

## La prose postmoderniste et le textualisme médiatique

ION MANOLESCU

Après deux décennies, ou peu s'en faut, d'activité, le postmodernisme roumain dans le domaine de la prose semble suivre deux directions essentielles: celle – prédominante et facilement accessible – du *textualisme scriptural* et celle – minoritaire – du *textualisme médiatique* ou *virtuel*. La première direction, exploitée jusqu'à épuisement par des écrivains comme Mircea Nedelciu, Gheorghe Crăciun, Hanibal Stănculescu, George Cușnarencu, Gheorghe Ene, Gheorghe Iova ou Nicolae Iliescu, se trouve sous l'influence de la prose brève de Donald Barthelme et préconise un textualisme thématique fondé sur le principe: «Écrivons comme on écrit un conte.» Le sujet de ce type de prose devient le *mot* ou le *texte*, les personnages vivent dans un univers saussurien ou même *Tel Quel*-ien et finissent suffoqués dans un torrent d'encre d'imprimerie; dans le même temps, le contrôle accru de l'auteur, qui s'exerce sur la narration par les moyens de l'autoréflexivité, de l'autoironie ou de l'autopastiche, empêche tout développement narratif hors du tracé préétabli. Grâce à un artifice déconstructiviste<sup>1</sup>, la *prémisse* devient le *contenu* même de la prose et les auteurs sont hiérarchisés à partir de l'habileté avec laquelle ils savent l'élaborer; d'où une possible définition du talent narratif comme étant le résultat de la dextérité ludique et des aptitudes *d'ingénierie textuelle*.

L'«abyssalité» méta-narrative proposée par les prosateurs «quatre-vingtards» de la première catégorie a le mérite de forcer une nouvelle approche du texte littéraire, avec un système de règles différent de celui des périodes antérieures, comme, par exemple, le modernisme de l'entre-deux-guerres ou des années '70. Par ailleurs, elle se consume à l'intérieur de ses propres limites et, bien qu'elle impose un changement de la mentalité critique et de la prose, elle perd sa crédibilité fictionnelle en faveur de la crédibilité théorique.

Au demeurant, les titres aussi bien que les sujets adoptés par les tenants du *textualisme scriptural* indiquent une fragmentation délibérée du souffle narratif, par l'insertion de séquences théoriques et d'autres constructions métatextuelles: les récits de Mircea Nedelciu ont pour titre *Un jour comme une prose brève* et *Le récit éludé*, ceux de Gheorghe Ene et de Gheorghe Iova, *Une confession du texte* et *Un texte de l'excursion*, et ceux de George Cușnarencu, *Reportage à un banquet pantagruélique* et *Ce qui se passe quand deux héros se rencontrent*. Dans l'anthologie des écrivains de la génération des années '80 – *Desant '83* («Descente '83») – Gheorghe Crăciun développe un *Thème au choix* qui commence par des définitions de la prose et des personnages et dans le roman *Compunere cu paralele inegale* («Composition à parallèles inégales»), le protagoniste regarde sa propre histoire d'amour écorchée sur le papier peint d'une salle à manger. Dans le récit *Loin à pied...*, Nicolae Iliescu est convaincu qu'il a du talent et dans *Carte blanche* il est préoccupé de l'idée d'une prompte confirmation de la part du «professeur Crohmălniceanu» au cénacle „Junimea” («La jeunesse»). *Femeia în roșu* («La Femme

en rouge»), roman écrit par trois auteurs et qui a été considéré en 1990 comme un manifeste du postmodernisme autochtone, ne se propose pas lui non plus de se soustraire aux obligations théoriques stéréotypées du *mimesis* scriptural: transformés en personnages du livre qu'ils écrivent Mircea Nedelciu, Adriana Babeți et Mircea Mihăieș accompagnent l'intrigue du roman d'un journal métanarratif.

Moins mécaniques et pour cette raison, mieux dispersés dans le texte sont les bricolages de Ștefan Agopian, Cristian Teodorescu et Bedros Horasangian, pour qui le récit (quelle que soit la forme qu'il revêt de *Grande* ou de *Petite Histoire*) doit être tout aussi captivant que le cadre théorique qui lui est attribué. Mais, d'une manière générale, à cause du dosage exagéré (symptomatique soit d'un plaidoyer technique trop appuyé, soit d'une absence d'imagination narrative), le *textualisme scriptural* fatigue ses lecteurs et, tout en recevant des accents pathétiques et conservateurs, devient le fossoyeur de sa propre littérature.

