

Jacques Bens & Jacques Jouet  
**Conquête de l'espace**

**0. Des modèles.**

**0.0.** Au début des années soixante, s'est affirmée la nécessité de composer des œuvres romanesques « au modèle », c'est-à-dire dont la construction épouserait celle d'un ouvrage précédent.

**0.1.** La première idée qui vient à l'esprit, naturellement, est d'adopter comme modèle une autre œuvre littéraire. Deux possibilités se présentent alors : *l'imitation* et *l'adaptation*.

0.1.1. L'imitation est une technique connue : c'est celle qui s'applique à l'intérieur des genres, quand le modèle initial est devenu archétype (tragédie classique, roman noir, etc.).

0.1.2. L'adaptation peut donner des résultats plus nouveaux. On pourrait ainsi prendre *Madame Bovary* pour modèle, remplacer Emma par un jeune homme ambitieux, et ses deux amants par deux femmes dont le héros chercherait à se servir. L'histoire se déplacerait de la Normandie en Dauphiné, le bon docteur deviendrait directeur de conscience, le suicide primitif s'aggraverait en une exécution capitale, etc.

0.1.3. Mais il est évidemment plus excitant d'aller chercher ses modèles à l'extérieur du domaine littéraire.

**0.2.** La première expérience réalisée à partir d'un thème musical a paru suffisamment intéressante pour nous donner envie de poursuivre.

0.2.1. On remarquera que ce premier essai a bénéficié d'une propriété que littérature et musique possèdent en commun, savoir : une construction liée au temps.

## CREATIONS

0.2.1 bis. (Laissons momentanément de côté le cas, très minoritaire dans l'histoire, des littératures et musiques combinatoires - encore que l'on ne puisse sérieusement les dire indépendantes de la durée.)

**0.3.** Il fallait donc étudier le cas des modèles traditionnellement liés à l'espace, c'est-à-dire qui relèvent d'une représentation graphique.

**0.4.** Un récit romanesque ne pouvant, sans perdre l'essentiel de ses caractères, faire totalement fi de la notion de temps, on voit que la première question se pose à peu près de la même façon : comment introduire le facteur *temps* dans une œuvre fondée sur l'expression de *Vespace!*

**0.4 bis.** (Nous n'allons pas discuter ici d'une définition du roman, pont-aux-ânes des cuistres de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Disons, *innocemment*, que nous admettons qu'un « roman » puisse présenter n'importe quel aspect, à condition qu'il utilise au moins *un* sens de lecture défini par un début, un milieu, une fin. ((C'est un postulat.)) On utilisera avantageusement d'autres mots pour désigner les autres formes de littérature : le mot « poème », par exemple, est infiniment accueillant.)

**0.5.** Le procédé de transformation le plus simple d'un espace en un temps est la réalisation d'un *parcours*.

### 1. Topographies, itinéraires.

1.1. Il existe un très grand nombre de parcours possibles, puisque nous passons notre vie à nous déplacer. Mais on peut les ramener à quelques grandes catégories.

#### 1.2. Parcours obligés.

Ils n'admettent qu'un seul itinéraire pour se rendre d'un point A à un autre point B. Exemples : tuyaux, couloirs, escaliers, routes sans bifurcation, canaux, voies de chemin de fer (ou de métro) entre deux correspondances. Autre exemple, plus intéressant : les labyrinthes de Chartres ou d'Amiens, que l'on peut parcourir (sur les genoux !) d'un bout à l'autre, sans rencontrer de carrefour.

#### 1.3. Parcours à choix.

Ils offrent la possibilité de choisir son itinéraire entre A et B. Exemples : appartements possédant à la fois des couloirs et des pièces communicantes, géographie générale (routes, rues, métro, réseau SNCF), bref : tout ce qui permet à tous les chemins de mener à Rome.

## PROSES A CONTRAINTES

### 1.4. Parcours à impasses.

Ils présentent des obstacles particuliers qui sont les voies sans issues. Exemples : géographie encore, et surtout le réseau urbain, ainsi que les labyrinthes classiques, dont l'unique itinéraire est rendu inextricable par l'intervention d'un certain nombre de chemins fermés.

1.4.1. Mais, au fait, qu'est-ce qu'une *impasse*? C'est une voie dans laquelle on s'égare et dont on ne peut sortir qu'en faisant demi-tour.

1.4.2. *On s'y égare* : ce n'est donc pas une voie privée permettant précisément d'atteindre l'objectif que l'on visait.

1.4.3. La notion d'impasse est donc liée au dit objectif. Par exemple : l'escalier de la cave, le tambour du petit coin ne sont des impasses que si l'on souhaitait se rendre ailleurs.

1.5. On voit qu'au moins deux de ces types de parcours sont déjà utilisés par les littérateurs.

1.5.1. Tout roman linéaire, classique ou moderne, a pour modèle un parcours obligé : le romancier définit et impose un sens de lecture auquel le lecteur est soumis du premier au dernier mot. C'est ce que Jean Queval appelait « la fatalité séquentielle ».

1.5.2. La plupart des romans à énigmes suivent des parcours à impasses : chaque hypothèse abandonnée par l'enquêteur se referme sur elle-même et ramène l'enquêteur à la bifurcation précédente.

1.5.3. Les parcours à choix ont fait l'objet d'expériences intéressantes (comme *Un conte à votre façon*, de Queneau, ou *L'Augmentation*, de Perec) et motivent toujours la réflexion des écrivains concernés par les littératures combinatoires. Mais, en dehors du remarquable *Jus d'orange*, de Jean de Porla [Francis Debyser], ils ont surtout été utilisés, jusqu'ici, dans les ouvrages pour enfants, ce qui a généralement donné lieu à d'affligeantes niaiseries.

