

Pablo Martín Sánchez

Université de Lille III, Universidad de Granada

L'hypertexte oulipien comme puzzle à solutions multiples

Résumé

Cet article prend comme objet les hypertextes littéraires de l'Oulipo, c'est à dire, les oeuvres des auteurs de l'Ouvroir de Littérature Potentielle conçues comme des engins combinatoires et interactifs qui se réclament d'un lecteur-joueur chargé de (re)construire sa propre version du puzzle (soit-il en support numérique ou, plus souvent, analogique), tels que les *Cent mille milliards de poèmes*, de Raymond Queneau, les « Poèmes à métamorphoses pour rubans de Moebius », de Luc Étienne, les *Bristols*, de Frédéric Forte, ou le « Sursonnet de Braffort-Heredia », de Jacques Roubaud.

Abstract

This article takes as its subject the Oulipo's literary hypertexts, i.e., works from the authors of the Ouvroir de Littérature Potentielle conceived as combinatorial and interactive devices that claim a reader-player responsible for (re)build its own version of the puzzle (be it in digital or, more often, analog support), such as *Cent mille milliards de poèmes*, by Raymond Queneau, « Poèmes à métamorphoses pour rubans de Moebius », by Luc Étienne, *Bristols*, by Frédéric Forte, or « Sursonnet de Braffort-Heredia », by Jacques Roubaud.

Mots clés : hypertexte, Oulipo, puzzle, interactivité, jeu.

Au chapitre XLIV de *La Vie mode d'emploi* (repris en partie dans le préambule du roman), Georges Perec écrit :

On en déduira quelque chose qui est sans doute la dernière vérité du puzzle : en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire : chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui ; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse, chaque combinaison qu'il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés par l'autre.¹

De la même façon, en dépit des apparences, l'écriture n'est pas un jeu solitaire. Comme disait Perec lui-même, « écrire est un jeu qui se joue à deux, entre l'écrivain et le lecteur et sans qu'ils se rencontrent jamais. »² L'analogie devient, donc, évidente : écrire est construire un puzzle, lire est le reconstruire ; l'écrivain est le faiseur de puzzle et le lecteur en est le poseur.

Or, il convient de faire une distinction quand on parle de puzzles et entre puzzle et casse-tête. Le *Trésor de la langue française* définit le *puzzle* comme un « jeu de patience constitué d'un grand nombre d'éléments, découpés irrégulièrement, qu'il faut assembler pour reconstituer un dessin », et le *casse-tête* comme un « jeu de patience qui consiste à reconstituer un dessin à l'aide d'éléments épars ». C'est à peu près la même chose. En fait, à côté de la définition de *casse-tête* on trouve l'annotation suivante : « SYNON. *puzzle* ». Dans d'autres dictionnaires, c'est un peu différent : le *Larousse*, par exemple, définit le *puzzle* de façon similaire (avec quelques petites variations : au lieu de parler d'un « dessin », il est question d'un « sujet complet »), mais considère le casse-tête simplement comme la façon de dire *puzzle* au Canada. Quant au dictionnaire de l'Académie française, dans sa neuvième édition, il définit le *puzzle* comme un « jeu de patience qui consiste à reconstituer une image reproduite sur une planche de bois ou de carton que l'on a découpée en morceaux de formes irrégulières » ; en revanche, le terme de *casse-tête* (dans l'acception qui nous intéresse ici) n'apparaît que sous la forme *casse-tête chinois*, dont la définition est : « jeu de patience où l'on doit combiner des pièces de bois et, par ext., tout jeu complexe, offrant un grand nombre de combinaisons ». Il est vrai que dans son édition précédente (la huitième, 1932-1935), le dictionnaire

de l'Académie incluait bien le terme *casse-tête* tout court, mais l'exemple de jeu à combinaisons multiples qu'il proposait était les échecs.

