

Éclats

ISSN : 2804-5866

: COMUE Université Bourgogne Franche-Comté

5 | 2025

Les mots hors du livre

Du détournement du format livresque à son éclatement : analyse du degré de liberté autorisé par les stratégies narratives de *Nils Jacket contre l'Agent X* et du *Chrysanthème*

From Subversion to Fracture of the Book Format: On the Degree of Freedom Afforded by Narrative Strategies in Nils Jacket contre l'Agent X and Le Chrysanthème

Article publié le 20 décembre 2025.

Arilys Jia William Charest-Pépin

DOI : 10.58335/eclats.603

🔗 <https://preo.ube.fr/eclats/index.php?id=603>

Le texte seul, hors citations, est utilisable sous [Licence CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques

Arilys Jia William Charest-Pépin, « Du détournement du format livresque à son éclatement : analyse du degré de liberté autorisé par les stratégies narratives de *Nils Jacket contre l'Agent X* et du *Chrysanthème* », *Éclats* [], 5 | 2025, publié le 20 décembre 2025 et consulté le 14 juin 2026. Droits d'auteur : Le texte seul, hors citations, est utilisable sous [Licence CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques. DOI : 10.58335/eclats.603. URL : <https://preo.ube.fr/eclats/index.php?id=603>

La revue *Éclats* autorise et encourage le dépôt de ce pdf dans des archives ouvertes.

PREO

PREO est une plateforme de diffusion [voie diamant](#).

Du détournement du format livresque à son éclatement : analyse du degré de liberté autorisé par les stratégies narratives de *Nils Jacket contre l'Agent X* et du *Chrysanthème*

From Subversion to Fracture of the Book Format: On the Degree of Freedom Afforded by Narrative Strategies in Nils Jacket contre l'Agent X and Le Chrysanthème

Éclats

Article publié le 20 décembre 2025.

5 | 2025

Les mots hors du livre

Arilys Jia William Charest-Pépin

DOI : 10.58335/eclats.603

 <https://preo.ube.fr/eclats/index.php?id=603>

Le texte seul, hors citations, est utilisable sous [Licence CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques

Introduction

La mémoire à l'épreuve de l'enquête dans *Nils Jacket contre l'Agent X*
Analyse du *Chrysanthème* en regard du rôle d'« *armchair detective* » des
lecteur·ices

Conclusion

Introduction

- 1 C'est sur un coup de téléphone que s'ouvre *Nils Jacket contre l'Agent X* (2007), premier tome de ce qui deviendra la série *Les enquêtes de Nils Jacket* (2007-2025) : « *Driiiiing, driiing*. Quel est ce bruit ? Il vous semble entendre un bruit lointain dans votre sommeil. Vous avez trop forcé sur la tequila hier soir » (JFM, section 0¹), la narration interpelle

d'emblée le·la lecteur·ice. Reflet de la confusion identitaire dans laquelle nage cell·ui qui lit, l'avatar fictionnel flotte dans l'hébétude, entre le rêve et le sommeil. Le mystère est résolu rapidement :

- Allô ? Kécécé ? parvenez-vous à balbutier.
- Allô, Nils Jacket ?
- Oui, c'est moi. (JFM, section 0)

Ainsi s'amorce la fusion entre le héros détective Nils Jacket et le·la lecteur·ice de ce « roman policier dont vous êtes le héros » signé par l'auteur sous pseudonyme JFM².

- 2 Cette invitation à le·la lecteur·ice à s'identifier au protagoniste, par le biais d'adresses et d'un emploi régulier de la deuxième personne grammaticale pour désigner leur amalgame, est typique de ce qui est communément appelé les « livres dont vous êtes le héros ». Popularisés dans les années 1980, ces derniers tirent profit des potentialités du feuillettement et de la manipulation physique du livre imprimé afin d'inviter les lecteur·ices à constituer leurs propres scénarios en se glissant dans la peau d'un « héros » qui les vivrait. Comme ils activent des processus de lecture fondés sur la prise de décisions, l'anticipation et la déduction, il n'est pas difficile de voir un rapprochement entre leur mode de lecture singulier et celui du roman de détective classique. Croisement, donc, entre le roman policier et le « livre dont vous êtes le héros », *Nils Jacket contre l'Agent X* constitue un point de départ pour examiner la manière dont un récit d'enquête peut s'articuler et se pluraliser en dehors et au-delà de la lettre du texte grâce à des formes littéraires qui en explicitent le caractère fondamentalement ludique. Selon Uri Eisenzweig, le genre policier est, depuis ses débuts, plus assimilé au jeu qu'à la littérature :

On ne peut trop insister sur l'importance de cette représentation du roman policier. Il s'agit d'abord, incontestablement, de l'image la plus répandue, la plus constante. Si elle n'émerge qu'implicitement au moment même de la constitution du genre, c'est ouvertement et avec insistance, en effet, qu'elle revient par la suite dans quasiment toutes les définitions, tous les commentaires, toutes les études le concernant, que ce soit sous la forme de la simple métaphore ou de la comparaison explicite – au jeu d'échecs ou aux mots croisés, par exemple. (1986, p. 38)

La seconde partie de l'article, qui s'attache à l'analyse du projet médiatico-littéraire marqué par une diffraction matérielle *Le Chrysanthème* (2024), poursuit la réflexion sur les liens entre jeu et enquête policière, ainsi que sur les formes matérielles du récit d'enquête. Ce feuilleton-postal littéraire reprenant les codes d'un jeu d'évasion sur table et ceux d'une enquête, par son dispositif, invite les lecteur·ices à saisir les circonstances derrière la mystérieuse disparition de la gazette éponyme à travers une hétérogénéité de documents transmis en cinq livraisons. Par sa forme fragmentaire et ludique, l'œuvre fait récit hors du livre par l'activation de processus de lecture similaires à ceux déclenchés par les livres-dont-vous-êtes-le-héros et les hyperfictions, tout en déployant un langage narratif qui repose notamment sur la plurimodalité expressive et générique des artéfacts de l'œuvre (fausses archives journalistiques, morceaux de correspondance, photographies, etc.). De manière secondaire, nous verrons que ces processus sont intimement liés à la tension narrative telle que l'entend Raphaël Baroni, puisque témoignant d'une interrelation entre l'interprétation des lecteur·ices, leurs choix, et les stratégies narratives mises en place par les auteurs pour susciter un intérêt de lecture.

- 3 En mettant en relation le roman-dont-vous-êtes-le-héros policier *Nils Jacket contre l'Agent X* (2007) de JFM et la matérialité hétérogène du *Chrysanthème* (2024), nous examinerons la manière dont ces œuvres exploitent une dynamique de « faire semblant » (ou *mimicry*, pour reprendre la typologie de Roger Caillois) (Caillois, 1958) à travers la figure de l'enquêteur. Il s'agira dès lors d'analyser en quoi les lecteur·ices, par leurs choix et leur désir de dénouer les différentes intrigues, performant leur enquête dans un cadre ludique, cadre régié par des règles strictes (le *ludus*) et une certaine liberté quant à leur libre-arbitre (la *paidia*) (Caillois, 1958, pp. 27-28). Comme le précise Ryan,

[d]ans l'ensemble flou que sont les jeux, ceux du type *ludus* sont en général considérés comme plus centraux que ceux du type *paidia*. *Ludus* est défini par des règles et par un but précis qui lui donnent une identité stable et le distinguent clairement des non-jeux ; *paidia* par contre renvoie à un esprit ludique qui s'infiltré à divers degrés dans de nombreuses activités. (Ryan, 2007, p. 20)

Contrairement à Caillois, qui juge la fiction incompatible avec les jeux régies par des règles strictes ou contraignantes (*Ibid.*, p. 22), Ryan apporte comme contre-exemple les jeux vidéo, qui intègrent bien la fictionnalisation (menée par un processus qu'elle nomme l'« imagination imaginante » (*Ibid.*, p. 21.)) à un ensemble de règles prédéfini. C'est donc cette tension entre *fictionnalité* et *ludicité* qui sera au cœur de notre analyse. Autrement dit, nous analyserons les champs d'action possible d'une œuvre à l'autre.