## 2. Territoires.

**2.0.** *Axiome* : Rien ne sert de parcourir, il faut partir d'un point.

**2.0.** 1. Et en atteindre un autre.

## CREATIONS

**2.1.** Pour qu'un modèle existe, il faut donc un parcours, mais aussi un territoire à parcourir. Dans presque tous les cas, le territoire déterminera le parcours.

2.1.1. La plus grande subjectivité présidera au choix du territoire : tel préférera les châteaux, les monastères et les jardins ; tel autre les cristaux réguliers ou les cartes du ciel ; tel autre enfin les tableaux de Mondrian ou l'empreinte d'une fougère fossile.

2.1.2. On a certainement remarqué que les sept territoires ci-dessus mentionnés se répartissent en deux catégories faciles à définir : les habités, ou habitables (i.e. : par les êtres humains) et les inhabités.

2.1.3. Nous allons voir immédiatement que chacune de ces deux catégories admet (et impose parfois) un certain type de parcours. En effet :

**2.2.** Les *territoires habités* sont continuellement le siège de parcours naturels : ceux qui sont justement nécessaires à leur habitation, et que nous pourrions appeler « concrets ».

2.2.1. Soit un territoire habité quelconque. On peut le définir par ses caractères réels (ex. : plan d'une abbaye cistercienne), ou par des caractères codés (ex. : carte du Tendre).

2.2.2. Les parcours naturels (ou « concrets ») s'appliqueront aisément aux territoires réels. Les territoires codés imposeront évidemment des parcours non naturels, ou « abstraits ».

2.2.3. Un *parcours abstrait* sera obtenu en appliquant à un territoire, par le procédé que l'on voudra, une courbe orientée : labyrinthe, trajectoire d'un mobile, représentation graphique d'une équation, etc. Il suffit alors d'accorder une « valeur romanesque » (arbitraire ou non) à chaque point du territoire, et de relever, dans l'ordre, les différents points rencontrés par la courbe. Ce relevé donnera une succession d'éléments « romanesques » bien définis, et qui pourront servir de base à la construction de l'œuvre définitive.

2.2.4. Un territoire habité peut donc être parcouru de deux manières différentes, au choix du parcourreur.

**2.3.** Les *territoires inhabités* ne connaissent généralement pas de parcours naturels.

## PROSES A CONTRAINTES

2.3.1. On pourrait sans doute, en cherchant bien, en découvrir : course d'une comète dans le ciel, coups de pinceau du peintre, trajet d'un rayon dans un cristal ou de la sève dans une plante, etc. Mais leur examen montre qu'ils ne présentent généralement pas de grandes richesses d'utilisation. La question reste cependant ouverte.

2.3.2. L'exploitation la plus intéressante des territoires inhabités est leur exploration par des parcours qui leur sont étrangers, et que nous avons appelés « abstraits ».

2.3.3. La *valeur romanesque* de chaque point doit être évidemment considérée au sens le plus large. On pourra constituer ainsi un système comportant des éléments formels ou sémantiques, des situations, des personnages, des sentiments, etc.

2.3.4. Un des procédés les plus commodes d'exploitation d'un territoire inhabité par un parcours abstrait serait la superposition. Mais on peut en imaginer d'autres.

2.4. Évoquons ici seulement pour mémoire *la troisième dimension* (hauteur et profondeur) dont les mérites et l'utilité peuvent être aisément déduits des considérations précédentes.

## 3. Pratique.

### 3.1. *Exemples.*

Donnons quelques exemples car, comme le faisait observer si justement Georges Perec, il faut toujours donner des exemples.

3.1.1. *Fortement aléatoire.* Prenez une carte Michelin 81. Attribuez aux divers éléments topographiques (localités, cours d'eau, accidents de terrain, monuments isolés) une valeur romanesque (rencontre amoureuse, pique-nique, agression, révélation divine). Choisissez un personnage à votre goût. Posez une coccinelle sur Carpentras et notez soigneusement le chemin qu'elle va parcourir. Chaque élément rencontré vous donne une des péripéties de votre histoire. (Évitez de souffler dessus, sinon elle s'envolera.)

3.1.1. bis. Si vous n'êtes pas pressé, utilisez un escargot, de préférence un petit gris (*Helix aspersa*), habitué au pays. Vous pourrez vaquer à d'autres occupations pendant qu'il se promènera, puisqu'il

## CREATIONS

laissera sur la carte la trace de ses évolutions. (Et il ne s'envolera pas, même si le mistral se lève.)

### 3.1.2. *Plus ou moins variable.*

3.1.2.1. La tournée de votre facteur.

3.1.2.2. La journée de votre voisin, qui est représentant de commerce.

3.1.2.3. Les déplacements de votre technicienne de surface dans votre : a/ deux pièces ; b/ trois pièces ; c/ six pièces ; d/ hôtel ; e/ château.

### 3.1.3. *Précisément donnés.*

3.1.3.1. Les voyages littéraires : héroïque de Quichotte à travers la Manche ; sentimental de Sterne en France et en Italie ; agreste de Stevenson dans les Cévennes (avec un âne).

3.1.3.2. Les déplacements techniques : celui d'un couple de pompiers vérifiant les bornes d'incendie du canton; d'un gardien qui apporte leur pitance aux pensionnaires du jardin zoologique; d'un boulon qui parcourt les différents ateliers d'une usine d'automobiles, depuis le magasin de pièces détachées jusqu'au hall d'exposition du véhicule achevé.

3.1.3.3. (...)

## **3.2. Conclusion.**

Et maintenant, nous vous en avons assez dit : mettez-vous un peu au travail.