Même chose en Espagne : nous avons les termes de *puzzle* (ou *puzle*, avec un seul z, selon la Real Academia Española) et de *rompecabezas* (qui a une morphologie identique au *casse-tête* français : *rompe-cabezas*). Mais, pour la plupart des dictionnaires, notamment celui de la Real Academia Española, les deux mots ont la même signification : en fait, dans ce dictionnaire, l'entrée qui correspond au *puzle* nous renvoie directement au *rompecabezas*. Pourtant, pour moi il y a eu toujours une différence très claire entre le *puzzle* et le *casse-tête*. Heureusement, je ne suis pas le seul. Pablo Moíño Sánchez, dans son livre *un verso en una casa enana* (un titre écrit sous la contrainte du prisonnier), inclut deux articles intitulés « De *puzzles* y rompecabezas » (I et II) où il parle de cette différence dans ces termes :

En mi casa, la diferencia entre puzzle y rompecabezas siempre estuvo clara. Un puzzle ô con dos zetas, por supuestoô era un juego plano, de mesa o de alfombra, formado por un número variable de piezas de cartón que, convenientemente ensambladas, componían una imagen [í]. Un rompecabezas era otra cosa distinta, al menos en mi casa. Un rompecabezas era una especie de puzzle múltiple formado por varios cubos de plástico a modo de piezas, nunca más de cien, casi siempre treinta y seis o menos. A diferencia de los puzzles, los rompecabezas solían ser cuadrados. Los cubos eran cubos, es decir, no tenían entrantes ni salientes en ninguna de sus caras; no hacía falta encajar los fragmentos, sino tan solo arrimarlos, colocarlos unos junto a otros. La particularidad de los rompecabezas era que permitían componer seis ilustraciones distintas, una por cada cara del cubo, lo cual añadía algo de emoción (no mucha, por otra parte) al juego.³

En définitive, pour aller droit au but, la différence entre un *puzzle* et un *casse-tête* serait la même que celle qui existe entre un texte et un hypertexte. Il ne faut pas ici prendre le terme d'*hypertexte* dans le sens défini par Gérard Genette dans son livre *Palimpsestes*⁴ (même si le terme de *palimpseste* est très intéressant dans ce cas), c'est-à-dire comme l'une des cinq formes de transtextualité possibles, à côté de l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité et l'architextualité, mais dans le sens utilisé par Theodor Nelson en 1965, quand il a forgé le mot :

I mean nonsequential writing ó text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways.⁵

À mon avis, on trouve dans ces deux phrases tous les éléments indispensables pour qu'on puisse parler d'hypertexte : une écriture non séquentielle, un texte qui bifurque, un lecteur qui choisit la façon de connecter les différents fragments de texte et, par conséquent, l'existence de différents parcours de lecture possibles. Néanmoins, il ne faut pas considérer comme un élément indispensable la mention de l'écran de l'ordinateur (comme l'endroit idéal pour lire un hypertexte), étant donné que le fait que ce soit l'endroit *idéal* n'empêche pas qu'il puisse exister d'autres supports (même s'ils sont en principe moins appropriés) pour lire les hypertextes.

On confirme ainsi cette nouvelle analogie : le puzzle, ne permettant au joueur d'aboutir qu'à une seule image, ne peut pas être associé à l'hypertexte ; en revanche, le casse-tête (dans cette acception spécifiée par Pablo Moïño, que je partage absolument) peut parfaitement se rapprocher de la notion d'hypertexte puisqu'il offre plusieurs solutions de « lecture ». À la limite, on peut toujours transformer un livre, disons classique, en un puzzle : on découpe les feuilles, on efface les numéros des pages et on jette le tout en l'air, puis on réordonne les feuilles pour reconstruire l'image. Mais on ne peut pas toujours le transformer en un casse-tête.

