

Récits d'aventure et matérialité de l'objet-livre : usages ludiques de la carte dans trois romans américains contemporains

Gaëlle Debeaux

La double page d'avant-titre dans le roman *The Selected Works of T. S. Spivet* comporte deux illustrations pouvant s'apparenter à des cartes : à gauche, on identifie une représentation sphérique renvoyant à une sorte de planète, peut-être la Terre, et à droite on trouve une carte du territoire des États-Unis d'Amérique, cadre de la fiction que l'on s'apprête à lire, comportant en pointillé une ligne retraçant l'itinéraire du personnage, le jeune Tecumseh Sparrow Spivet, qui va traverser à douze ans le pays d'ouest en est pour participer à un événement scientifique afin de présenter son propre travail cartographique ; cette ligne fait également office de chronologie du récit, et permet de placer les étapes de l'itinéraire, qui correspondent aux chapitres du roman, eux-mêmes rassemblés en trois grandes parties dont on peut lire les titres au sommet de l'image. Sur cette carte, qui ne propose *in fine* que les contours du territoire et qui peut faire office de sommaire, apparaît en blanc le titre du roman. L'ensemble donne le ton : les représentations graphiques d'espaces seront, dans le roman, fermement entrelacées avec le récit lui-même. Plus encore, l'image de gauche offre, dans une sorte de bannière ou d'étendard, une citation tout à fait intéressante pour notre propos : il s'agit d'un extrait de *Moby-Dick* d'Herman Melville, « *It is not down in any map ; true places never are* » ; celle-ci paraît orienter d'emblée la lecture sur la voie d'une insuffisance de la carte – de ses limites représentationnelles comme des limites du geste cartographique lui-même, au regard de la fiction.

C'est précisément de la place et du rôle des cartes dans quelques fictions américaines contemporaines que cet article entend traiter : ces fictions ont la particularité d'investir le livre comme un objet. Elles s'efforcent, comme un rapide parcours dans les œuvres permet de le constater, d'utiliser l'intégralité de la page pour la mise en récit, dans une logique intermédiaire, c'est-à-dire à la fois textuelle et visuelle. Dans cette perspective, la carte, qu'on entendra comme une « représentation graphique conventionnelle [...] de données concrètes ou abstraites localisées sur le globe terrestre » (TLFI), fait partie des éléments visuels régulièrement convoqués dans ces romans. Le corpus d'étude que l'on se propose d'explorer rassemble *The Selected Works of T. S. Spivet*, publié en 2009 par Reif Larsen, ainsi que *S.*, publié en 2013 par le romancier Doug Dorst en collaboration avec Jeffrey Jacob Abrams, et *Bats of the Republic*, à ce jour non traduit en français contrairement aux deux autres œuvres

mentionnées, et publié en 2015 par Zachary Thomas Dodson. *The Selected Works of T. S. Spivet*, qu'on peut classer dans le champ de la littérature adolescente, est le premier roman de l'auteur américain, dont les ouvrages suivants explorent également l'univers de la jeunesse ; ce dernier revendique des influences le plaçant au cœur des innovations matérielles touchant l'objet-livre à l'orée du XXI^e siècle, en se réclamant notamment de W. G. Sebald ou encore de Mark Z. Danielewski – influences importantes pour le propos de cet article en ce qu'elles témoignent d'un intérêt pour l'hybridation du texte et de l'image. Doug Dorst, quant à lui, est l'auteur de trois romans qui ont connu un certain succès aux États-Unis : *Alive in Necropolis* s'inscrit dans une veine fantastique et horrifique, tandis que *The Surf Guru* est un recueil de nouvelles explorant les trajectoires de différents personnages au tournant de leur existence ; *S.*, son troisième roman, est le fruit d'une collaboration intermédiatique assumée avec J.-J. Abrams, réalisateur bien connu et passionné de science-fiction (on lui doit notamment *Armageddon* en 1998, *Star Trek* en 2009 ou encore deux épisodes de *Star Wars* en 2015 et 2019). Zachary Thomas Dodson, enfin, est un auteur moins connu : c'est par son activité de designer et d'éditeur (il fonde les éditions featherproof books en 2005) qu'il en arrive à l'écriture.

Les trois romans étudiés appartiennent à ce que la critique américaine nomme la « *post-postmodern fiction* » qui viserait à renouer avec une forme de réel par le biais des émotions et des affects tout en maintenant les explorations formelles au cœur du projet romanesque (Clare, 2019) ; dans ces œuvres, en définitive, le ludique n'est pas le fin mot de l'expérience de lecture même s'il en est un moyen. Ainsi, les jeux formels n'interdisent pas la présence de personnages fortement caractérisés et avec lesquels le lecteur peut entrer en empathie ; ce sont également des récits qui vont chercher du côté de la littérature de genre pour construire leurs intrigues – du côté de l'aventure, mais aussi du côté de la romance. Dans le corpus étudié, ces jeux formels prennent la forme d'un investissement du livre comme objet, avec un débordement du texte dans les marges, et un entremêlement entre une modalité textuelle et une modalité visuelle de mise en récit. On peut donc identifier ici une sous-catégorie d'appartenance, que les chercheurs Thomas Mantzaris et Allison Gibbons construisent dans leurs travaux depuis quelques années : les romans « multimodaux » (Gibbons, 2017 ; Mantzaris, 2018 et 2022), qui rassembleraient notamment les œuvres de Mark Z. Danielewski, Joan Safran Foer, Lance Olsen ou encore, de l'autre côté de l'Atlantique, Adam Thirlwell. Ces romans multimodaux naissent de « la prolifération des technologies médiatiques et [d]es inquiétudes concernant le futur du livre imprimé » ; ces romans, « présentant un éventail varié de modes de représentation comme faisant partie intégrante de la narration, [...] reconfigurent l'objet livre, prolongeant des possibles narratifs et en suggérant de nouveaux » (Mantzaris, 2018, 69¹). Parmi ces modes de représentation servant la mise en récit, on compte donc la carte, que Mikko Keskinen désigne comme un « médium non-narratif » qui est « narrativisé lorsqu'elle est placée au sein d'un livre regroupant à la fois un roman et un discours épistolaire dans la marge » (Keskinen, 2019, 152²). Les trois romans que cet article explore, en intégrant des éléments visuels comme la carte, des dessins de toute sorte, mais aussi, pour *S.* et *Bats of*