La mémoire à l'épreuve de l'enquête dans *Nils Jacket contre l'Agent X*

- 4 L'investissement du genre policier par les livres-dont-vous-êtes-le-héros³ relève sans conteste d'un exploit de conciliation entre récit préétabli et interactivité. Le propre du roman policier étant de présenter un récit se concluant par une « solution » univoque, comment peut-il accueillir la liberté d'exploration promise par le roman-dont-vous-êtes-le-héros ? Car si, d'un côté, le détective Nils Jacket est confronté à l'assassinat du PDG d'une grande entreprise d'armement, mystère que le·la lecteur·ice est enjoint·e de résoudre tout au long de sa lecture, cell·ui·ci est aussi responsable de prendre les décisions qui charpentent son enquête ainsi que celle du héros : « Si vous demandez à voir la scène du crime, rendez-vous au 212. Si vous souhaitez revoir l'extérieur du bâtiment, rendez-vous au 43. Si vous préférez continuer d'interroger Loyson, rendez-vous au 348 » (JFM, 2007, section 141). Ces questionnements mettent en lumière le rôle que les lecteur·ices doivent (plus ou moins sérieusement, selon les degrés d'engagement) endosser dans leur expérience – et que nous observerons, dans la seconde partie de l'article, du côté du *Chrysanthème* : celui de détective. Dans le cas de *Nils Jacket contre l'Agent X*, la conciliation entre mystère à solution unique et récits divers est accomplie grâce à une architecture textuelle composite tenant compte des actions des lecteur·ices et de leurs conséquences tout en maintenant des événements diégétiques stables, invariables, à l'écart de ces modifications grâce à un système « mémoriel » rigoureux.

- 5 Dans *Narrative as Virtual Reality*, Marie-Laure Ryan propose une typologie de ces architectures auxquelles les textes interactifs peuvent avoir recours afin de marier récit immersif et perméabilité aux manipulations des lecteur·ices. Des neuf schémas structurels proposés, c'est la structure dite « arborescente » (*arborescent pattern, tree*) qu'elle associe le plus immédiatement aux romans-dont-vous-êtes-le-héros et qui nous semble la plus utile dans le cadre de cette analyse : « *It is therefore the structure of predilection of the Choose Your Own Adventures [sic] children's stories*⁴ » (2001, p. 248). Cette forme consiste à démultiplier le récit en permettant aux lecteur·ices de choisir un chemin narratif parmi plusieurs à la fin de leur lecture d'un segment, chaque chemin emprunté demeurant parallèle et étanche aux autres. Ainsi, le segment narratif initial peut aboutir, par un processus d'accroissement exponentiel, à divers récits possibles (Ryan, 2001, p. 248).
- 6 Selon Ryan, cette structure, en se fondant sur un principe d'hermétisme des branches narratives, permet de faciliter la préservation de la cohérence de chaque récit ainsi constitué. Or deux désavantages se profilent : le premier tient à la difficulté de gestion d'un aussi grand nombre d'embranchements, qui sont autant de versions possibles du récit ; le deuxième tient à la contradiction possible entre ce modèle et celui de la résolution unique du récit d'enquête. Une structure différente que répertorie Ryan semble fournir une solution à ces deux problèmes : celle du « réseau dirigé », ou de l'« organigramme », qu'elle mentionne par l'expression « *directed graph* », qui consiste en une structure similaire à celle de l'arbre, à la différence que certains des segments narratifs sont accessibles à partir de plusieurs autres, ce qui a pour effet de créer des manières de carrefours, où plusieurs trames se rejoignent, plutôt qu'une quantité exponentielle de divisions (2001, p. 252-253). Cette structure permet au récit de préserver une continuité chronologique, comme dans un réseau arborescent, mais aussi de réduire le nombre de virtualités tout en fournissant des occasions aux lecteur·ices de faire des choix. Autrement dit, elle contribue au maintien d'un équilibre entre un cadre structurant et narratif imposé, et un champ d'action autorisé à le·la lecteur·ice.
- 7 Finalement, un autre modèle évoqué par Ryan permet aussi une conciliation semblable entre progression narrative et interactivité, quoique son architecture diverge considérablement du modèle de

l'organigramme. Il s'agit de la structure à « histoire cachée », ou « *hidden story* » : elle propose plusieurs événements narratifs à découvrir dans un ordre arbitraire, commandé par le parcours de lecture, mais qui, ensemble, composent un récit linéaire canonique à restituer, de sorte que les segments narratifs se présentent comme les morceaux d'un puzzle. Ryan précise qu'il s'agit d'une structure particulièrement prisée par les fictions interactives policières et les jeux vidéo de détectives, au sein desquels les segments narratifs sont des indices à découvrir dans l'ordre de son choix dans le but de reconstituer la séquence événementielle du crime et d'ainsi résoudre le mystère (Ryan, 2001, p. 253-254). L'architecture de *Nils Jacket contre l'Agent X* peut se concevoir comme une combinaison de la structure en organigramme et de celle de l'histoire cachée ; il s'agit là d'une réduction conceptuelle à des fins opératoires, car le roman ne compte pas moins de 900 sections, certaines accessibles par une seule voie, d'autres constituant des « carrefours » auxquels plusieurs sections aboutissent, ce qui en fait un véritable dédale.

- 8 Si Ryan associe la structure arborescente aux livres-dont-vous-êtes-le-héros, force est de constater, toutefois, qu'un grand nombre de ces textes suivent plutôt la structure en organigramme, qui permet de fusionner des branches narratives par des événements nodaux auxquels plusieurs événements aboutissent. Dans de nombreux cas, ces nœuds tiennent moins de l'événement que des arrivées du protagoniste dans un lieu riche en potentialités et propice à l'exploration. Le terme de « carrefour » permet de penser ces zones du roman-dont-vous-êtes-le-héros en termes topographiques, ce qui sied à ces segments souvent plus descriptifs qu'événementiels, d'où jaillissent des occasions de faire une action et ainsi de passer à des segments événementiels qui, eux, redeviendront parallèles et distincts. Dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, par exemple, ces carrefours peuvent être littéraires :

Vous atteignez une rue paralysée par un embouteillage. Si le garde du corps est dans l'un des véhicules, autant chercher une aiguille dans une meule de foin. Si vous avez interrogé Thomas Nache ce matin, rendez-vous au 548. Sinon, il vous faut choisir une autre action. Si vous décidez : De chercher Anne-Sophie Dattaque, rendez-vous au 574. De vous rendre chez Didier Dattaque, rendez-vous au