On pourrait penser que la différence entre un puzzle et un casse-tête est une différence spatiale : le puzzle serait bidimensionnel (dans un sens large, bien entendu, parce qu'il a quand même une petite épaisseur), tandis que le casse-tête est tridimensionnel. La conception de l'hypertexte comme casse-tête serait donc tout à fait pertinente, puisque la tridimensionnalité est l'une des caractéristiques associées par les théoriciens de l'hypertexte à leur objet d'étude : Rodríguez de las Heras, par exemple, parle de l'hypertexte comme d'un « texte plié »⁶ et considère que « si un texte est l'organisation de l'information sur une surface, un espace de trois dimensions serait un hypertexte. »⁷ Cependant, même si l'image est suggestive, il faut s'en méfier, parce que ce n'est pas le caractère tridimensionnel du casse-tête qui autorise finalement ses différentes combinaisons : il suffit de se rappeler l'un

des plus anciens puzzles du monde (sinon le plus ancien), le *stomachion* d'Archimède (du III^e siècle av. J.-C.), pour s'en rendre compte : un puzzle bidimensionnel, aussi nommé *loculus*, constitué de 14 pièces qui peuvent s'agencer de 536 façons différentes (sans compter des rotations et des réflexions, ce qui donnerait 17 152 possibilités)⁸ pour construire un carré, mais qu'on peut aussi combiner, tel un tangram, pour produire une infinité d'images. En revanche, le « casse-tête chinois » mentionné par Georges Perec dans le dernier chapitre de *La Vie mode d'emploi*,⁹ un « casse-tête chinois en bois ayant la forme d'un dodécaèdre à faces étoilées », qui se trouve dans la chambre de Bartlebooth, est un puzzle en trois dimensions qui n'aboutit qu'à une seule image finale.

Il ne s'agit donc pas exactement d'une question d'espace, mais de forme ou plutôt de structure : l'hypertexte, même si la notion de tridimensionnalité nous est si chère, est une structure combinatoire qui exige du lecteur la prise de décisions et son caractère tridimensionnel est plutôt métaphorique. Voilà pourquoi on peut trouver des hypertextes sur support analogique (notamment sur papier, mais rien ne nous empêche de les trouver aussi en carton, en bois, en pierre ou en plastique) et sur support numérique (le plus approprié, selon Nelson, et sans besoin d'images 3D). On pourrait définir, alors, le casse-tête comme un puzzle à solutions multiples, et il ne nous reste plus qu'à voir comment les Oulipiens ont travaillé, depuis la fondation du groupe, avec ce qu'on pourrait dorénavant appeler des casse-têtes textuels : des engins combinatoires et interactifs qui réclament un lecteur-joueur chargé de (re)construire sa propre version du puzzle. Je n'en donnerai seulement quelques exemples significatifs.

Le premier casse-tête textuel qu'on peut trouver à l'Oulipo n'est autre que les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, l'œuvre fondatrice du groupe publiée pour la première fois en 1961 et inspirée d'un livre pour enfants intitulé *Têtes folles*, où il fallait combiner des têtes, des troncs et des jambes pour créer des êtres imaginaires. Le mécanisme en est tellement connu qu'il suffira de donner une explication sommaire de cette « machine à fabriquer des poèmes », selon la définition de Queneau¹⁰ : dix sonnets dont les vers sont coupés en languettes pour qu'ils puissent se combiner de cent mille milliards de manières différentes (10¹⁴, vu qu'il y a dix sonnets de quatorze vers chacun). Les languettes en carton nous rapprochent du support habituel des puzzles bidimensionnels, mais le besoin d'un lecteur chargé de combiner les fragments de texte pour aboutir à un nombre extrêmement grand de résultats nous rapproche du casse-tête. Dans ce cas, si on

considère en outre le temps comme une quatrième dimension, on pourrait parler d'un engin tétradimensionnel, puisque les *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau (si nous les lisons tous, comptant une minute de lecture pour chacun, 24 heures sur 24 et 365 jours par an) nous donneraient pour presque deux cent millions d'années de lecture ininterrompue!

Quelques années plus tard, en 1967, les Oulipiens continuaient à s'intéresser aux structures arborescentes : François Le Lionnais proposait « Une nouvelle policière en arbre »¹¹ et Raymond Queneau « Un conte à votre façon. »¹² Mais c'est en 1972 que Luc Étienne compose ses « Poèmes à métamorphoses pour rubans de Mò bius », où il montre comment on peut utiliser les propriétés des rubans d'une seule face pour composer des poèmes à lecture multiple. Étienne propose trois méthodes. Selon la première, dite de « lecture directe », on prend une bande de papier (ou de tissu) et on écrit sur l'une des deux faces la première moitié du poème ; puis on écrit la deuxième moitié sur l'autre face ; ensuite on construit un ruban de Mò bius et on obtient un nouveau texte (qu'on lit sans avoir à le retourner et qui combine les vers des deux moitiés du poème).