Par rapport à la deuxième orientation postmoderne de notre prose, le *textualisme scriptural* peut être considéré à la fois comme un point de départ et comme un point de rupture. Le prolongement et la négation des tendances antérieures, tout comme le transfert de la propriété expérimentale du postmodernisme *scriptural* vers le postmodernisme *médiatique* rapproche les deux phénomènes de la relation de l'avant-garde avec le modernisme. Il y a même plus, la généralisation des techniques virtuelles en littérature a toutes les chances d'opérer une modification radicale de sensibilité esthétique et de donner ainsi un *caractère classique* à l'avant-garde, caractère classique auquel celle-ci – bien qu'elle l'ait contesté avec véhémence – n'a jamais cessé d'aspirer en secret<sup>2</sup>.

*Le textualisme médiatique* ou *virtuel* propose un déplacement de l'accent narratif vers les moyens et les procédés de l'art cybernétique: imagerie virtuelle, simulations tridimensionnelles, illustration «fractale», jeux interactifs, etc. Se synchronisant avec les dernières évolutions de la technologie postmoderne, il a la capacité de relancer le roman autochtone, encore tributaire de la tradition moderniste et trop peu convaincant dans la ligne postmoderniste du textualisme scriptural.<sup>3</sup>

Les représentants de la nouvelle direction sont Mircea Cărtărescu (dans le roman *Orbitor*, «Aveuglant»), Sébastien A. Corn (avec son roman *Adrenergic !*, «Adrénérgique!») et un ou deux jeunes prosateurs, formés dans le cadre du groupe *Le Club littéraire* de Bucarest qui n'ont pas encore débuté dans le roman.

Ce phénomène qui se trouve chez nous à l'état embryonnaire connaît une large diffusion dans l'espace culturel occidental. Les adeptes autochtones du *textualisme virtuel* manifestent des affinités implicites ou explicites avec la prose du grotesque médiatique de Thomas Pynchon, avec le «visionnarisme» fantasmatique de Salman Rushdie et avec le *cyberpunk* patronné par les romanciers William Gibson et Bruce Sterling. Partant de la Bible du *cyberpunk*, le roman *Neuromancer* (1984) de William Gibson, passant par les performances du genre dans le domaine de la musique (l'album *Cyberpunk* du chanteur rock Billy Idol et ses vidéo-clips multi-média) pour aboutir à la cinématographie d'un Ridley Scott (*Blade Runner*) ou Paul Verhoeven (*Total Recall*), le mouvement exerce une influence active sur la prose roumaine de ces deux ou trois dernières années qu'il dote des attributs de l'hyper-réalité auparavant peu

connus chez nous. Au demeurant le *cyberpunk* lui-même contient sa propre théorie méta-visuelle (non méta-textuelle!), associée à une sensibilité postmoderne plus ample.<sup>4</sup>

L'innovation fondamentale des textualistes médiatiques consiste à rapporter la fiction à un univers créé artificiellement: un monde alternatif dont les virtualités sont programmées sur ordinateur pour concurrencer au même titre la réalité et son miroir méta-textuel; en d'autres mots, l'homme de papier de Barthes est remplacé par *L'Homme qui tond le gazon* de Brett Léonard. *Neuromancer* de William Gibson décrit le ciel comme un émetteur de télévision débranché; *Vineland* de Pynchon recompose cybernétiquement les débris du Récit à partir des débris de vitres d'une fenêtre par laquelle le protagoniste, Zoyd Wheeler (nom symbolique!) saute périodiquement; dans les *Satanic Verses* de Salman Rushdie, l'explosion d'un Boeing est vue comme une cosmogonie postmoderne, médiatisée sur l'écran divin: des corps, des débris d'avion, des fauteuils, des revues, des lunettes et des casques de *walkman* s'éparpillent parmi les étoiles et les comètes, sous la protection d'Allah; dans *Snow Crash* de Neal Stephenson, le héros, Hiro Protagonist, livre des pizzas à domicile dans la vie de tous les jours alors que dans l'hyper-réalité de l'ordinateur, nommée Metavers, c'est un guerrier qui doit sauver l'humanité de l'apocalypse informationnelle (*Infocalypsé*).