¹ Nous traduisons : « *The proliferation of media technologies and the concerns regarding the future of the print book medium have triggered the emergence of multimodal literature. Featuring an array of modes of representation as intrinsic parts of the narrative, multimodal novels have reconfigured the space of the print book, suggesting and pursuing narrative possibilities.* » On pourra également citer la définition suivante : « *Multimodal fiction is centered on the notion of combining verbal and non-verbal modes of representation in the ways in which the narrative is created as well as communicated to the reader.* »

² Nous traduisons : « *in S., non-narrative media, such as maps, [...] are narrativized when placed inside a tome containing a novel and marginal epistolary discourse.* »

the Republic, des lettres (et bien d'autres choses encore dans le roman de Dorst et Abrams), peuvent alors être caractérisés comme des fictions d'archive : tout se passe comme si l'on faisait face, ou bien à un carnet personnel dans le cas de *The Selected Works of T.-S. Spivet*, celui que tiendrait le jeune Spivet pour retracer son aventure, ou bien à un véritable dossier d'archive dans le cas des deux autres œuvres, où le roman (ou les romans, pour *Bats of the Republic*) ne sont qu'un des éléments archivés et servant à la reconstitution de l'histoire. L'ensemble est enfermé dans un objet, le livre, qui peut même prendre la forme d'une boîte dans le cas de *S.*

On le comprend, le livre est exploité dans toutes ses potentialités médiatiques, et cela pose en effet la question de l'insertion d'éléments visuels au sein de la trame narrative : ici, ces éléments visuels sont rarement de simples illustrations et ils ne sont pas à interpréter comme des données secondaires dans le récit ; l'entrelacement du texte et de l'image est à comprendre dans une logique symbiotique, qui défait les hiérarchies. Le lecteur, face à cet ensemble qui, au moins pour *S.* et *Bats of the Republic*, peut fonctionner comme un puzzle, adopte une modalité de lecture herméneutique (Correard/Ferré/Teulade, 2014 ; Message, 2014) par laquelle il va se faire enquêteur ou explorateur de l'espace romanesque, prolongeant la posture des personnages principaux qui sont également des figures d'enquêteurs (pour les deux protagonistes de *S.*) ou d'explorateurs (de façon quasi littérale dans *The Selected Work of T.-S. Spivet* et de façon plus indirecte dans *Bats of the Republic*). Dans cette perspective, la carte apparaît tout à la fois comme la représentation d'un territoire à explorer, renvoyant à l'univers du récit d'aventure et réactivant le motif de la carte au trésor, et comme la traduction visuelle de l'intrigue du livre, faisant cette fois-ci de l'exploration non plus seulement le thème du récit mais la modalité de réception de l'œuvre (où ce serait le livre qui deviendrait un espace à explorer). Pour mener à bien cette étude, une présentation des cartes sera proposée dans le but d'en caractériser la nature ; on se demandera alors en quoi ces cartes, activant le motif de l'aventure, instaurent un pacte de lecture herméneutique ; de la sorte, on proposera une interprétation de ce que la matérialisation de ces cartes dans ces fictions multimodales peut permettre de dire sur la valeur de la carte elle-même dans un contexte contemporain.

Quelles cartes pour quels romans ? Ébauche taxinomique

Une étude quantitative de la présence des cartes dans les récits permet de montrer que le corpus n'est pas homogène du point de vue du nombre de cartes représentées, puisque *The Selected Works of T. S. Spivet* offre au moins quarante-deux cartes, là où *Bats of the Republic* en propose six, et *S.* deux. Toutefois, le corpus est convergent quant à la place que lui réserve le récit en général : la carte est régulièrement mentionnée, et constitue un objet familier pour les protagonistes.

On peut d'ailleurs commencer par évoquer brièvement ces cartes qui sont mentionnées dans le récit sans faire l'objet de représentations visuelles : une étude lexicométrique de l'usage du terme « *map* » dans *The Selected Works of T. S. Spivet* ne manquerait pas de faire ressortir l'omniprésence du terme dans le récit : on peut considérer qu'il apparaît, variations comprises, au moins une fois toutes les deux pages du roman. Dans celui-ci, la carte envahit la diégèse, dans une logique hyperonymique : le terme « *map* » sert en effet à désigner un ensemble de représentations graphiques qui ne sont pas toutes à proprement parler des cartes géographiques, mais des schémas, des dessins, voire des portraits. Le héros, T. S. Spivet, se désigne lui-même comme un cartographe, et la carte est son langage. Le roman tient même un discours sur la carte, comme en témoigne cette définition : « Une carte ne se contente pas

