

# Échange(s)



*16 mars 2022*

## Texto et clavardage : l'épistolaire numérique

Bonjour à tous et à toutes. Dans le cadre de cette journée d'étude sur les échanges, je vais me concentrer sur un aspect contemporain de cette forme : l'épistolaire numérique.

Je souhaite ici présenter des formes en faisant usage en littérature numérique, par le détournement de codes usuels et d'interfaces connues pour y « faire littérature ». Les *smartfictions*, ou « *fictions adaptées à une lecture sur téléphone intelligent* » en français, théorisées par Serge Bouchardon, s'adaptent aux contraintes de ces supports particuliers : écran vertical, limitations fortes des systèmes d'exploitation et ensemble de gestes prédéfinis, comme l'exprime Anthony Masure dans *Design et humanités numériques*, je cite :

L'apparente simplicité d'utilisation tant vantée par les éditeurs de programmes s'adresse, au fond, à cette part comportementale de l'être humain, celle pour qui il n'y a pas lieu ni besoin de réfléchir. L'utilisateur d'un *smartphone* ne peut, bien souvent, interagir que depuis une bibliothèque de « gestes » prédéterminés (enregistrés) dont la succession sera anticipée puis *trackée* (mesurée) au sein d'interfaces raccordées aux préconisations des

*guidelines* (guides de conception d'interfaces) rédigées par Apple, Google ou Microsoft. Si de telles démarches assurent une indéniable cohérence ergonomique à l'ensemble des sous-programmes (applications) du système d'exploitation (Apple iOS, Google Android, Windows Mobile, etc.), elles réduisent aussi fortement ce qu'il sera possible de créer et posent le risque de l'homogénéisation formelle de nos environnements numériques. (Masure 2017, 60-61)

Nous n'approcherons pas la critique possible de telles limitations, mais les étudierons comme une syntaxe commune contemporaine.

Ces smartfictions – donc – reprennent les interfaces usuelles de pratiques numériques non littéraires pour les réemployer à des fins de créations, détournant leurs contraintes en mécaniques littéraires et poétiques. Nous nous intéresserons ici à des œuvres narratives, où ces interfaces, par leur mimétisme, placent le.a lecteur.ice dans une démarche d'immersion et d'usage connu d'un certain nombre de mécaniques. Les Chatstories reposent sur les interfaces de clavardage ou d'échange de messages en temps réel. Dans ces œuvres, le.a lecteur.ice interagit avec l'œuvre en sélectionnant une réponse – à des moments scriptés – parmi un ensemble de réponses possibles. Cette sélection se fait en fonction des embranchements narratifs choisis : selon les choix faits au cours de la lecture, certains possibles sont ouverts, d'autres non. Ces mécaniques seront décrites plus avant au cours de cet exposé.

J'étudierai ici les enjeux d'immersion de telles œuvres et l'impact des échanges entre avatar – personnage ou protagoniste incarné par le joueur-lecteur ou la lectrice joueuse – et personnages diégétiques dans la structure de l'œuvre et dans les enjeux d'une telle forme littéraire. Pour cela, après une brève définition de la forme et une comparaison des interfaces utilisées, je m'intéresserai au rapport temporel créé par l'échange et notamment par les attentes et creux dans les conversations; enfin, j'aborderai l'immersion et les propositions de lecture qui peuvent être faites pour ces œuvres.

La forme épistolaire au sens large a donné naissance à une multitude d'œuvres numériques. Nous nous concentrerons ici sur quelques-unes d'entre elles, permettant une comparaison entre ces dernières. Pour plus d'œuvres et un corpus élargi, je vous renvoie au [Répertoire sur les Écritures Numériques](#) (slide 3) où sont documentées des œuvres de littérature numérique et notamment des chatstories. De plus, je traiterai ici des œuvres reposant en premier lieu sur des échanges textuels, mettant de fait de côté les œuvres s'appuyant sur des captations de courriels, des *cut ups* de fragments d'échanges, etc.