174. [...] De rendre une petite visite officieuse au siège de FBSA Industries, rendez-vous au 8. (JFM, 2007, section 26)

La fonction de carrefour de ces points du récit où plusieurs branches narratives aboutissent propose d'ailleurs une forme de réfutation à l'un des défauts envisagés par Ryan de la structure en organigramme : celui d'un amoindrissement de l'influence des choix de le-la lecteur·ice. Ryan écrit ainsi : « *This architecture prevents the combinatorial explosion of the tree-shaped diagram, but when the choices occur in the middle exclusively, it trivializes the consequences of the user's decisions*⁵. » (2001, p. 252) Dans le cas de *Nils Jacket contre l'Agent X*, toutefois, le-la lecteur·ice peut certes aboutir dans ces lieux en empruntant plusieurs passages différents, mais ces sections constituent moins des suites conséquentielles de ses choix que des lieux de transition par lesquels l'action peut être redirigée de nouveau. Sans induire de déception éventuelle par un choix sans conséquence, cela crée plutôt une pause dans la narration. Par ailleurs, l'ajout d'une autre modalité, aussi évoquée par Ryan, peut complexifier ce dispositif et contribuer à renforcer la pertinence des choix effectués par le-la lecteur·ice avant son arrivée au carrefour ; il s'agit de ce qu'elle appelle « un système doué de mémoire narrative » :

One way to restore significance to the decisions of the user is to turn the text from a fully context-free transition system to a context-sensitive system capable of narrative memory. In such a system the decisions made by the user in the past affect his choices in the future, and narrative causality extends to nonadjacent episodes⁶.
(Ryan, 2001, p. 252)

Considérant le nombre élevé de lieux à visiter et de personnages à interroger, la structure en organigramme seule ne peut en effet pas contenir à la fois le nombre exponentiel de trames narratives que chaque interrogatoire créerait et garder trace de tous les indices récoltés ; c'est dans ces moments qu'intervient alors le système de « mémoire narrative », qui prend la forme, dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, de mots-codes à noter, d'un inventaire, d'une quantité d'argent initiale et d'un compteur d'essence pour la voiture, ainsi que l'explique le didacticiel « Comment mener l'enquête » :

Case Mots-codes : lorsque le texte vous demandera d'inscrire un mot-code dans votre Journal d'Enquête, vous inscrirez dans cette case le nom dudit mot. Les mots-codes que vous notez servent plus tard dans le courant de l'histoire. Ils correspondent à des indices que vous avez trouvés, à des événements que vous avez vécus ou à des décisions que vous avez prises au cours de votre enquête et qui peuvent influencer sur son déroulement. [...] Case Objets : vous noterez dans cette case tous les objets que vous possédez et transportez sur vous. Ces objets peuvent vous aider à mener à bien vos investigations. Ils peuvent être également des preuves pour confondre un coupable. [...] Case Argent : la somme d'argent dont vous disposez est inscrite dans cette case. [...] Et vous êtes interdit de découvert : si vos euros tombent à zéro, vous ne pouvez plus rien dépenser. [...] Case Trajets en voiture : vous devrez tenir le compte dans cette case des trajets que vous effectuerez en voiture. (JFM, 2007, section 0)

Ce dispositif de mémoire narrative permet en effet, pour reprendre les mots de Ryan, d'« étendre la causalité narrative à des épisodes non adjacents » (cf. note 6). À la section 567, par exemple, le·la lecteur·ice-héros peut faire le choix de louer un costume avant de se rendre à un bal :

La location du smoking coûte 40 € pour la soirée + une caution de 180 €, au cas où vous ne le rapporteriez pas en bon état. [...] Si vous payez, rendez-vous au 626. Si vous ne disposez pas d'une pareille somme, ou si vous souhaitez ne pas la dilapider en habillement onéreux, vous devez garder votre vieil imper pour vous rendre à l'ambassade ; rendez-vous au 259 si vous avez une invitation, au 746 si vous n'en avez pas. (JFM, 2007, section 567)

Ce passage exploite deux des modalités de mémoire narrative, le compteur d'argent et l'inventaire. Chaque lecteur·ice ayant pu emprunter quantité de chemins différents et récolter une variété encore plus grande d'indices, ce passage permet d'effectuer un contrôle rétrospectif des étapes franchies et des choix faits avant d'aboutir à l'événement du bal de l'ambassade : l'obtention ou non d'une grande quantité d'argent – le héros ne disposant que d'une maigre somme au début de l'aventure – ainsi que la rencontre, ou non, d'adjuvant·es ayant pu fournir une invitation. Le passage, par ailleurs, refait usage

du dispositif en fournissant un smoking à ajouter à l'inventaire fictionnel, ce qui aura son incidence plus loin dans le récit.

- 9 C'est toutefois le système de « mots-codes » du texte qui détient le plus grand pouvoir rétrospectif et rétroactif, en figurant une manière de fil d'Ariane à travers le texte, qui, autrement, autorise une multitude de circuits exploratifs, présentant chacun des degrés de différence si infimes qu'il serait impossible de rédiger des trames narratives pour chaque exploration. Leur usage le plus fréquent est celui de l'enregistrement d'indices, et donc de contrôle rétrospectif des connaissances détenues par le·la lecteur·ice.
- 10 Ce système permet à la fois au récit de garder en « mémoire » les pégrinations de le·la lecteur·ice dans l'univers diégétique et de préserver un certain mystère en suscitant sa curiosité par rapport aux pistes non explorées. En effet, lorsque le texte en fait un usage abondant, les énoncés extranarratifs en fin de section adressés à le·la lecteur·ice ressemblent moins à des choix proposés qu'à des examens pour le moins étourdissants, ainsi qu'en témoigne l'extrait suivant de la section 838 :

Si vous avez le mot-code TRACAP, rendez-vous au 457. Si vous n'avez pas ce mot, mais avez le mot TELBOL, rendez-vous au 193. Vous n'avez aucun de ces mots, mais possédez ou avez possédé une boulette de papier ; si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir de parler à Cardoze du message inscrit dessus, au 364. Sinon, si vous avez le mot SAFILA souligné, rendez-vous au 319. À défaut, si vous avez le mot GANPRI, rendez-vous au 160. À défaut, si vous avez le mot COLILO souligné, rendez-vous au 496. À défaut, si vous avez le mot VOLPRO souligné, rendez-vous au 876. Sinon, rendez-vous au 336. (JFM, 2007, section 838)

Face à une telle multitude de mots-codes, énigmatique mais suggestive, le·la lecteur·ice ne peut que se demander quels événements déclenchés ou indices récoltés auraient pu donner les mots-codes qu'il n'a pas obtenus et en quoi ces événements pourraient affecter le cours de son aventure. Il en ressort aussi que le texte n'est pas construit entièrement selon la logique des récits arborescents décisionnels – que ce soit en structure arborescente stricte ou en organigramme. Il s'apparente plutôt à un univers diégétique à explorer, dans lequel le·la lecteur·ice est invité·e à récolter un maximum d'indices

selon un ordre qui n'est pas toujours déterminant, ces derniers servant ensuite à reconstituer un récit cohérent – celui du crime à résoudre. Cette construction repose sur un déroulement chronologique du récit extrêmement régulé, qui explicite l'isochronie de tous les événements et rappelle ainsi à la lecture qu'au moment où le héros effectue une action, d'autres événements se produisent ailleurs dans l'univers diégétique.