de situer : elle met au jour un sens, elle le formule, elle crée un pont entre l'ici et l'ailleurs, entre des idées disparates dont nous ne savions pas jusque-là qu'elles pouvaient avoir un lien » (Larsen, 2009, 160). Si l'objet est nettement moins présent dans *S.*, il reste central en ce que le récit mentionne, à intervalles réguliers, l'existence d'une carte que le lecteur ne verra jamais, que le protagoniste lui-même peine à voir. Au cœur de *S.* se situe un roman, *Le Bateau de Thésée*, qui est ce livre que les deux protagonistes, Jen et Éric, s'échangent et dans la marge duquel ils écrivent leurs pensées, mais surtout l'avancée de leur enquête : en effet, l'auteur du *Bateau de Thésée*, un certain V. M. Straka, est un auteur à l'identité mystérieuse, au cœur d'un ensemble de machinations et d'événements politiques du xx^e siècle ; Éric a tenté de mener des travaux de thèse sur cet auteur mais est désormais en disgrâce, tandis que Jen, jeune étudiante de licence, se prend au jeu ; comme on le voit rapidement venir, tous deux tombent amoureux dans les marges du livre. *S.* présente donc deux histoires en parallèle, celle rassemblant Jen et Éric, et l'histoire racontée par le *Bateau de Thésée*, dans laquelle un personnage à l'identité mystérieuse et ayant perdu la mémoire, *S.*, tente de comprendre qui il est à travers un périple initiatique à travers le monde, sur un bateau lui-même tout à fait mystérieux. En l'absence de mémoire, le personnage est condamné à vivre dans un présent perpétuel et cherche des repères : la carte est un de ces repères. C'est ainsi qu'une carte mystérieuse, possédée par l'étrange capitaine du bateau dans lequel *S.* est passager (ou prisonnier), fait régulièrement son retour, toujours entraperçue par le personnage mais jamais vue directement. De la sorte, dans le roman de Dorst et Abrams la carte est très régulièrement évoquée pour constater son absence, ou son manque de lisibilité – comme en témoigne ce commentaire évoquant « une carte de navigation tellement noire et moisie qu'elle en est illisible » (Dorst/Abrams, 2013, 46) : cela traduit un rapport au monde fondé sur une instabilité permanente, comme si les personnages, et les lecteurs avec eux, étaient prisonniers d'un univers labyrinthique, plongés dans une vue immergée et incapables d'acquiescer le surplomb nécessaire à l'établissement d'une carte. Il est à noter toutefois que plus on avance dans le récit, plus la carte devient lisible, comme on le constate plus avant dans le roman : « Quelque chose doit [avoir distrahit Maelström] car il a laissé à *S.* le temps de voir les cartes. Elles sont moins moisies que les précédentes, sans doute » (*ibid.*, 281). *Bats of the Republic*, quant à lui, raconte l'histoire à trois cents ans d'intervalle de deux personnages masculins, appartenant à la même famille, et confrontés à des dangers menaçant leur existence même au cœur d'une Amérique en prise avec des luttes territoriales ; l'un des récits se situe en 1843, au cœur des guerres de conquête et notamment au Texas ; l'autre se situe dans le futur, en 2143, après une catastrophe ayant conduit à l'installation de colonies fermées sur elles-mêmes dans d'anciennes grandes villes américaines, le reste du territoire étant devenu désertique. Dans ce roman, un des deux protagonistes, le personnage de 1843, est un naturaliste porté par le désir d'étudier la faune et la flore de son pays : il sera chargé d'une mission le conduisant jusque sur les terres en guerre du Texas, et envisage cette « aventure », telle que le récit la désigne, comme l'occasion de cartographier le territoire. Comme le personnage l'indique, « j'ai également emporté mon équipement de cartographe. Mon aptitude à lire les étoiles devrait me prémunir contre l'égarement, et j'ai l'idée qu'une carte du nouveau territoire que j'habite serait d'une grande valeur pour une société d'arpentage ou un bureau gouvernemental. » (Dodson, 2015, 52)³. Ces

³ Nous traduisons : « *I have also packed my mapmaking apparatus. My skills at reading the stars should save me from being lost, and I have the idea that a map, made of the fresh territory I inhabit, would be of great value to some surveying company or government office.* »

multiples mentions de la carte ou du geste cartographique font ainsi exister le principe cartographique au sein de la fiction.