Voici un exemple personnel inspiré de ceux que Luc Étienne propose dans *La Littérature oulipienne* : on écrit sur la première face « Ah, oui, la chasteté / c'est le meilleur des choix / je hais l'obscénité / quand je suis dans tes bras » ; puis, sur la deuxième : « Mais quelle connerie / se combler de luxure / des saintes liturgies / jouit mon âme pure » ; on construit ensuite un ruban de Mò bius, et on obtient le poème suivant :

Ah, oui, la chasteté, mais quelle connerie !
C'est le meilleur des choix se combler de luxure.
Je hais l'obscénité des saintes liturgies,
Quand je suis dans tes bras jouit mon âme pure.

À partir de cette première méthode, on peut opérer deux nouvelles mò biusations : une deuxième méthode, dite « méthode des deux sections », et une troisième méthode, dite « méthode des trois mò biusations », que je ne détaillerai pas ici (mais qu'on peut consulter dans *La Littérature oulipienne*¹³).

Un troisième exemple de casse-tête oulipien serait *La Princesse aztèque ou Contraintes pour un sonnet à longueur variable*¹⁴ de Claude Berge, un hypertexte publié pour la première fois en 1983 dans « La Bibliothèque oulipienne » (n° 22),

et fort probablement inspiré de l'alexandrin à longueur variable inventé par Jean Queval.¹⁵ Dans ce cas, un sonnet précisément intitulé « La Princesse Aztèque » (de quatorze vers alexandrins, bien sûr), coupé en trois et combiné d'une certaine façon, devient un poème de quinze vers également alexandrins. L'engin rappelle immédiatement « The Vanishing Leprechaun », le célèbre dessin de Pat Patterson popularisé par Martin Gardner, où quinze gnomes deviennent quatorze comme par enchantement. En fait, Claude Berge lui-même confirme s'être inspiré de lui :

L'idée me vint il y a quelques années, lorsque dans une librairie de Montréal aujourd'hui disparue (elle s'appelait je crois le « Crazy Eddy »), je découvris un dessin stupéfiant. Il représentait un cortège de 15 gnomes qui, découpé d'une certaine façon, puis rassemblé, ne laissait plus apparaître que 14 gnomes¹⁶.

Quel est ce mystère ? Comment est-il possible que 168 syllabes (quatorze vers alexandrins) deviennent 180 syllabes (quinze vers alexandrins), si on n'a ajouté aucun mot au texte de départ ? L'artifice est de même nature que pour les gnomes de Patterson, mais avec quelques particularités propres au matériel textuel utilisé, que Claude Berge explique dans une note intitulée (en un clin d'œil roussellien) « Comment j'ai écrit un sonnet à longueur variable » :

Un premier artifice : le muet, s'il est suivi d'une consonne, donne une syllabe complémentaire [í]. Deuxième artifice : la diérèse permet de compter pour deux syllabes un couple de voyelles consécutives qui d'habitude ne compte que pour une.¹⁷

Il y a davantage, puisque le complexe système de contraintes affecte aussi la disposition des vers, les segments mobiles, la prosodie ou la syntaxe, mais je renvoie le lecteur au n° 22 de « La Bibliothèque oulipienne » pour en savoir davantage sur ce casse-tête bidimensionnel qui ne permet que deux combinaisons mais semble multiplier la matière textuelle dont il est construit (même si on sait que la matière ne peut être ni créée ni détruite, mais seulement modifiée).

Dans les années 1980, l'ALAMO (l'Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs) a commencé à utiliser l'informatique pour créer des textes littéraires. Beaucoup d'entre eux sont des hypertextes et l'écran de

l'ordinateur se révèle être le support idéal pour ce genre de manifestations. Mais pour rester sur le terrain propre aux puzzles et aux casse-têtes classiques, je me limiterai à deux autres hypertextes oulipiens analogiques du XXI^e siècle : les *Bristols*¹⁸ de Frédéric Forte et le *Sursonnet de Braffort-Heredia*¹⁹ de Jacques Roubaud.