- 11 Le bal d'ambassade mentionné précédemment, par exemple, se déroule même si le·la lecteur·ice·héros ne parvient pas à y assister – car il est bien possible de ne pas réussir à le faire, faute d'avoir obtenu l'invitation nécessaire. Dans le cas où iel n'y aurait pas été, le détective Nils Jacket qu'iel incarne passe la soirée devant la télévision et, le lendemain, reçoit un résumé de la soirée de la part d'un agent gouvernemental : « Nous savions que, cette nuit, lors du bal donné à l'ambassade de Biélorussie, X allait transmettre à son contact les plans volés à Dattaque. [...] J'avais monté une opération aux petits oignons pour repérer X et l'arrêter, mais elle a échoué. Il nous échappe, une fois de plus... » (JFM, 2001, p. 372). De fait, le·la lecteur·ice qui aurait lu les sections associées au bal aurait pu assister à cette fameuse opération échouée, qui se déroule exactement comme l'agent la décrit. Cet événement est donc constant à travers toutes les versions possibles du récit, ce dernier parvenant à instaurer une isochronie entre le bal et plusieurs versions du détective : celui qui y assiste en smoking, celui qui y assiste en imperméable, celui qui n'y assiste pas du tout... Cet effet de simultanéité, fondé sur un rappel constant de l'événement à travers toutes les branches narratives, dépend donc d'une maîtrise rigoureuse du passage du temps narratif par le biais d'un système mémoriel. C'est d'ailleurs ce dispositif qui situe le roman dans une tension constante entre *ludus* et *paidia* : à la fois présenter un récit se déroulant de manière autonome et immuable sur le plan macrostructurel et permettre à le·la lecteur·ice d'en personnaliser la composition microstructurelle : détails des interrogatoires, lieux visités, indices récoltés, etc.
- 12 Dans « L'ombre du lecteur : interaction et lectures narrative, policière, et hyperfictionnelle », René Audet et Richard Saint-Gelais comparent la lecture d'hypertextes fictionnels, qualifiée d'« hyperfictionnelle », et la lecture policière ainsi :

La comparaison entre les lectures policière et hyperfictionnelle se justifie aussi par la nécessité, de part et d'autre, d'établir des connexions entre des éléments disjoints : le lecteur du récit policier doit départager les indices significatifs des fausses pistes, puis les relier correctement en tirant les bonnes conclusions ; l'« hyperlecteur, » s'il veut aller au-delà de la navigation aléatoire et désordonnée, doit reconstituer des montages narratifs (identifier des personnages, retracer des lignes temporelles) à partir de nœuds distincts éparpillés dans le réseau hypertextuel. (Audet et Saint-Gelais, 2003, p. 43)

Le raccord matériel et sémantique des fragments hypertextuels et le raccord cognitif des indices du roman policier, mis en parallèle dans l'article d'Audet et Saint-Gelais, trouvent une forme de coexistence dans le roman-dont-vous-êtes-le-héros policier. Il est vrai que dans un roman-dont-vous-êtes-le-héros, et particulièrement dans *Nils Jacket contre l'Agent X* avec sa stricte régulation chronologique, la difficulté sémantique de faire sens de fragments éparpillés et d'en tirer un récit n'est presque pas présente, les hyperliens du roman-dont-vous-êtes-le-héros se chargeant de raccorder des segments narratifs qui s'enchaînent avec une relative cohérence chronologique. En ce sens, le roman-dont-vous-êtes-le-héros policier élimine la difficulté du « montage narratif » qu'impose la lecture d'hyperfictions, relevée par Audet et Saint-Gelais, mais conserve la difficulté typique du genre policier à présenter des indices et des fausses pistes que le·la lecteur·ice doit traiter cognitivement, activité qui renforce d'ailleurs l'identification de le·la lecteur·ice à Nils Jacket, qui en fait tout autant. Néanmoins, la forme particulière du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier donne lieu à une lecture qui diffère considérablement de la lecture du roman policier à trame narrative unique. En effet, l'isochronie explicite des événements dans *Nils Jacket contre l'Agent X* fait qu'il est bien possible, au cours d'une lecture, de dérouler la chronologie entière du récit sans jamais assister à aucun événement important, c'est-à-dire de n'emprunter que des segments narratifs dans lesquels il ne se déroule rien de substantiel et de ne récolter que de maigres indices. Le·la lecteur·ice du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier s'astreint donc à la fois à résoudre cognitivement l'enquête, ainsi qu'il le ferait en lisant un roman policier traditionnel, mais aussi à résoudre le labyrinthe matériel du roman-dont-vous-êtes-le-héros

– sachant qu'il y réside autant de segments narratifs porteurs d'indices que de sources de perte de temps. L'accès à la solution finale est d'ailleurs régulé par une vérification « mémorielle » du parcours de le·la lecteur·ice, qui doit avoir passé par certains segments obligatoires prévus par l'auteur, afin d'éviter que la solution ne soit dévoilée à un·e lecteur·ice qui n'aurait pas mené l'enquête de manière adéquate :

Si vous accusez Mlle Zadilova d'être celle qui incarnait X lors du vol du prototype, c'est que vous avez un indice qui le prouve. Cet indice est normalement accompagné d'un nombre ; lisez le nombre de votre indice à l'envers et rendez-vous au paragraphe portant le numéro ainsi obtenu. [...] Si vous arrivez à un paragraphe dont le sens ne forme pas une suite logique avec celui du présent paragraphe, c'est que la preuve que vous avez avancée n'est pas recevable ; elle ne permet pas d'étayer votre thèse. (JFM, 2001, section 881)