Ces romans présentent également un certain nombre de cartes concrètes, qui peuvent se trouver soit dans la marge du texte, soit insérés dans le corps de texte, ou bien encore placées sur des pages spécifiques, voire en tant qu'objet autonome glissé entre les pages du livre. Ces cartes peuvent correspondre, d'abord, à des représentations géographiques : dans *The Selected Works of T. S. Spivet*, le protagoniste est porté par un rapport scientifique au monde si bien que l'acte cartographique correspond régulièrement à une démarche de documentation, offrant des cartes illustratives (voir par exemple Larsen, 2009, 201) ; dans *Bats of the Republic*, l'enjeu de ces cartes géographiques est davantage d'établir des repères dans un contexte d'instabilités politiques et territoriales. Mais on trouvera aussi régulièrement des cartes qu'on pourrait dire exploratoires, c'est-à-dire ne représentant pas un espace rendu entièrement visible mais plutôt un espace vu de l'intérieur, en train d'être parcouru : c'est le cas des deux grandes cartes au centre dans *Bats of the Republic* (Dodson, 2015, 360-363), retraçant l'exploration d'une grotte (en 1843) et d'un souterrain sous la ville (en 2143) ; c'est aussi le cas des petites cartes des étapes du long voyage en train qu'effectue le jeune Spivet pour se rendre à Washington, qui sont proposées régulièrement en marge et qui tendent à morceler le rapport au territoire en un ensemble de fragments que le lecteur est invité à rassembler. Ces cartes exploratoires, qui témoignent également d'une interrogation présente en toile de fond dans ces deux romans, celle du rapport qu'entretiennent les États-Unis d'Amérique avec la conquête de leur propre territoire, conduisent régulièrement à la superposition de la représentation d'un espace et de l'identification d'un parcours dans cet espace : ces cartes exploratoires sont des cartes qu'on pourrait dire habitées par les personnages. Enfin, on peut évoquer un troisième type de cartes, présent dans *S.* (c'est la fameuse carte insérée entre les pages du livre) et dans *Bats of the Republic* : des cartes qui représentent un territoire, celui de l'action, dans un geste objectif et exhaustif, et qui contiennent également des annotations de la main des personnages, venant réinterpréter le territoire dans un geste subjectif. Ces trois types de cartes permettent une figuration spatiale des lieux de la fiction pour le lecteur, et elles sont souvent à comprendre dans un réseau d'éléments visuels complémentaires, comme l'usage, par exemple, du noir en fond de page dans *Bats of the Republic* dès lors que les personnages sont en train d'explorer la grotte ou le souterrain cartographiés dans le récit, ou bien encore l'insertion de cartes postales dans *S.*, qui renvoient à une autre interprétation possible du terme « carte ». Elles témoignent elles aussi d'un voyage, de façon fragmentaire et symbolique ; dans l'œuvre, elles retracent une enquête sur un territoire (le Brésil) et fonctionnent comme des indices à décoder dans une chasse au trésor. Chacune porte le nom d'un lieu, et comporte des tampons de localisation.

Quelques conclusions peuvent être tirées de ce premier parcours parmi les cartes du corpus : on notera tout d'abord qu'une œuvre, *The Selected Works of T. S. Spivet*, présente une prolifération de cartes, tandis que les deux autres ont un rapport plus parcimonieux à l'objet. De fait, dans le roman de Reif Larsen, la carte constitue une modalité d'être au monde pour le personnage, et c'est ce que cette prolifération affirme. Dans *Bats of the Republic*, les cartes viennent renforcer le propos du roman portant sur la conquête américaine : les espaces et leur possession sont au cœur du récit. La carte vient alors témoigner d'un geste de prise de pouvoir sur un espace. Dans *S.*, la relative absence de cartes et l'impossibilité pour les personnages de se repérer suscitent deux lectures possibles : d'une part, cela renvoie au motif de la carte au trésor, et d'autre part, cela incite le lecteur à établir ses propres cartes pour se repérer dans l'œuvre. On notera également que le récit présentant le plus de cartes est, paradoxalement, le

récit le plus linéaire (on suit chronologiquement la traversée des États-Unis par le jeune Spivet) ; le récit contenant le moins de cartes, *S.*, est celui qui renvoie le plus explicitement au modèle du puzzle ; enfin, l'œuvre superposant plusieurs cartes d'un même territoire à différentes échelles temporelles, *Bats of the Republic*, est sans doute le roman le plus « géographique » des trois (voir Brosseau, 1996), c'est-à-dire celui qui tient le plus explicitement un discours sur le territoire.

De l'aventure des personnages à l'aventure du lecteur : la carte pour engager à l'action

La présence de ces cartes dans les récits s'inscrit dans ce qu'on pourrait appeler une stratégie générique : ces cartes renforcent l'appartenance de ces trois romans à la catégorie du roman d'aventures, dans lequel on identifiera, ainsi que le propose Daniel Compère, trois traits dominants, l'exotisme, les rebondissements de l'action et un personnage qui court des dangers. La carte est un signal rappelant l'ancrage du récit d'aventures dans les récits de voyage, comme le précise Matthieu Letourneux dans ses travaux sur le sujet ; ces voyages sont l'occasion pour les personnages de découvrir un monde inconnu, et à travers les péripéties, d'entamer une trajectoire initiatique qui joue un rôle structurant comme le suggère Raphaël Luis – en particulier dans les romans d'aventures pour la jeunesse, catégorie à laquelle appartient *The Selected Works of T. S. Spivet*. De fait, dans les œuvres du corpus à l'étude, l'activité principale des protagonistes réside dans le déplacement ; c'est ainsi que le *Bateau de Thésée*, le roman contenu dans *S.*, s'ouvre sur une description succincte d'une ville et focalise l'attention sur un personnage, qui y déambule :

Le crépuscule. Les anciens quartiers d'une cité où le fleuve rejoint la mer. Un homme en manteau gris arpente les rues de la Vieille ville, un enchevêtrement de voies pavées qui se déroulent depuis le port et s'entrelacent au hasard des faubourgs, où seuls varient les relents d'épices quand tristesse et décrépitude sont le lot commun. Les bâtisses, noires d'une suie accumulée au fil des siècles, se dressent devant lui, menaçantes, et occultent la majeure partie du ciel, à tel point qu'il ne sait jamais vraiment s'il avance vers l'eau ou s'en éloigne (Dorst/Abrams/Filippini, 2014).