Nous supposerons un lecteur ou une lectrice ayant en main un téléphone intelligent et en maîtrisant suffisamment les codes pour effectuer sans difficulté les gestes usuels requis par l'outil. Ainsi, nous supposerons une connaissance déjà établie du défilement et de l'usage d'un clavier.

Notons que toutes les captures d'écrans et d'interfaces présentées ont été réalisées avec mon téléphone intelligent personnel, un iPhone12 mini.

Notons également que pour des raisons techniques de documentation des œuvres, je vais me concentrer ici sur des œuvres applicatives, mais qu'il existe des plateformes regroupant des chatstories en grand nombre, permettant le passage de l'une à l'autre et des principes d'abonnements et de partage d'histoires. Certaines des œuvres mentionnées ici sont également disponibles sur consoles de jeu, notamment sur Nintendo Switch, remédiant l'échange dans un cadre plus ludique et reposant alors sur les clavardages *in-game*.

## Des gestes et des lieux familiers

Beaucoup d'entre nous possèdent un téléphone intelligent, l'Insee affirme ainsi qu'en 2021, en France, 77 % des plus de 15 ans ont un téléphone intelligent – contre 94 % des 15-30 ans<sup>1</sup> – et 95 %, un téléphone mobile (slide 4) ; ou comme le dit Emmanuel Souchier :

Quant à la pénétration du téléphone portable (« mobile ») dans la vie quotidienne des femmes et des hommes du XXI<sup>e</sup> siècle, elle inaugure une étape supplémentaire dans la « colonisation » du quotidien par les industries du numérique. Connecté à Internet et devenu un véritable petit ordinateur de poche, le mobile est un équipement désormais ordinaire qui joue le rôle d'interface universelle avec le monde. (Souchier *et al.* 2019, 74)

Ces derniers, malgré leur appellation de « téléphone », servent majoritairement à communiquer par écrit. La même étude de l'Insee montre que seulement 9 % des utilisateurs de téléphones intelligents le perçoivent comme un outil de communication orale : l'appel vocal n'est plus qu'une de leurs fonctionnalités parmi d'autres. Les interfaces de messagerie se sont multipliées : texto, Télégram, Messenger, WhatsApp, messages privés sur les réseaux sociaux, Line (slide 6)... Il serait impossible de toutes les citer. Prenons malgré tout un moment pour comparer les interfaces proposées :

- l'application prend tout l'espace de l'écran;

---

<sup>1</sup> <https://www.insee.fr/fr/statistiques/6036909>

- espace d'affichage des messages échangés, au-dessus de l'espace de composition, clavier en bas;
- accès à une palette d'émojis;
- bouton d'envoi;
- zone d'identification du ou de la destinataire;
- mention des dates et horaires d'envoi. (slide 7)

Ces interfaces, dans leur constance formelle, sont suffisamment répandues pour que l'on puisse supposer qu'elles sont « déjà connues » par le lecteur ou la lectrice. Leurs gestes : composition du texte, touche-tap sur le bouton « envoyer », défilement vertical pour consulter les messages précédents, peuvent donc être supposés appartenir au Dictionnaire de Gestes de chacun.e.

Les œuvres littéraires numériques reposant sur les échanges entre protagonistes, ou entre le ou la protagoniste-avatar du.de la lecteur.ice-joueuse et les autres personnages, elles se basent souvent sur ces interfaces (slide 8), nous prendrons ici comme exemple *7days* de Buff Studio, *Enterre-moi mon amour* de Pierre Corbinais Florent Maurin et Matthieu Godet et *Innocent* de Guts United. Nous pouvons en citer quelques-unes : elles reprennent les mêmes formes, la même typologie d'interface que les applications « réelles » de messagerie. Ce mimétisme place le.a lecteur.ice dans un environnement connu, sur le même support de lecture que les échanges de messages usuels. La littérature se fait alors une place en parallèle de ces messageries, jouant et détournant les mêmes codes.