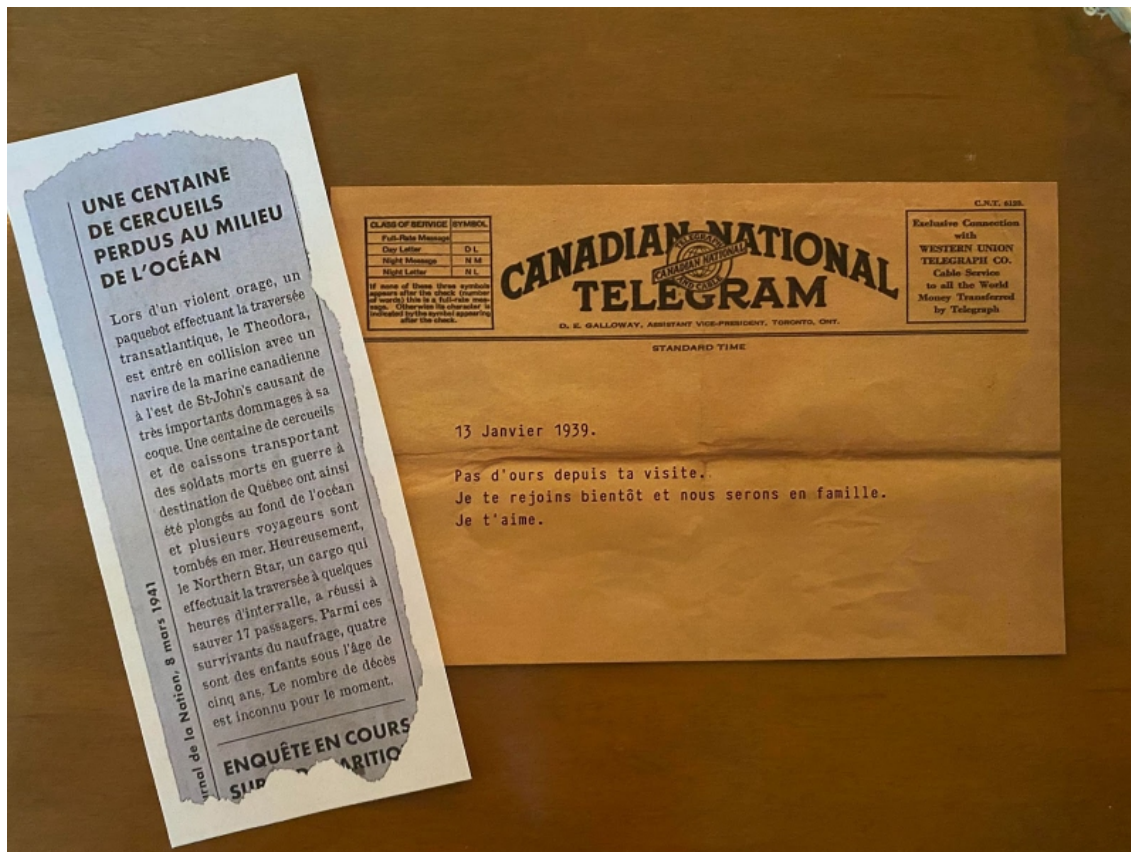
La distinction entre ces deux demandes du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier – résolution cognitive de l'enquête et résolution matérielle du labyrinthe du texte – peut d'ailleurs engendrer des frustrations de lecture. Ainsi, un·e lecteur·ice de la série *Les enquêtes de Nils Jacket* écrit sur le forum *Rendez-vous au 1*, dédié à la littérature interactive : « [C]'est ce que j'appellerai le point de rupture Nils Jacket. [...] Avoir trouvé la solution en tan [sic] que lecteur, avoir ramassé les indices qui correspondent à cette solution, et ne pas parvenir à triompher malgré cela à cause de la construction de l'aventure » (Skarn, 2015)

- 13 Ainsi, si la lecture hyperfictionnelle s'apparente à « une lecture policière qui chercherait non seulement où se trouve la solution, mais aussi s'il s'en trouve une quelque part » (Audet et Saint-Gelais, 2003, p. 45), le·la lecteur·rice du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier cherche non seulement la solution, mais aussi la manière de trouver cette solution.

Analyse du *Chrysanthème* en regard du rôle d'« *armchair detective* » des lecteur·ices

- 14 Les problématiques de la lecture hyperfictionnelle se prolongent dans des œuvres littéraires dont la matérialité diffère de celle du format livresque traditionnel. L'analyse du *Chrysanthème*, une œuvre médiatico-littéraire marquée par une multimodalité expressive et générique, s'inscrit dans la continuité des questionnements soulevés par les lectures multiples et ludiques des livres-dont-vous-êtes-le-héros tout en en proposant des variations.
- 15 *Le Chrysanthème* est un feuilleton postal tenu entre décembre 2023 et juin 2024 en cinq épisodes envoyés par la poste au rythme d'une publication par mois sous la forme d'enveloppes contenant des documents de nature diverse. Imaginé par l'organisme culturel Les autres jours, il s'agit d'une initiative marquée par sa matérialité hétérogène et diffractée, présentée notamment sous la forme d'une gazette thanatologique éponyme, de correspondances postales, et, en marge du projet, d'un blogue. Il faut noter l'articulation du *Chrysanthème* autour de modalités expressives variées, allant de la chronique à la caricature en passant par le texte d'actualité fictif et la recette de cuisine (fig. 1). On y retrouve également des manifestations génériques éprouvées par la littérature comme le récit, la chanson, le poème et la correspondance épistolaire.

Figure 1. Se joint à l'une des livraison une coupure de journal ainsi qu'un télégramme.



© Photo prise par Charest-Pepin William

- 16 Reprenant aussi bien les codes d'un jeu d'évasion sur table (aussi appelé jeu immersif, ou *escape room*) que ceux d'une enquête, l'intrigue démarre avec une écrivaine et historienne fictive, Francine de Lathaar, qui reçoit un jour anonymement les archives de la gazette thanatologique *Le Chrysanthème*, dernières traces de différents documents ayant échappé à l'incendie d'un centre d'archives de Québec en 1980. Le cœur de l'enquête réside dans la volonté de l'historienne, personnage figuré dans les documents et son blogue de faire la lumière sur les circonstances nébuleuses derrière la disparition du journal, dont le dernier numéro date de 1948. L'expéditrice anonyme de ces documents annonce les avoir retrouvés derrière les murs de sa demeure. Elle les confie à l'historienne, puisqu'elle est une descendante d'une famille hollandaise œuvrant dans le milieu des services mortuaires. Plusieurs mystères sont donc proposés : qui est l'expéditeur anonyme? Qui a préservé les archives du *Chrysanthème* des

flammes et pourquoi le journal a-t-il disparu si soudainement en 1948 ? À la lumière des documents transmis, l'enquête se voit augmentée, par différents éléments, de plusieurs sous-intrigues d'importance variable, souvent à l'origine d'hypothèses de la part des lecteur·ices et qui, ultimement, exposent leur rôle d'*armchair detective*. Ce rôle correspond ici à une instance externe à l'action et aux événements racontés et qui, du confort de son bureau, tente de mettre de l'ordre dans les intrigues qui lui sont proposées.

- 17 Dans cette deuxième partie de notre démonstration, il s'agira notamment de montrer que l'hétérogénéité du dispositif participe à la fois de la construction d'une macrostructure, d'un « récit caché » tel que le conçoit Ryan, mais surtout d'un brouillage narratif, d'une « mise en énigme » (Bourassa, 2010, p. 154) que rend possible le décroisement du format livresque. Nous inscrivons la réflexion à la suite des travaux de Bourassa pour saisir les rôles performatif et interprétatif des lecteur·ices, rôles intriqués à la matérialité diffractée de l'initiative et en accord avec une dimension propre aux récits hyperfictionnels telle que nous l'avons détaillée ci-haut. Nous tenterons ainsi de comprendre d'une part en quoi la narrativité du *Chrysanthème* ne saurait se concevoir sans y saisir avant tout les dynamiques ludiques induites par la matérialité de l'œuvre, d'autre part en quoi ces dynamiques sont elles-mêmes déterminées par une tension narrative qui mobilise les lecteur·ices dans l'acte de « faire semblant ».

Figure 2. Une caricature (signée « Will Rossy ») et une recette de concombres à la crème à la Dorothea.