Comme on le constate, la première action évoquée est un déplacement, caractérisé par une forme d'errance, d'aléatoire ; la ville, labyrinthique, empêche d'avoir une vue surplombante. Ce personnage, qui est le fameux *S.*, protagoniste du récit, ne cessera jamais d'être en mouvement, sur terre ou sur le bateau, tout au long du récit, courant de danger en danger. Il en va de même pour T. S. Spivet, qui dès le chapitre quatre entame son voyage vers l'est, voyage (ou fugue, d'ailleurs) qui s'effectue en train pour une bonne partie et réactive le motif du *hobo*, du vagabond des rails auquel le personnage s'identifie, dans une sorte de bovarysme revendiqué lié à la découverte d'un récit d'aventures en classe de CE1 :

« Et d'ailleurs, me suis-je dit, quitte à partir à l'aventure, autant que ce soit une aventure digne de ce nom. » Oui, c'était décidé : pour me rendre à Washington et obtenir mon premier emploi, j'allais sauter dans un train de marchandises. Et voyager en clandestin, comme un hobo (un vagabond du rail). Finalement, je ressemblais bien à mon père : j'avais du mal à résister à l'attrait de l'histoire mythique. Mais tandis que, chez lui, la spirale de la nostalgie éternelle était axée sur l'Ouest hollywoodien des cow-boys et des grandes traversées, chez moi, c'étaient les mots « trépidante ville ferroviaire » qui, à peine murmurés, faisaient monter ma tension d'un cran (Larsen/Pascal, 2010, 99).

On apprend par ailleurs au chapitre cinq l'origine de ce bovarysme situé dans la lecture du roman *Hanky the Hobo* et la découverte de son personnage principal, « un type bouclé et

charismatique » qui « sautait dans un train de marchandises [...] et c'était le début d'un tas de formidables aventures » (*ibid.*, 125). Dans ces récits, la dimension encyclopédique n'est jamais loin, puisque le voyage permet la découverte de mondes nouveaux, réels ou imaginaires : on notera à ce propos la présence, dans *The Selected Works of T. S. Spivet*, des *Voyages de Gulliver*, livre de chevet transmis de génération en génération ; on peut également rappeler que l'un des deux protagonistes de *Bats of the Republic* est naturaliste et que le roman intègre régulièrement ses dessins. L'acte cartographique correspond alors à une stratégie de documentation et de prise de contrôle sur le réel, comme une réminiscence des travaux des grands explorateurs qu'évoque le jeune Spivet :

J'étudiais les cartes anciennes du Corps des ingénieurs topographiques. Au XIX^e siècle, l'Ouest était vierge et, chaque matin, Lewis, Frémont et le gouverneur Warren buvaient leur café noir à l'arrière du chariot-cantine, les yeux fixés sur une chaîne de montagnes encore anonyme qu'avant la fin de la journée ils auraient ajoutée à la somme toujours croissante des connaissances cartographiques du monde. C'étaient des conquérants au sens propre du terme, car tout le long du siècle ils avaient transféré, morceau par morceau, le vaste continent sans nom dans la grande machine du Savoir, celle qui découvre, désigne, classifie, représente – ils l'avaient arraché au mythe pour le faire entrer dans le royaume de la science empirique (Larsen/Pascal, 2010, 25-26).

Enfin, ce sont des romans caractérisés par une forme de saturation événementielle, fortement romanesques, plaçant l'action au premier plan (excepté peut-être pour *The Selected Works of T. S. Spivet* où le personnage traverse le pays en train dans une posture de passivité et occupant son temps à la lecture d'un carnet établi par sa mère, retraçant la biographie de sa grand-mère paternelle) : dans *S.* et *Bats of the Republic*, on peut même déceler une forme de contamination avec l'univers du jeu vidéo, à la fois parce que l'objet livre implique dans les deux cas une forme minimale d'interaction de la part du lecteur, mais aussi parce que stylistiquement, certains passages multiplient presque à outrance les verbes d'action, comme si le personnage était un avatar à jouer, dont le récit décrirait la trajectoire. On le voit par exemple dans *Bats of the Republic*, dans la section du récit située en 2143 :

Les îlots urbains étaient identiques. Des soupapes de sécurité relâchant la pression, sifflant à l'aveuglette. Zeke passa devant l'épicerie, une grande tente lumineuse taillée dans le ciel nocturne. Des panneaux annonçaient les produits à l'intérieur. Des arômes à ajouter à l'eau de source. Des fruits et des légumes coûteux, cultivés naturellement. Il ajusta sa veste pour se protéger d'un froid sec. Zeke passa devant d'autres postes de garde ; la plupart étaient vides, calfeutrés par des feuilles de journal qui se débattaient dans le vent. Il compta les planches de bois qui disparaissaient sous ses pieds. Puis elles s'arrêtèrent. Zeke leva les yeux. La barrière le dominait. Le bord était vide (Dodson, 2015, 130^d ; on notera que cette description des actions se prolonge encore sur plus d'une page).

On peut donc à bon droit considérer ces trois romans comme des récits d'aventures, mais ils proposent une version renouvelée du genre, où l'aventure se situe à deux niveaux : dans le récit, pour les personnages, et dans le livre, pour les lecteurs. Cette réactualisation « multimodale », pour reprendre la catégorie évoquée en introduction, du récit d'aventures prolonge la définition proposée par Matthieu Letourneux, qui affirme que « la notion de roman