On retrouve la même atmosphère virtuelle dans quelques-uns des romans autochtones les plus récents. Dans le roman *Orbitor* de Mircea Cărtărescu, dont le titre (dans le sillage de Pynchon) renvoie à l'idée d'*orbite* et de *gravitation*, l'un des personnages a la capacité de pénétrer à l'intérieur des écrans de cinéma et de modifier le destin médiatique des héros du film:

C'était la première fois que Maria réussissait à donner si bien la forme d'un personnage qu'elle pouvait modifier son rôle sur l'écran. [...] Plus tard, dans d'autres films, elle avait réussi à changer des scènes entières, à éliminer des personnages antipathiques, à marier ses favoris, en dépit de toute logique, devant tout le public, consterné, des petites salles miteuses qu'elle fréquentait et qui délimitaient son territoire: les cinémas *Volga*, *Floreasca* et *Melodia*.<sup>5</sup>

Dans *Adrenergic!* de Sébastien Corn, une partie des aventures de science-fiction se déroulent dans un univers greffé cybernétiquement sur la mémoire des héros et décoré de tableaux surréalistes en mouvement:

... et après avoir tourné le coin de la rue, au niveau 84 de la Tour du Commerce, on pénètre dans un couloir cylindrique fait de poumons expansés. [...] Mais on ignore encore qu'à la troisième fenêtre à gauche est couplée une mer on ne peut plus kitsch, vendue par les amis de derrière les abattoirs... une mer bordée de tous côtés de rochers abrupts, brunâtres, éclairés en vert par un soleil orange...<sup>6</sup>

Par les variables visuelles qu'elle contient, la prose roumaine hyper-réaliste peut être associée au *roman de rôles et d'énigmes* et à la prose *E-fiction*. Le premier s'inspire de la trilogie de l'écrivain britannique J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings* (1968) et exploite les

ramifications narratives d'une expérience collective d'imagination, où le lecteur se construit lui-même plusieurs intrigues-scénarios. Une forme similaire d'expression médiatique figure dans le programme américain *System Neural* de la firme «Neural Technologies»: l'ordinateur mixe les noms des acteurs d'un film, la durée, les décors et la musique en un mélange que le spectateur peut contrôler dès le début ou qu'il peut modifier en cours de route; ce programme a, semble-t-il, suscité aussi l'intérêt des maisons d'édition d'Outre-Atlantique qui songent à une possible application littéraire.

Celle-ci se retrouve déjà dans la soi-disant *fiction électronique (E-fiction)* qui compose sur l'écran de l'ordinateur des romans à géométrie variable; en appuyant tout simplement sur un bouton, le lecteur-spectateur peut opter pour une autre continuation dans le *storyspace* cyber-narratif, comme lui offre, par exemple, le système *Hyper Card*.

Une autre innovation significative du *textualisme virtuel* réside dans le processus même d'élaboration de la narration; dans la prose de Mircea Cărtărescu, Sébastian Corn ou Alexandru Ungureanu, la «fable» ne respecte plus les règles traditionnelles de la construction littéraire et est subordonnée à une vision stroboscopique et interactive semblable à celle de l'imagerie engendrée sur ordinateur. Le «Regard» du créateur (*perspective / voix narrative*, pour le texte littéraire) se déplace, en plein marche, de l'intérieur de «l'œil» virtuel à l'extérieur; les «pas» cyber-spatiaux (évolutions, gradations, détails, moments fixes de la narration – dans le sens attribué par les formalistes russes) sont variables; les options visuelles (continuations du texte narratif), sont inconnues d'un pas à l'autre et infinies! Dans le texte en prose aussi bien que dans l'imagerie virtuelle sur ordinateur a lieu un voyage dans l'imaginaire, à la fois comme une élaboration mentale de l'auteur et une reconstitution / participation active du lecteur. Plus que jamais s'applique, dans la littérature postmoderne de type médiatique, la formule: «Le texte porte ses lecteurs (vers)...» La plupart des causalités mécaniques sont éliminées ou estompées, de telle sorte que l'illusion narcotique de l'hyper-réalité soit entretenue avec esprit de suite, sans que les fonctions narratives primordiales soient abandonnées. Les temps «morts» (*les espaces blancs* entre les cassettes des bandes dessinées, la *différance* et le *pli* de Derrida<sup>7</sup>) sont parcourus rapidement du point de vue mental et aussi bien dans le cas de la prose que dans celui de l'imagerie sur ordinateur, peuvent être «remplis» avec les propres variantes fantasmatiques du lecteur / spectateur. Toute l'opération porte l'empreinte d'une *totalisation visuelle* où le lecteur, étant impliqué d'une manière décisive, devient en même temps auteur, interprète et réalisateur du texte qu'il parcourt.