© Photo par Charest-Pepin William

- 18 Il convient dès lors de détailler davantage les intrigues principales sous-tendues par les multiples modalités du projet. Les documents collectés datent de la Deuxième Guerre mondiale et abordent notamment les enjeux de rapatriement des corps des soldats canadiens d'Europe et leurs implications pour des thanatologues. Ce contexte est posé par l'intermédiaire des chroniques qui ponctuent la gazette, comme celle intitulée « La guerre devient mondiale » tirée du troisième numéro ou encore « Funérailles pour corps absent » de l'édition du 7 février 1944.
- 19 De plus, plusieurs personnages s'expriment à travers la gazette et des correspondances (fig. 3), dont Léon Létourneau, fils d'Armand Létourneau, ancien rédacteur en chef du *Chrysanthème* décédé dans des

circonstances nébuleuses. Léon Létourneau succède à son père dans cette tâche dès la deuxième livraison, aux côtés de son oncle Robert Létourneau, responsable des presses. D'autres intrigues s'entremêlent à l'ensemble, notamment par le biais d'un rapport d'un coroner présent dans l'une des enveloppes faisant mention du naufrage fictif du Theodora le 17 mars 1941 à Terre-Neuve), causant la disparition d'une centaine de cercueils, comme l'indique un extrait du *Journal de la Nation* joint dans un autre épisode en guise d'information complémentaire fournie aux lecteur·rices. C'est sur ce navire qu'aurait péri Artémise, l'amoureuse de Léon Létourneau enceinte de leur enfant.

Figure 3. Un exemple de correspondance.



© Photo par Charest-Pepin William

- 20 Si l'univers s'ancre dans un cadre réaliste, plusieurs détails sont susceptibles de mettre la puce à l'oreille des lecteur·ices quant aux indices dissimulés ici et là, comme l'invention d'un certain Docteur Firmin Duplas présentée dans le premier numéro du *Chrysanthème*, une machine permettant de capter la voix des défunts directement de

l'au-delà. À la fin du billet intitulé « Écoutez la voix des disparus », il est inscrit que la machine en question est disponible sur commande en contactant l'équipe de la gazette. Ainsi, Armand Létourneau, avant sa mort, aurait voulu relancer une certaine Confrérie de l'adoration perpétuelle du Saint-Sacrement et, selon Francine de Lathaar, il « se serait servi du journal pour transmettre des informations à d'autres adeptes » (Les autres jours, 2024). On sait également qu'Armand est veuf. Une hypothèse plausible serait qu'il tente de communiquer avec sa défunte épouse, Fabienne Derome.

- 21 À partir de ce rapide résumé, nous pensons que la narrativité du *Chrysanthème* semble d'abord s'inscrire dans une visée de déstabilisation, avec une surabondance informationnelle à laquelle les lecteur·ices doivent se confronter pour tenter d'organiser sa lecture à travers un réagencement narratif qui implique forcément de sa part la manipulation des différents documents qu'il reçoit au fil des mois.
- 22 Ce paramètre de mise à disposition des volets de l'œuvre est moins anecdotique qu'il n'y paraît : il importe de bien saisir la singularité matérielle de l'œuvre conjuguée à un mode de diffusion atypique. Le *Chrysanthème* est marqué par une logique interne qui se rapproche des codes d'un jeu d'évasion sur table, et par une surenchère sémiotique, qui consiste à diluer les informations narratives importantes pour la résolution de l'intrigue parmi des éléments de moindre importance. Chaque enveloppe contient plusieurs documents et, s'il y a des constantes d'un épisode à l'autre, comme les numéros de la gazette ou encore les lettres signées par Francine de Lathaar pour faire le point sur son enquête, la nature des documents et leur nombre varient cependant au fil des publications : cartes postales, télégrammes, correspondances, qui ne concernent pas toujours les mêmes destinataire·ices, ou encore un tract caviardé issu du premier épisode. La gazette est elle-même marquée par une hétérogénéité de contenu avec, par exemple, des caricatures ponctuelles, de fausses publicités ou encore une recette aux concombres – apparaissant dans le numéro du deuxième épisode qui, au passage, cache un indice lié à l'enquête dans le dosage des ingrédients. C'est cette multimodalité qui configure l'abord – souvent tâtonnant – de l'œuvre et qui contribue à la dynamique intrigante du projet.

- 23 S'il est peut-être réducteur de qualifier le projet de « jeu », on peut toutefois identifier certains codes propres à la ludicité, comme les consignes et les objectifs présentés dès le premier épisode par l'historienne Francine de Lathaar, ou encore le dispositif de l'œuvre en lui-même, qui encourage la manipulation de ses supports pour progresser vers un objectif précis : la résolution d'une enquête. Le personnage de Francine de Lathaar revêt avant tout un rôle d'appui, offrant une aide, favorisant l'« intelligibilité navigationnelle » pour le·a lecteur·rice (Bourassa, 2010, p. 159) comme pourrait le faire, par exemple, un PNJ (ou NPC, personnage non joueur) dans un jeu vidéo. Si, à l'instar des romans policiers, les lecteur·ices possèdent les mêmes informations que l'enquêtrice, puisqu'il est censé·e collaborer avec cette dernière dans le cas du *Chrysanthème*, ce personnage n'a pas pour fonction de dévoiler les rouages de l'enquête à l'issue du projet. Au contraire : elle délègue, dès le premier épisode, la responsabilité de la résolution tout en se présentant comme un bras droit dans cette entreprise : « Vous vous souvenez du courrier anonyme que j'ai reçu il y a quelques jours ? Eh bien, je crois que je n'aurai pas le choix de solliciter votre aide pour tout décoder » (Les autres jours, 2024).
- 24 La solution est finalement révélée dans le dernier épisode par Léon Létourneau à travers les pages du dernier numéro du *Chrysanthème*. Ce ne sont pas seulement des procédés analeptiques qui éclairent des événements antérieurs au mystère (comme pourrait le faire un Hercule Poirot ou un Sherlock Holmes), mais aussi une explication fournie par le personnage dans une sorte de cri du cœur, un sabotage psychotique qui précède la disparition de la gazette (Les autres jours, 2024). Certaines énigmes ont été savamment disséminées au point d'échapper à une lecture même attentive. Ce qui permet d'identifier un indice peut tenir de la soudaine discordance graphique du texte, avec, par exemple, une insistance démesurée sur certains mots écrits en majuscule, certaines incohérences diégétiques, certaines dates ou encore certains clins d'œil référant à d'autres passages ou documents. Parfois, ces indices sont à peine perceptibles tant ils sont bien distillés dans l'ensemble, ce qui contribue à une forme de tension ludique du côté des lecteur·ices, qui peuvent autant se réjouir de creuser une potentielle piste que craindre de passer à côté d'un élément important en manquant d'attention à certains détails. Dans ses travaux sur