Nous pouvons également souligner les similitudes dans l'identification du destinataire des messages : l'affichage du nom et d'une photo de profil ainsi que l'accès à une « fiche de contact » proche des répertoires présents dans nos usages quotidiens. L'usage de ces gestes rapproche le.a lecteur.ice de l'œuvre, par l'habitude, la mémoire corporelle, presque, comme le décrit Yves Citton dans *Gestes d'humanité* :

[les gestes ont] toutefois la particularité de court-circuiter les mises à distance, décalages temporels et les finalités instrumentales à travers lesquels le sujet pourrait vouloir s'en assurer la maîtrise. Par comparaison avec la médiation langagière, qui passe par un arbitraire, par la construction d'une grammaticalité, par un déploiement linéaire, le geste relève d'une immédiateté temporelle et expressive. (Citton 2012, 31)

Elles comportent donc une interface principale mimétique d'une interface de messagerie et parfois une gestion de multi conversations quand plusieurs échanges se tiennent en parallèle avec différents personnages. Si habituelle, qu'elle est souvent invisible, du moins plus perçue comme une interface, que

ses divers boutons et codes graphiques ne sont plus consciemment notés et énoncés. Comme l'énonce Mathieu Triclot, et je cite :

Il faut tout un effort du regard pour faire réémerger la technicité de l'écriture et du livre, celle dont on joue précisément dans la lecture. (2017, 19)

## Des enjeux temporels

La lecture romanesque peut être décrite comme une « transfusion de durée », de la temporalité réelle à la temporalité du récit, ou une « hémorragie de temps » offrant une possibilité de fuite, une autre temporalité où se réfugier; comme l'exprime Michèle Petit dans *Éloge de la lecture* :

Quand on lit, on peut prendre *son* temps, plutôt que d'être toujours obligé de se conformer à celui des autres, à l'agitation de notre société si maniaco-dépressive, au rythme des obligations scolaires ou professionnelles, au mouvement accéléré des jeux électroniques, de la pub, des *clips*, des *talk-shows* de la télé. (Petit 2016, 58)

Il est ici question de tout autre chose : les fragments sont courts (ou relativement courts), mimant la syntaxe de messages textes réels, et s'enchaînent, créant des blancs, des espaces entre, des ellipses entre les propos tenus. Cette discontinuité du discours mène à une discontinuité de la lecture : la temporalité de la fiction se superpose à la temporalité extradiégétique pour se tisser avec elle. Ces superpositions créent des enjeux de lecture et de synchronisation. La publication, l'accès en tout cas, de nouveaux fragments demandent une réaction : la réponse attendue de la part du lecteur ou de la lectrice.

Comme dans une conversation réelle, il faut prendre en compte – ou du moins l'œuvre nous force à le prendre en compte –, pour construire son rythme, un certain nombre de contraintes temporelles :

- le temps de transmission : si habituellement il est quasi nul, si le réseau est mauvais, parce que le.a récepteur.ice du message est dans une zone blanche ou sur une autre planète, par exemple;
- la disponibilité de ce récepteur.ice : si iel est occupé.e, iel ne peut peut-être pas lire et répondre immédiatement à notre message;
- la disponibilité de nouvelles informations : parfois les personnages avec qui le.a lecteur.ice échangent attendent d'obtenir des informations supplémentaires avant de nous les communiquer;
- notre disponibilité à nous, lecteur.ice : lorsque la notification arrive sur le téléphone intelligent, le.a lecteur.ice n'est pas forcément disponible : un temps d'attente se crée donc. La notification pouvant arriver n'importe quand pendant la journée de la du lecteur.ice. Cette dé-synchronisation peut créer des latences et des décalages dans la prise en charge de la narration.