Certes, on pourrait objecter qu'au fond, en plaidant pour le *textualisme médiatique* au détriment du *textualisme scriptural*, on remplacerait une convention par une autre. L'argument est tout aussi valable que si l'on attribuait à une photographie du XIX<sup>e</sup> siècle la même portée qu'à sa reproduction et son animation tridimensionnelles sur l'écran du dernier 486. Dans un musée des antiquités, la comparaison serait en faveur de la première variante; dans tout système de référence postmoderne, elle est inacceptable.

On pourrait aussi reprocher le fait que la liberté de l'auteur et la possibilité des lectures infinies ont toujours existé et que, en définitive, l'essence même de la littérature réside dans ce jeu de l'ambiguïté et des ouvertures textuelles.<sup>8</sup> Le classique Stendhal avait le choix entre

la couleur noire et la couleur rouge de la robe de Madame de Rénal, de même que le moderne Proust pouvait opter pour le goût sucré ou aigrelet de la *madeleine* enchantée; le processus resterait donc le même et les revendications du postmodernisme seraient de simples reformulations de principes artistiques que – depuis Aristote – la philosophie et la théorie littéraire se sont efforcées d'appliquer.

L'argument semble suffisamment solide pour clore la discussion; en réalité, il est amendable. Si l'espace «virtuel» entre mots, phrases, paragraphes, chapitres n'a jamais cessé d'exister en littérature (ainsi que la possibilité du lecteur de le remplir), si Alexoi Feodorovici Karamazov aurait pu être non le troisième mais le quatrième fils de Feodoi Pavlovici Karamazov, si les petits rideaux de mousseline de Madame Bovary auraient pu être des draperies de velours, si, enfin, le roman *Enigma Otiliei* («l'Enigme d'Otilia») aurait pu commencer dans le quartier Dudești et *Craii de Curtea-Veche* («Les Seigneurs du Vieux-Castel») se terminer à Tîrgoviște, ce que ni les auteurs, ni les lecteurs ne pouvaient obtenir dans toutes ces situations, c'est la *matérialisation visuelle* des transformations potentielles, la preuve concrète que, même sous-entendu comme il est, le processus est enfin susceptible d'être *représenté*. En effet, bien que les mécanismes d'élaboration du texte en prose soient restés inchangés depuis des siècles, la possibilité de l'auteur / du lecteur de se les représenter autrement que comme de simples abstractions (dignes de figurer dans un traité de narratologie) n'existait pas jusqu'à l'apparition du postmodernisme.

Aujourd'hui, les variantes affichées sur l'écran de l'ordinateur peuvent suppléer à la distance entre un mot et le mot suivant et on retrouve le tracé de production / perception du texte littéraire dans les simulations cybernétiques interactives: les rideaux de Madame Bovary sont colorés instantanément dans n'importe quelle nuance: le décor călinescien de la rue Antim glisse dans un tableau de béton et de ciment et le monastère est déplacé sur des galets; enfin, le triste dénouement des *Seigneurs du Vieux-Castel* peut être évité, Pașadia peut être sauvé et Pena Corcodușa rajeunie et assise à la droite de John F. Kennedy, comme Tom Hanks dans le film *Forrest Gump*.

En dernière analyse, la fascination que le *textualisme médiatique* exerce sur le lecteur-spectateur résulte de l'annulation des frontières entre le *désir* et la *réalité*: la dictature de l'image abolit toute convention scripturale, transformant la lecture en un acte de séduction et d'hypnose visuelle; entre le signe graphique et son image acoustique se creuse une faille où, guidés par le principe freudien du plaisir, nous pénétrons de plus en plus profondément. Les voluptés médiatiques d'une telle exploration sont dues parfois à un raffinement achevé des synesthésies symbolistes, de l'onirisme surréaliste et des fantasmes *Pop-Art*; dans d'autres cas, elles revendiquent une généalogie romantique dont l'origine est fantastique et visionnaire. Aspirant à reconstituer la simultanéité originare, le voyage dans le monde du *textualisme médiatique* équivaut à un regard indiscret, mais privilégié, vers les laboratoires du Créateur. De même que les astronomes photographient l'univers dans ses zones les plus éloignées, colorant ensuite ses soleils, ses supernovae et ses galaxies sur la base de formules mathématiques que l'ordinateur associe à une certaine température, masse, densité, etc. inaccessibles à l'œil humain ou à la lentille télescopique<sup>9</sup>, de même les prosateurs produisent des visions fantasmagiques d'une réalité primordiale qu'ils saisissent plutôt intuitivement, sans connaître

son tout. Aussi la thématization obsessionnelle du textualisme scriptural doit-elle être comprise comme un phénomène stérile et anachronique et la pratique textuelle médiatique ou virtuelle, comme une forme préliminaire de la sensibilité de l'avenir.