⁴ Nous traduisons : « *The city-blocks were identical. Steam valves releasing excess pressure, hissing blindly. Zeke walked past the grocery, a large, brightly lit tent carved into the night sky. Signs advertised the goods inside. Flavors to add to fount-water. Expensive, naturally grown fruits and vegetables. He pulled his jacket tightly against a dry chill. Zeke walked past more watchposts; most were empty, with pasted-on broadsheets struggling in the wind. He counted the wooden planks disappearing under his feet. Then they stopped. Zeke looked up. The barrier towered over him. The rim was empty.* »

d'aventures repose essentiellement sur une définition formelle : c'est un récit qui dramatise sa structure événementielle » (Letourneux, 2010, 70). Dans notre corpus post-postmoderne, non seulement la structure événementielle est dramatisée mais c'est également la structure même de l'objet livre qui devient espace de mise en scène du récit, dans une dimension intermédiatique impliquant une forme d'interactivité. C'est ce que revendique notamment Thomas Zachary Dodson dans un entretien avec Thomas Mantzaris : « Je voulais vraiment que ce soit un objet qui [...] récompenserait les enquêtes [...]. Ce qui est passionnant, c'est qu'il y a un certain nombre d'*easter eggs*, de motifs répétitifs ou de choses qui sont encapsulées dans le livre ; beaucoup ont été trouvés, mais pas tous » (Dodson, 2015, 197-198)⁵. Dès lors, ces romans peuvent conduire le lecteur à se perdre dans l'énigme, en particulier parce que chacun des trois propose plusieurs récits enchâssés entre lesquels il faut naviguer – ce qui conduit parfois à une délinéarisation du récit. On peut alors considérer que la présence insistante de cartes incite à une lecture comprise comme aventure textuelle, où il s'agirait peut-être moins de lire que d'expérimenter l'univers de fiction, dans une logique participative : ces romans, comme le faisait aussi *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski, invitent à écrire dans la marge, invitent à concevoir sa propre carte des récits, à tenir un carnet, etc. Un commentaire du personnage d'Éric, page 3 du *Bateau de Thésée* dans *S.*, suggère ainsi à Jen, lectrice du roman comme nous le sommes également, d'utiliser une roue qui est glissée entre les pages du livre pour tenter de décoder les notes de bas de page et reconstituer « les latitudes de référence » du récit : autrement dit, on est là face à une incitation explicite à fabriquer sa propre carte, et plusieurs lecteurs s'y sont essayés, comme en témoignent les cartes publiées sur un site consacré à l'étude du roman⁶.

Matérialiser la carte : valeurs de la carte dans la fiction

On le comprend, les cartes dans ces romans contribuent à l'appartenance générique des récits au champ de l'aventure, et sont également des embrayeurs d'immersion pour le lecteur non seulement au sein de la fiction, mais aussi au sein du dispositif. On peut s'autoriser à aller un peu plus loin dans l'analyse, afin de voir ce que ces romans disent des cartes qu'ils utilisent : en effet, la comparaison permet de faire émerger des lectures divergentes.

On débutera ce dernier point par un exemple, celui de la carte insérée dans l'objet livre *S.* Si l'on cherche à décrire simplement ce que l'on a sous les yeux, on dira qu'il s'agit d'une serviette en papier du restaurant Pronghorn Java, sur laquelle est dessiné à l'encre noire le plan du « Campus Nord » de l'université que fréquentent Jen et Éric, et les tunnels secrets qui relient différents lieux du campus. Il s'agit là d'un de ces documents d'archive que l'objet-livre rassemble. Une très rapide vérification confirme que la Pollard State University que fréquentent les deux personnages n'existe pas, tout comme le Pronghorn Java. Il s'agit donc d'une carte fictionnelle, inscrite sur la serviette d'un café fictionnel : rien d'extraordinaire, sauf si l'on prend le temps de considérer l'objet en lui-même. Le fait que cette carte ne soit pas inscrite sur les pages du livre mais dessinée sur un objet concret qui, si on le voulait, pourrait nous servir en tant que serviette, crée un trouble concernant la frontière entre fiction et réalité : si la carte et le café sont fictionnels, la serviette, elle, est bien réelle, et serait à

⁵ Nous traduisons : « I really wanted it to be an object that would, I hope, reward investigation [...] One thing that is exciting is there are a number of Easter eggs or repeating patterns or things that are encapsulated in the book, and many have been found but not all of them have been found. »

⁶ Site : <https://whoistraka.wordpress.com/2016/04/26/an-interactive-map-of-the-locations-in-s/>

considérer plutôt comme une « fausse » serviette, un artefact appartenant à notre univers plutôt qu'à celui de la fiction. D'autres éléments dans *S.* contribuent à ce brouillage métalectique de la frontière entre fait et fiction, comme les éléments imitant le marquage d'un livre par une bibliothèque par exemple : le roman crée de fausses matérialités. On renoue ici avec un des enjeux de la présence de la carte dans *Utopia* de Thomas More, telle que l'analyse Roger Chartier dans son ouvrage *Cartes et fictions* (xvi^e-xviii^e) :

Utilisant les conventions des cartographes du temps, la carte est l'un des dispositifs grâce auxquels le lecteur est invité à croire en l'existence du pays des Utopiens. Elle doit garantir la véracité du récit tout comme le font les autres pièces préliminaires : la lettre adressée par Pierre Gilles, qui était secrétaire de la ville d'Anvers et qui fut l'éditeur du livre, à Jérôme Busleyden, membre du Grand Conseil de Malines, la lettre de Busleyden à More, ou encore celle de More à Gilles. Toutes doivent attester la réalité des conversations que More et Gilles ont eues avec Hythlodée, ainsi que l'authenticité de son voyage [...]. Par sa présence même, elle paraît prouver que le discours utopique pourrait être inscrit spatialement, devenir figure, être représenté comme une réalité rendue visible par l'image. Pourtant, cette carte est celle d'une *ou-topia*, d'un « non-lieu » qui, par définition, ne peut avoir aucune inscription géographique. La carte imprimée sur le papier n'est qu'un leurre (n.p.).