Dans une conversation réelle, nous recevions une notification – court message se superposant à une autre interface ou à l'écran d'accueil – nous annonçant la réception d'une réponse ou d'un nouveau message. Il en va de même pour ces œuvres de fiction. Les utilisateurs de téléphones intelligents ont l'habitude de consulter régulièrement l'objet, justement pour vérifier si de nouvelles informations y sont disponibles, et de réagir lorsqu'il se manifeste par une vibration ou un son.

De même, les œuvres de fictions étudiées ici vont signaler leur « suite », la disponibilité d'un nouveau fragment – ici la réponse du personnage avec qui le ou la lecteur ou lectrice correspond – par une notification s'affichant et se signalant de la même façon : un message dans une fenêtre coulissante en haut de l'écran ou sur l'écran déverrouillé.

Les temporalisations programmées impliquent des rapports au temps et au temps diégétiques, comme le dit Marielle Macé dans *Façons de lire, manière d'être* :

Il est important que ces instruments de temporalisation aient coexisté sans qu'aucun ne s'impose comme seule expression authentique. Plusieurs pistes, plusieurs formes d'être-au-temps peuvent se contredire en nous, notre manière d'être étant justement définie par leur agencement particulier. De proche en proche on a vu se multiplier les modes de temporalisation narrative, mais on a aussi vu émerger des manières d'être-au-temps façonnées bien autrement, parfois contradictoires, tout aussi décisives. (Macé 2011, 154)

Chez tous ces lecteurs, la lecture mettait donc en jeu l'effort complexe d'une élaboration de soi dans le temps; là où d'autres se placent dans l'existence comme sur une scène ou devant un tableau, la ligne de vie, la flèche du temps était bien leur forme-maîtresse, le pli autour duquel ils jouaient leur destinée, leur façon de se réapproprier leur rapport à eux-mêmes. Mais entre la fermeté au moins promise d'une identité narrative, placée à l'horizon de la vie par l'acte de lecture, et la protestation à l'intérieur du lecteur de rythmes, de styles d'être et de manières qui pourraient défaire cette unité, les conduites se contestent, le sujet lutte sur plusieurs fronts. La lecture engage des régimes de temporalisations très divers, faits de vitesses, de bifurcations et d'arrêts hétérogènes. (Macé 2011, 180)

## Une lecture d'immersion ?

Pour faire bref, rappelons la définition de l'immersion donnée par Schaeffer dans *Pourquoi la fiction*, et je cite :

L'immersion fictionnelle se caractérise par une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative. Alors qu'en situation « normale » l'activité imaginative accompagne l'attention intramondaine comme une sorte de bruit de fond, la relation s'inverse en situation d'immersion fictionnelle. (Schaeffer 1999, 180)

Cette inversion est exactement ce qui va nous intéresser ici : une fois l'interface maîtrisée, il est facile d'oublier jusqu'à son existence, comme nous le voyions précédemment.

La manipulation d'un support de lecture commun, dans une dynamique connue et relevant habituellement de l'intime : les messageries de ce type, différant des interfaces de gestion de mail, étant plutôt consacrées aux échanges personnels que professionnels, avec des personnes que nous pouvons supposer proches; place le lecteur ou la lectrice dans une position de réception particulière. Ainsi, la promiscuité avec les destinataires usuels colore l'échange fictif. La connaissance des gestes demandés ainsi que l'habitude des rapports temporels qui s'instaurent dans l'œuvre et sa lecture, en font un artéfact du « déjà-connu », une sorte de déjà familier par l'usage de codes communs. Si, comme le décrit Emmanuel Souchier :

L'écriture ordinaire se donne toujours à voir dans l'intime relation qu'elle entretient avec son support. Le lecteur perçoit donc d'un même geste la nature matérielle du média, ses formes et ses formats ainsi que la réalité physique et visuelle du texte. C'est-à-dire toute « l'image du texte » qui se déploie du dessin de la lettre à proprement parler jusqu'à la mise en page notamment. (Souchier *et al.* 2019, 48)

Alors, cette écriture de l'intime inscrite dans l'interface familière de l'épistolaire quotidien participe à tisser un lien particulier avec les protagonistes à qui le lecteur ou la lectrice répond. Les conversations, par la mimétique de conversations réelles, et jusque dans les silences et mécaniques d'attente, renforcent cette immersion. La division de l'information, par fragmentation entre les messages, permet des ellipses et la possibilité pour le lecteur.ice d'imaginer – d'actualiser au sens fort d'Eco – la vie diégétique non racontée des personnages.

