 1996. « Stitching Together Narrative, Sexuality, Self : Shelley Jackson's Patchwork Girl ». <http://www.electronicbookreview.com/thread/writingpostfeminism/piecemeal>.
- Larousse, Pierre. 1990. *Grand Dictionnaire Universel du XIXe siècle*. Rediviva. C. Lacour.

Leder, Drew. 1990. *The Absent Body*. Chicago ; London : The University of Chicago Press.

Morozov, Evgeny. 2013. « My Map or Yours ? » *Slate*. http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2013/05/google_maps_personalization_will_hurt_public_space_and_engagement.html.

Pradeau, Christophe. 2014. « Les répertoires dans 'À la recherche du temps perdu' ». *Littérature*, mars.

Proust, Marcel. s. d. *Albertine disparue*. Vol. RTP, t. IV. Folio classique. Paris : Gallimard.

Shelley, Jackson. 1998. « « Stitch Bitch : the patchwork girl » ». In. MIT. <http://web.mit.edu/m-i-t/articles/jackson.html>.

Vitali-Rosati, Marcello. 2016. « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? » *Sens Public*. <http://www.sens-public.org/article1184.html?lang=fr>.