On peut déceler un procédé inverse dans *The Selected Works of T. S. Spivet* : le roman distille des coordonnées GPS qui renvoient aux lieux de la fiction, comme c'est le cas à l'ouverture du premier chapitre, donnant dans la marge les coordonnées de la chambre du jeune Spivet. Cette fois-ci, une recherche à l'aide de Google Maps (par exemple) permet bien de localiser le lieu, qui correspond géographiquement à ce que le récit raconte et montre dans une carte à l'ouverture du chapitre un, mais cela permet également de constater l'absence flagrante de la maison du jeune Spivet dans notre propre monde, renvoyant l'ensemble du roman à son statut fictionnel. Cette comparaison suggère que la carte, dans ces romans, est utilisée comme une sorte de faux révélateur, qui interroge la portée de toute représentation et la nature du rapport que la fiction entretient avec le réel. Ce rapport est alors différent d'un roman à l'autre. Comme l'énonce le personnage de Spivet, « ce que je n'avais pas encore compris [...] c'est qu'une carte n'est pas ce qu'elle représente » (Larsen, 2009, 16). Mais comme il le dit également quelques chapitres plus loin : « J'avais appris que la représentation d'une chose n'était pas la chose représentée, mais que, d'une certaine manière, c'était justement cette dissonance qui en faisait tout l'intérêt : l'écart entre la carte et le monde réel nous laissait de l'espace pour respirer, faire le point et comprendre où nous nous trouvions. » (*Ibid.*, 70)

La carte paraît alors pouvoir jouer, dans chacun des trois romans, le rôle de signal de factualité, qu'il faut cependant interpréter différemment selon les cas. Le brouillage métalectique évoqué pour *S.* est à replacer dans une logique plus vaste de mise en œuvre d'un doute ontologique, portant notamment sur l'auctorialité puisqu'un des enjeux de l'enquête de Jen et Éric est de mettre au jour l'identité de V. M. Straka, l'auteur du *Bateau de Thésée*, roman qui est traduit dans la fiction par une certaine F. X. Caldeira qui parsème le texte de notes de bas de page dans lesquelles elle suggère que le roman est un message crypté révélant une supercherie auctoriale, V. M. Straka étant davantage le nom d'un groupe occulte que d'un écrivain à succès ayant toujours fui les journalistes. Dès lors, la présence des artefacts forgés, faux, comme la serviette en papier ou encore les fausses cartes postales, prolonge le manque de visibilité de la carte qui a été noté plus tôt : les médiums de représentation ne sont jamais transparents dans cette œuvre, ils ne peuvent jamais dire la vérité car ils sont toujours captifs d'une intentionnalité pourvoyeuse de double discours. Dans cette perspective, et un peu de la même façon que dans *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski qui constitue un intertexte majeur pour comprendre cette œuvre, le lecteur est lancé dans une enquête impossible,

débouchant sur un vertige. Dans *Bats of the Republic*, au contraire, le dispositif archivistique permet la confrontation de deux époques, l'une retraçant par le prisme de la fiction des épisodes bien réels de l'histoire des États-Unis, tandis que l'autre anticipe, dans la logique des récits dystopiques, un futur possible dont il faudrait à tout prix se prémunir. Chacune de ces époques possède sa propre carte dans le roman, qui bénéficie du même statut que tous les autres documents de la fiction : l'ensemble permet la constitution d'un terrain d'investigation renouvelant une sorte de croyance dans les vertus configurantes de la fiction. Dans *The Selected Works of T. S. Spivet*, enfin, la carte et tout le travail manuel que sa fabrication implique – le personnage se décrivant lui-même à plusieurs reprises comme un artiste, se refusant à utiliser les outils numériques pour mener à bien son activité –, témoignent de la survivance nostalgique d'un certain monde en train de disparaître. Multiplier les cartes, qu'il prend grand soin à établir, revient pour le personnage à tenter de se saisir du monde, mais l'entreprise apparaît d'emblée comme une aporie. Dessiner des cartes est donc bien un leurre dans ce roman, un leurre qui ne trompe personne, pas même le jeune Spivet : mais c'est un leurre dont le geste permet de lutter contre l'oubli et la disparition, comme en témoignent les nombreuses cartes et croquis représentant son jeune frère, mort tragiquement⁷. La carte est une trace, qui a d'autant plus de valeur qu'elle ne cherche pas la vérité.

Conclusion

Dès lors, ces romans multimodaux semblent, comme on l'a vu, utiliser la carte comme modalité de représentation visuelle privilégiée. Elle apparaît, dans ces œuvres, dotée d'une vertu synthétique, en ce qu'elle est à la fois utilisée thématiquement par les personnages dans la logique de l'aventure, et à la fois en ce qu'elle sert à orienter la réception du côté d'une forme d'interactivité par laquelle le livre devient espace à cartographier. Cette double fonction de la carte participe du ludique et fait de ces romans des récits immersifs, à la fois par le type de fiction racontée (le récit d'aventure), et par l'activité lectorale impliquée (renvoyant à une immersion dispositif). Toutefois, s'arrêter à ce constat du ludique reviendrait à ne pas vraiment tenter de comprendre ce que disent ces cartes : elles apparaissent aussi dans ces romans comme le signe d'une résistance à la modernité (ou bien l'ouverture de chemins de traverse), d'une réaction face à l'inquiétude suscitée par les évolutions numériques, pour reprendre l'analyse de Thomas Mantzaris qui affirme que « les textes littéraires multimodaux [...], produits en masse (contrairement aux livres d'artistes) [...], ont émergé [...] en partie en réponse aux élégies des années 1990 concernant l'avenir du livre imprimé, et en partie comme une reconnaissance des possibilités inexplorées de composition de récits littéraires à l'ère numérique » (Mantzaris, 2022, n.p.)⁸. Les cartes représentées sont ainsi bien souvent artisanales, parfois artistiques, bien loin des représentations permises aujourd'hui par les différents logiciels cartographiques. Pour autant, il ne faudrait pas considérer qu'elles sont utilisées avec naïveté : ces romans ne croient pas en la transparence de la carte, ils se servent de la carte comme d'un objet dense, poétique, suggestif, permettant de caractériser, par le geste de création à son origine, un certain rapport au monde impliqué, actif.