Le premier, publié en 2010, est un poème combinatoire de 99 vers écrits sur 99 cartes de visite (de la marque Bristol, si possible), de façon qu'elles puissent être mélangées comme un jeu de cartes. Le nombre de combinaisons (et de poèmes, donc) possibles est de 99 ! (factorielle de 99), c'est-à-dire plus de 9×10^{155} , ce qui surpasse de loin le nombre d'atomes qui existent dans l'univers. Dans les lectures publiques que Frédéric Forte a faites des *Bristols*, il mélange les cartes devant les spectateurs et les jette en l'air au fur et à mesure qu'il les lit, de manière que le poème traverse l'espace pour finir sur scène et composer un nouveau poème visuel dont les cartes de visite semblent les pièces d'un puzzle qui cherche à se reconstruire lui-même.

Quant au *Sursonnet de Braffort-Heredia* ó publié en 2011 dans le n° 194 de « La Bibliothèque oulipienne » et dont le titre est un hommage à l'Oulipien Paul Braffort (le véritable inventeur de cette forme poétique, selon Jacques Roubaud, même s'il ne l'a jamais exemplifiée) et au poète français d'origine cubaine José María de Heredia ó il constitue un bel exemple de casse-tête hypertextuel. Formé de quatre bandes de papier, les deux premières pliées en quatre et les deux dernières en trois, le « sursonnet » offre au lecteur-joueur quatorze sonnets numérotés qui peuvent être lus soit *verticalement* (du premier au dernier), soit *horizontalement* (en unissant tous les premiers vers des quatorze sonnets, tous les deuxièmes, et ainsi de suite). De surcroît, suivant le premier principe qui porte son nom, Roubaud explique le fonctionnement du sursonnet dans le sursonnet même, qui commence (pour n'importe quelle lecture, verticale ou horizontale) avec le vers suivant : « Commençons un sonnet de Braffort-Heredia ». Bien sûr, pour composer un sursonnet il ne suffit pas de prendre quatorze sonnets au hasard, car il faut écrire les vers de façon qu'ils puissent se combiner correctement dans les deux sens de lecture (mais pour plus de précisions, je renvoie le lecteur au n° 194 de « La Bibliothèque oulipienne »).

Pour terminer, on ne peut pas parler des casse-têtes oulipiens sans évoquer l'Oubapo, puisque l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle a souvent travaillé avec des hypertextes qui mélangent lettre et image et dont certains visent à une

tridimensionnalité parfois littérale. C'est notamment le cas d'Étienne Lécroart, également membre de l'Oulipo depuis 2012, qui nous offre de nombreux exemples de casse-têtes bidimensionnels et pliables. Pour les premiers, on pourrait citer *Quatre-vingt-quinze*,²⁰ une bande dessinée d'une seule planche de vingt cases combinables pour aboutir à 95 *strips* de quatre cases chacun (étant donné que dans les douze carrefours qui se forment entre les vingt cases il y a un symbole fléché qui permet de continuer la lecture en horizontale, en diagonale vers le haut ou en diagonale vers le bas), ou les deux taquins présentés à l'exposition « Planches en vrac ou à la découpe » (le taquin étant un casse-tête « formé d'un cadre contenant des cases que l'on peut mouvoir verticalement et horizontalement grâce à un espace vide »), intitulés *Valeurs*²¹ et qui permettent de construire plus de dix mille milliards de versions de chaque histoire. Comme exemples de casse-têtes pliables, on pourrait mentionner la bande dessinée *Pervenche & Victor*²² ou encore *Cocorico !*²³, paru dans l'*Oupus n°1* de l'Oubapo et reproduit sur le site de Lécroart, deux exemples littéraux du caractère *pliable* dont parlait Rodríguez de las Heras au sujet de l'hypertexte, et qui annoncent déjà une certaine tridimensionnalité du texte.