Janvier 1996

## NOTES

- 1 Le déconstructivisme inverse toujours le rapport logique entre les termes et inverse les hiérarchies de tout système; l'effet précède la cause, l'imitation existe avant l'original et la littérature avant le langage (voir Jonathan Culler, *On Deconstruction. Theory and Criticism after Structuralism*, Cornell University Press, Ithaca, New York, 1982, p. 88).
- 2 À l'appui de cette idée on peut citer, parmi d'autres textes, le manifeste intégraliste de Mihail Cosma de 1925, qui affirme en conclusion: «À pas de géant, à pas sûrs, nous nous dirigeons vers une incandescente époque de classicisme» («Du futurisme à l'intégralisme», dans *Intégral*, 1<sup>re</sup> année, n<sup>os</sup> 6-7/1925, reproduit dans Marin Mincu, *Avangarda literară românească* («L'Avant-garde littéraire roumaine»), anthologie, Éditions Minerva, Bucarest, 1983, p. 577).
- 3 Une enquête récente sur le thème «De nouveau, nous n'avons pas de roman?», publiée dans la revue *Dilema* («La Dilemme», n<sup>o</sup> 145/1995), reflète la réaction anti-postmoderniste et les nostalgies modernistes de la plupart des interlocuteurs, critiques ou prosateurs: Nicolae Manolescu, Tania Radu, Nicolae Breban, George Bălaieș, Constantin Țoiu, Z. Ornea, Alexandru George. Le conservatisme critique devient surprenant chez une femme prosateur associée au postmodernisme de la génération des années '80: «Ne sommes-nous pas les dernières générations d'une civilisation destinée à disparaître? D'autant plus que je vois comment la presse entre dans la zone électronique, les ordinateurs changent notre vie, l'Internet est apparu... Le roman 'interactif, les hypertextes, les expériences d'Eco? Je ne suis pas une adepte de l'expérimentation en littérature. Je n'emprunterais pas cette voie dussé-je vivre encore trois vies (...)» (Gabriela Adameșteanu répondant à une question de Délia Verdeș, «Que se passe-t-il dans le roman roumain aujourd'hui?», p. 14).
- 4 Parmi les adeptes de cette idée, il nous faut mentionner: Arthur Kroker et David Cook (*The Postmodern Scène. Excremental Culture and Hyper-Aesthetics*, St. Martin's Press, New York, 1988); Jean Baudrillard (*La Transparence du Mal: Essai sur les phénomènes extrêmes*, Galilée, Paris, 1990); Lance Olsen («William Gibson's Virtual Light – An Analysis», dans *Postmodern Culture*, n<sup>o</sup> 2/1994, traduit par Sébastien A. Corn sous le titre «Lance Olsen, Lumière virtuelle, de William Gibson – une analyse», dans *Jurnalul SF* («journal SF»), n<sup>o</sup> 115/1994) et deux des théoriciens du *jurnalul SF*, Liviu Radu et Ionuț Bănuță.
- 5 Mircea Cărtărescu, *Orbitor* («Aveuglant»), fragment de roman publié dans *Litere, Arte, Idei* («Lettres, Arts, Idées»), supplément culturel du journal *Cotidianul* («Le Quotidien»), n<sup>o</sup> 41/ 1995, p. 1.
- 6 Sébastien A Corn, *Adrenergic !*, fragment de roman publié dans *Jurnalul SF*, n<sup>os</sup> 89-90/1994, p. 11.
- 7 Comme espaces et jeux des valences textuelles, les notions de *différance* et de *pli* sont illustrées par Jacques Derrida dans les volumes *Positions* (Minuit, Paris, 1972) et *La Dissémination* (Seuil, Paris, 1972).
- 8 Rappelons ici le concept d'*œuvre ouverte* (Umberto Eco, *Opéra aperta*, Bompiani, Milano, 1962) et le phénomène de la *trahison créatrice* (Robert Escarpit, *Sociologie de la littérature*, PUF, Paris, 1958), tous deux applicables à des catégories extrêmement diverses de textes littéraires.
- 9 Les réalisations les plus importantes dans le domaine de la photographie astronomique sont attribuées aujourd'hui au Britannique David Malin, chercheur à l'Observatoire «Anglo-Australien» de Sidney.