le feuilleton médiatique, Baroni mentionne le rôle de la catalyse tel qu'initialement envisagé par Barthes, c'est-à-dire l'information narrative destinée à faire patienter le public, à retarder l'intrigue (Baroni, 2016). Dans le cas présent, les catalyses servent à créer des diversions, à empêcher les lecteur·ices de distinguer clairement ce qui appartient à la trame principale de ce qui n'est pas indispensable à la résolution de l'intrigue, suivant la structure de la *hidden story* que décrit Ryan. Quoi qu'il en soit, ce jeu de divulgation n'est pas forcément incompatible avec la tension narrative telle que l'entend Baroni, une « production d'une tension, provisoire ou définitive, qui joue sur une réticence intentionnelle dans la représentation des actions » (Baroni, 2007 p. 29). La rétention informationnelle concerne ici les indices qui permettent de se représenter les actions des personnages ayant mené à la disparition du *Chrysanthème*. Cette rétention peut prendre une dimension ludique avec, par exemple, des documents caviardés et donc à décrypter. Si, comme l'indique Bourassa, « [l]a résolution d'énigmes agit comme principe désirant pour motiver le joueur à poursuivre la quête ou l'enquête » (Bourassa, 2010, p. 126), le principe désirant correspondrait ici à la confirmation ou à la consolidation d'inférences et de mises en lien qui motiveraient les lecteur·ices à poursuivre leur enquête à travers la manipulation des différents items. Toutefois, l'une des difficultés réside dans l'impossibilité d'obtenir une confirmation immédiate quant à ses avancées. Ce degré d'importance informationnelle variable peut concerner les documents en eux-mêmes, que les lecteur·ices peuvent tenter de hiérarchiser lors de leurs tris au fil des livraisons. Cette force d'immersion de l'œuvre pourrait également être envisagée comme une faiblesse ludique en ceci que la grande liberté accordée, ou la *paidia*, semble disproportionnée par rapport aux règles et rétroactions (*ludus*) quasi inexistantes et qui auraient pourtant valeur de sécurité dans un contexte où il n'est pas vraiment possible de savoir si nous faisons fausse route ou non lors de l'expérience. C'est pourquoi le cadre narratif, le macro-récit divulgué à travers l'enquête parallèle de l'historienne, s'avère utile pour atténuer ce malaise.

- 25 En ce sens, Baroni détaille bien la dynamique sérielle des textes d'actualité et les choix formels qui permettent aux lecteur·ices de ne pas (trop) perdre le fil et pour faciliter le processus d'intelligibilité des événements :

[L]es éléments qui concourent à structurer le récit au moment de son déploiement sont surtout de nature péritextuelle ou thématique : c'est la mention du titre de la série, la continuité de l'action et la récurrence des personnages qui permettent d'affirmer sans hésitation que nous sommes confrontés à un récit unique, à une même histoire en cours de constitution, à un macro-récit émergeant dont les épisodes se succèdent pour former une totalité qui pointe à l'horizon sans pour autant avoir déjà été accomplie, ni même planifiée (Baroni, 2016, p. 9).

Dans le cas du *Chrysanthème*, ces informations sont proposées à différents niveaux : à l'instar des résumés que l'on retrouve au début d'épisodes de séries télévisées, Francine de Lathaar joint à l'une des enveloppes « un état des choses à ce point... » (entrée de blogue datant de janvier 2024), auquel il est possible de se référer en permanence. Y apparaissent par exemple des dates importantes présentées antérieurement, comme celle de la parution du premier numéro du *Chrysanthème*. Dans le document en question, ces dates sont accompagnées des commentaires et des questionnements du personnage, comme pour guider les lecteur·ices à travers l'enquête tout en fournissant certaines clés d'analyse. De plus, chaque numéro de gazette s'ouvre sur un texte du rédacteur en chef, qui sert de mise en contexte, notamment au sujet de la guerre et des nouveautés concernant les membres de la rédaction, comme la mort d'Armand Létourneau annoncée lors du deuxième numéro. Ainsi, la totalité dont parle Baroni n'est accessible ici qu'à condition de consulter plusieurs documents de différentes natures, qui participent ensemble, mais à des degrés divers, de la structure narrative. Le blogue de Francine de Lathaar (fig. 4) est aussi une formule qui permet de s'appropriier l'organisation macrostructurelle ou, plus concrètement, de lier tous les documents sous un même enjeu narratif. Plus encore, dans une perspective collaborative, la plateforme permet le dépôt de commentaires par le public, qui est invité à partager ses hypothèses. La lettre présente dans la première enveloppe possède également la fonction de lancer l'enquête en ce qu'elle nous invite à « travailler de concert » (Les autres jours, 2024). Autrement, les liens entre les documents resteraient plutôt indéfinis.

Figure 4. Capture écran du blogue de Francine de Lathaar.



© Par Charest-Pepin William

- 26 Il est ainsi possible d'observer un brouillage dans le traitement quasi indifférencié des supports par lesquels les lecteur·ices ont accès à l'information narrative. Par exemple, les chroniques de la gazette et les correspondances sont susceptibles de transmettre autant de clés de compréhension qu'une caricature, des plans architecturaux, un rapport de *coroner*, une recette ou encore une partition musicale. L'hétérogénéité des documents, tout comme leur nombre, participe de cette confusion ludique. De plus, ces informations, mises bout à bout par ce processus d'inférence de la part des lecteur·ices, contribuent à la saisie de l'univers représenté.
- 27 Ce faisant, *Le Chrysanthème* se construit dans une logique cumulative rendue possible par sa matérialité, c'est-à-dire par la somme de documents que les lecteur·ices sont invité·es à conserver et à manipuler au fil des mois pour reconstruire le fil des événements, à l'instar d'un·e détective. Pour saisir la dynamique narrative à l'œuvre, il convient finalement de souligner l'action performative du/de la lecteur·rice qui est liée à la dimension spatiale et matérielle de son expérience. Par la manipulation des documents et pour citer une nouvelle fois Bourassa :

[l']interprète se projette dans un univers de traces et d'indices qu'il lui appartient de déchiffrer pour construire la signification du récit,

mais également pour orienter son action performative dans l'environnement spatial. En reconstituant les fragments dispersés de l'intrigue, il opère un travail mental actif et devient ainsi le moteur de la mise en intrigue (Bourassa, 2010, p. 146).

Cette action, dans le cas du *Chrysanthème*, s'observe à partir de deux « modalités actanciennes » (Bourassa, 2010, p. 144) : 1) l'« action concrète », observable par la manipulation d'objets et par l'« interprétation sémiotique de l'environnement » ; 2) le « processus d'inférence » (Bourassa, 2010, p. 146), concrétisé ici par la synthèse d'un système plurisémiotique. L'inférentialité n'est d'ailleurs pas étrangère au roman-dont-vous-êtes-le-héros, où la mise en relation d'informations narratives a priori disparates est essentielle à la résolution de l'enquête.

Conclusion

- 28 Entre injonctions paratextuelles et dispositif immersif, *Nils Jacket contre l'Agent X* et *Le Chrysanthème* sont des constructions à la fois narratives et ludiques qui invitent leurs lecteur·ices à jouer au détective. Le syntagme de « jouer au détective » montre bien d'ailleurs cet enchevêtrement du *ludus*, soit la résolution de l'enquête dans un cadre régi par les règles du jeu, et de la *paidia*, ou le faire semblant d'être enquêteur·ice. C'est dire que les lecteur·ices du *Chrysanthème*, à l'instar des lecteur·ices de *Nils Jacket contre l'Agent X*, possèdent un champ d'action propre à celui d'un·e détective plongé·e dans une enquête, toutefois soumise dans les deux cas étudiés à un cadre structurant propres aux règles d'un jeu assurant une cohérence narrative et sans lesquelles le récit ne tiendrait plus. Or tandis que *Nils Jacket contre l'Agent X* fournit un héros précis auquel s'identifier et l'instruction paratextuelle de plonger dans la fiction tout en observant les règles de parcours du dispositif, *Le Chrysanthème* joue sur l'apparente authenticité de ses pièces à conviction, qui naturellement invitent tout·e lecteur·ice à se prêter au jeu de résolution d'enquête en tenant le récit pour historiquement véridique. Autrement dit, si le roman-dont-vous-êtes-le-héros met en cause le déroulement de la fiction en en laissant les rênes aux lecteur·ices, c'est plutôt l'acte même de lecture qui est interrogé par *Le Chrysanthème* : toute lecture n'est-

elle pas toujours une forme de raccord d'indices, de suspension d'in-crédulité ?