Enfin, et pour revenir au début avec un casse-tête qui rappelle les *rompecabezas* évoqués par Pablo Moíño, on pourrait citer la *Coquetèle*²⁴ de l'Oubapienne Anne Barou (avec Vincent Sardon) : trois cubes de six vignettes chacun qu'on peut lancer sur la table pour construire 1 296 histoires différentes.

NOTES

¹ Perec, Georges. *La Vie mode d'emploi, Romans et récits*, Paris : Le Livre de Poche, 2002. 656 et 901.

² Perec, Georges. « La vie : règle du jeu. » *Entretiens et conférences*, t. I, Dominique Bertelli et Mireille Ribière, ed., Nantes : Joseph K., 2003. 275.

³ Moïño Sánchez, Pablo. *Un verso en una casa enana*, Alpedrete (Madrid) : Ediciones de la Discreta, 2011. 49-50.

⁴ Genette, Gérard. *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris : Seuil, 1982.

⁵ Nelson, Theodor Holm. *Literary Machines 93.1*, Sausalito [États-Unis] : Mindful Press, 1993. 12.

⁶ Rodríguez de las Heras, Antonio. « Nuevas tecnologías y saber humanístico. » *Literatura y Cibercultura*, Domingo Sánchez-Mesa, ed., Madrid : Arco/Libros, 2004. 147-173.

⁷ Rodríguez de las Heras, Antonio. *Navegar por la información*, Madrid : Fundesco, 1991.

84 <http://www.math.cornell.edu/~mec/GeometricDissections/1.2%20Archimedes%20Stomachion.html> (consulté le 8 septembre 2014). Curieusement, le texte où apparaît la première référence conservée du *stomachion* d'Archimède se trouve sous un parchemin grec du XIII^e siècle, c'est-à-dire dans un palimpseste, une image très appropriée au caractère tridimensionnel de l'hypertexte.

⁹ Perec, Georges. *La Vie mode d'emploi. Op. cit.*, 1276.

¹⁰ Queneau, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*, Paris : Gallimard, 1961. n. p.

¹¹ Le Lionnais, François. « Une nouvelle policière en arbre. » Oulipo, *La Littérature potentielle : créations, re-crétions, récrétions*, Paris : Gallimard, 1973. 272.

¹² Queneau, Raymond. « Un conte à votre façon. » *Les Lettres nouvelles* (juillet-septembre 1967) : 11-14.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Berge, Claude. *La Princesse aztèque ou Contraintes pour un sonnet à longueur variable*. Oulipo, *La Bibliothèque oulipienne*, t. II, Paris : Seghers, 1990. 73-82.

¹⁵ Curieusement, la « Bibliothèque oulipienne » n° 22 s'intitule *La Reine aztèque ou Contraintes pour un sonnet à longueur variable*, mais le deuxième volume de « La

Bibliothèque oulipienne », publié chez Seghers en 1990 (73-82), corrige le titre et écrit *La Princesse aztèque ou Contraintes pour un sonnet à longueur variable*.

¹⁶ Berge, Claude. *Op. cit.*, 77.

¹⁷ *Ibid.*, 80.

¹⁸ Forte, Frédéric. *Bristols*, Hazebrouck : Hapax, 2010.

¹⁹ Roubaud, Jacques. *Sursonnet de Braffort-Heredia*, Paris : Oulipo (« La Bibliothèque oulipienne », n° 194), 2011.

²⁰ Lécroart, Étienne. *Quatre-vingt-quinze*, <http://e.lecroart.free.fr/plurilecture.html> (consulté le 8 septembre 2014).

²¹ Lécroart, Étienne. *Valeurs 2*, <http://e.lecroart.free.fr/Oculo.html> (consulté le 8 septembre 2014).

²² Lécroart, Étienne. *Pervenche & Victor*, Paris : LøAssociation, 2003.

²³ Lécroart, Étienne. *Cocorico !*, <http://e.lecroart.free.fr/pliage.html> (consulté le 8 septembre 2014).

²⁴ Barou, Anne et Sardon, Vincent. *Coquetèle*, Paris : LøAssociation, 2002.