⁷ On peut rapprocher cet usage de la carte dans le roman de Reif Larsen avec l'usage de la photographie chez Sebald. Zachary Thomas Dodson évoque également le travail de Sebald comme référence.

⁸ Nous traduisons : « *multimodal literary texts are mass-produced (in contrast to artists' books) and have emerged, predominantly in the form of a novel, partly in response to the elegies of the 1990s as regards the future of the print book medium, and partly as a recognition of uncharted possibilities for composing literary narratives in the digital age* ».

Ouvrages cités

- BROSSEAU, Marc, *Des romans-géographes*, Paris, L'Harmattan, coll. « Géographie et culture », 1996.
- CHARTIER, Roger, *Cartes et fictions (xvi^e-xviii^e siècle)*, Paris, Collège de France, 2022, nouvelle édition en ligne : <https://books.openedition.org/cdf/14109> (consulté le 5 mai 2023).
- CLARE, Ralph, « Metaffective fiction: structuring feeling in post-postmodern American literature », *Textual Practice*, vol. 33, n° 2, 2019, p. 263-279.
- COMPÈRE, Daniel, *Les romans populaires*, Presses Sorbonne nouvelle, Paris, 2011.
- CORREARD, Nicolas, FERRÉ, Vincent et TEULADE, Anne (dir.), *L'Herméneutique fictionnalisée. Quand l'interprétation s'invite dans la fiction, xvi^e-xxi^e siècles*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Rencontres », 2014.
- DODSON, Zachary Thomas, *Bats of the Republic*, New York, DoubleDay, 2015.
- DORST, Doug et ABRAMS, J. J., S. [2013], Paris, Michel Lafon, trad. Serge Filippini & Jean-Noël Chatain, 2014.
- GIBBONS, Allison, « Reading S. across Media: Transmedia Storyworlds, Multimodal Fiction, and Real Readers », *Narrative*, vol. 25, n° 3, 2017, p. 321-341.
- KESKINEN, Mikko, « Narrating Selves amid Library Shelves: Literary Mediation and Demediation in S. by J. J. Abrams and Doug Dorst », *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas*, vol. 17, n° 1, 2019, p. 141-158.
- LARSEN, Reif, *L'extravagant voyage du jeune et prodigieux T. S. Spivet* [2009], Paris, Nil Éditions, trad. Hannah Pascal, 2010.
- LETOURNEUX, Mathieu, *Le Roman d'aventures 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, coll. « Médiatextes », 2010.
- LUIS, Raphaël, « Leçons inversées : Robert Louis Stevenson et la morale ambiguë du roman d'aventures », dans Marion Brun et Magalie Myoupo (dir.), *La leçon en fiction (xix^e-xxi^e siècles)*, Eurédit, 2018, p. 77-93.
- MANTZARIS, Thomas, « Understanding Maps after Multimodal Literature: A New Taxonomy », *Cartographic Perspectives*, n° 101, 2022, en ligne : <https://cartographicperspectives.org/index.php/journal/article/view/1771> (consulté le 5 mai 2023).
- , « “A singular gesture”: Zachary Thomas Dodson on the potential of design in fiction », *Book 2.0*, vol. 10, n° 2, 2020, p. 187-199.
- , « Photography and the American Multimodal Novel: Exploring J. J. Abrams and Doug Dorst's S. », *Iperstoria—Testi Letterature Linguaggi*, Issue 11, 2018, p. 69-80.
- MESSAGE, Vincent, « Des interprètes en danger de mort », dans Nicolas Correard, Vincent Ferré et Anne Teulade (dir.), *L'Herméneutique fictionnalisée. Quand l'interprétation s'invite dans la fiction, xvi^e-xxi^e siècles*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Rencontres », 2014, p. 309-323.

Notice

Gaëlle Debeaux est Maîtresse de conférences en Littérature générale et comparée à l'université Rennes 2, et membre du CELLAM. Ses recherches portent sur les enjeux narratifs des productions de littérature contemporaine (littérature imprimée, littérature numérique), sur l'hybridation médiatique du texte et son implication concernant l'objet livre, et sur les formes de multiplication des récits. Elle s'intéresse en particulier aux domaines anglophones, français et italien. Une partie de ses recherches porte sur la façon dont la mise en récit tire

parti des possibles de l'objet livre ; elle a, à ce propos, publié les articles suivants : « Le livre décomposé », dans « Textures : l'objet livre du papier au numérique », Anne Chassagnol, Gwen Le Cor (dir.), *Sens Public*, 2021, en ligne : <http://sens-public.org/articles/1491/> ; « Prendre au pied de la lettre les métaphores spatiales dans *House of Leaves* et *Luminous Airplanes* : arpenter le labyrinthe textuel », dans la revue *Savoirs en prisme*, n° 8, « Textualités et Spatialités », Yann Calbérac et Ronan Ludot-Vlasak (dir.), 2018, en ligne : <https://savoirenprisme.com/numeros/08-2018-textualites-et-spatialites/prendre-au-pied-de-la-lettre-les-metaphores-spatiales-dans-house-of-leaves-et-luminous-airplanes-arpenter-le-labyrinthe-textuel/>