- 29 Lecteur·ice et joueur·euse, lecteur·ice et enquêteur·ice, ou peut-être lecteur·ice tout court – car la lecture seule implique souvent plus que de seulement « lire » –, dont les processus cognitifs sont simplement mis au jour par un dispositif qui les fictionnalise ou les explicite, le rôle néanmoins incontestablement renouvelé de le·la lecteur·rice en contexte où se côtoient la littérature et le jeu est une conséquence du déplacement de la littérature dans la sphère médiatique actuelle, où l'expressivité littéraire n'est plus exclusive au format livresque jusqu'ici hégémonique.

Corpus

JFM. 2007. *Nils Jacket contre l'Agent X*. Sound Crusaders.

Autres jours (Les). *Le Chrysanthème*, Québec, Les autres jours, 2024.

Références théo- riques et critiques

Audet, René et Richard Saint-Gelais. 2003. « L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière, et hyperfictionnelle ». *Mosaic : An Interdisciplinary Critical Journal* XXXVI, n° 1 : 35-50.

Baroni, Raphaël. 2007. *La tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*. Paris : Seuil.

Baroni, Raphaël. 2017. « Pour une définition fonctionnelle de l'intrigue ». *Les rouages de l'intrigue. Les outils de la narratologie postclassique pour l'analyse*

des textes littéraires, Genève : Éditions Slatkine.

Baroni, Raphaël. 2016. « Un feuilleton médiatique forme-t-il un récit ? ». *Belphegor. Littérature populaire et culture médiatique*, n° 14. <http://journals.openedition.org/belphegor/660> (<http://journals.openedition.org/belphegor/660>).

Bourassa, Renée. 2010. *Les fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal : Le Quartanier (coll. Erres essais).

Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris : Gallimard (coll. NRF).

Eisenzweig, Uri. 1986. *Le récit impossible. Forme et sens du roman policier*. Paris : Christian Bourgeois.

Nachtergaele, Magali. 2015. « Écritures plastiques et performances du texte : une néolittérature ? ». *Le bal des arts*, édité par Elisa Bricco, Quodlibet. <http://books-openedition-org.acces.bibl.ulaval.ca/quodlibet/506>.

Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore et London : Johns Hopkins University Press.

Ryan, Marie-Laure. 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédialités*, n° 9. <https://doi.org/10.7202/1005527ar>.

Skarn. 2015. « D'après les légendes, pour acquérir le secret des runes, Odin passa neuf jours et neuf nuits pendu par les pieds, le flanc percé de sa propre lance, affrontant la souffrance et la folie jusqu'à l'illumination. Je viens de finir Nils Jacket 3. ». Rendez-vous au 1. <https://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-2600-page-2.html?highlight=nils+jacket>

1 Les références faites à ce titre ne renvoient pas à un numéro de page, l'ouvrage n'étant pas paginé, mais au numéro de « section », ou de « chapitre » d'où la citation est tirée. La terminologie varie selon l'œuvre pour désigner ces segments narratifs en lesquels les « livres-dont-vous-êtes-le-héros » sont découpés ; dans le cas de *Nils Jacket contre l'agent X*, l'auteur ne les désigne que par leur numéro : « Rendez-vous au 1 », par exemple.

2 Disponible en format imprimé sur commande, ce premier tome voit toutefois le jour par publication indépendante en ligne, où il est toujours disponible depuis le site Web officiel de la série (<https://www.nilsjacket.com/>).

3 D'ici jusqu'à la fin de l'article, les guillemets n'encadrent plus l'expression, cette dernière étant couramment utilisée par antonomase comme désignation générique. Les traits d'union servent à souligner ce caractère locutoire.

4 « Il s'agit donc de la structure de prédilection des histoires pour enfants *Choose Your Own Adventures* [sic]. » (Nous traduisons.) La collection « Choose Your Own Adventure » paraît chez Bantam Books, aux États-Unis, à partir de 1979. De même que l'expression « livre dont vous êtes le héros », à l'origine le titre d'une collection de livres-jeux chez Gallimard qui voit le jour en 1984, a désormais une certaine valeur générique, l'expression *Choose Your Own Adventure* est utilisée en anglais pour décrire des objets littéraires ou culturels qui présentent des choix multiples gouvernant la narration.

5 « Cette architecture prévient l'explosion combinatoire du diagramme en arbre, mais lorsque les choix se présentent exclusivement au milieu, les conséquences des décisions de l'utilisateur deviennent de moindre importance. » (Nous traduisons.)

6 « Une manière de restaurer la signifiante des décisions de l'utilisateur est de passer le texte d'un système de transition libre de contexte vers un système sensible au contexte et doué de mémoire narrative. Dans un tel système, les décisions prises par l'utilisateur dans le passé affectent ses choix dans l'avenir, et la causalité narrative s'étend jusqu'aux épisodes non adjacents. » (Nous traduisons.)

Français

Nous étudierons *Nils Jacket contre l'Agent X* et *Le Chrysanthème*, deux œuvres médiatico-littéraires qui, par leur manière de reconfigurer la disposition matérielle et la lecture du texte narratif, subvertissent le format livresque et mettent ainsi en lumière le caractère virtuel, cognitif et idiosyncratique de ce qui constitue le « récit » tout en posant la question de la cohérence narrative de textes interactifs. En mettant en relation le roman-dont-vous-êtes-le-héros policier *Nils Jacket contre l'Agent X* (2007) de JFM et *Le Chrysanthème* (2024), nous examinerons la manière dont ces œuvres, en intégrant des mécaniques ludiques, autorisent, à des degrés divers, une certaine liberté aux lecteurs et lectrices. Nous tenterons ce faisant de saisir les processus interprétatifs et interactifs potentialisés par les dispositifs tantôt inscrits dans le détournement du format livresque, tantôt hors de ce dernier.

English

This article proposes a study of *Nils Jacket contre l'Agent X* and *Le Chrysanthème*, as literary works that subvert the book format by reconfiguring the material layout and reading of the narrative text, thus highlighting the virtual, cognitive and idiosyncratic nature of what constitutes “narrative” while also raising the question of narrative coherence within interactive texts.

By comparing JFM's crime novel *Nils Jacket contre l'Agent X* (2007) and *Le Chrysanthème* (2024), we examine how these works, by incorporating ludic mechanics, allow readers a certain degree of freedom. This will allow us to grasp the interpretative and interactive processes that these devices can bring about, both within and outside the book format.

Mots-clés

arts littéraires, matérialité, policier, mémoire narrative

Keywords

literary arts, materiality, detective fiction, narrative memory

Arilys Jia

Laboratoire Ex situ, Université Laval, Canada

IDREF : <https://www.idref.fr/297017489>

William Charest-Pépin

Laboratoire Ex situ, Université Laval, Canada

IDREF : <https://www.idref.fr/297091530>