Ces blancs remplis par l'imagination du. de la lecteur.ice lui permettent de renforcer l'univers second et donc la crédibilité, pour iel, de l'œuvre.

## Conclusion

Les fictions numériques, fortement interactives ou non, cherchent à impliquer leurs lecteur.ice.s par l'incarnation de personnages (personnages jouables par opposition aux personnages non jouables, c'est-à-dire tous les autres personnages de l'histoire). Ces incarnations passent par la prise en main des outils de communication de ces personnages, et ce, à travers des interfaces familières, parce que proches des interfaces de messagerie réelles. Que cette mécanique concerne toute l'œuvre, l'intégralité du texte disponible, ou juste une partie, l'identification et l'immédiateté de la manipulation facilitent la lecture et l'immersion dans l'univers proposé. Cette immersion peut devenir une mécanique narrative participant d'un monde second large : l'implication du. de la lecteur.ice, notamment par le choix des réponses, et le sentiment d'une confrontation à un texte unique, fait exister un lien intime avec l'œuvre.

Tout cela concorde pour prolonger la longue histoire des récits épistolaires et permettre une forme supplémentaire au sein des productions numériques. De nombreuses autres formes d'échanges peuvent être convoquées dans les œuvres littéraires numériques, partiellement ou non, qu'il s'agisse de courriels, de messages vocaux, de scan de lettres papier, de messages adressés sur les réseaux sociaux ou encore de chatbots venant s'inscrire directement dans l'interface de messagerie réelle, mêlant leurs messages aux messages des humain.e.s réel.le.s nous entourant.

Mais tout cela est une autre histoire, et l'objet d'une autre communication...

Je vous remercie de m'avoir écoutée !

## Bibliographie

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Bouchardon, Serge. « Du récit hypertextuel au récit interactif ». *Revue de la BNF*, n° 42 (2012): 13-20.

Citton, Yves. *Gestes d'humanités: anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Collection: Le temps des idées. Paris: Armand Colin, 2012.

Epron, Benoît, et Marcello Vitali-Rosati. *L'édition à l'ère numérique*. Repères Culture, Communication. Paris: La Découverte, 2018.



- Galloway, Alexander R. « The Computer as a Mode of Mediation ». In *The interface effect*, 1-24. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity, 2012.
- Hayles, Katherine N. « Electronic literature: what is it? », 2007. <https://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Lescouët, Emmanuelle. « Entre littérature numérique et jeu vidéo ». Billet. *Imaginarium* (blog). Consulté le 14 février 2022. <https://imaginarium.hypotheses.org/109>.
- Lescouet, Emmanuelle. « La notification : ancrer le livre dans le quotidien ». In *Études du livre au XXIe siècle*. Québec, Canada, 2021. <https://projets.ex-situ.info/etudesdulivre21/liv5/lescouet/>.
- Macé, Marielle. *Façons de lire, manières d'être*. NRF essais. Paris: Gallimard, 2011.
- Masure, Anthony. *Design et humanités numériques*. Collection Esthétique des données 1. Paris: Éditions B42, 2017.
- Petit, Michèle. *Éloge de la lecture: la construction de soi*. alpha. Paris: Belin, 2016.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality 2*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2015.
- Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction? Poétique*. Paris: Seuil, 1999.
- Souchier, Emmanuel, Étienne Candel, et Gustavo Gomez-Mejia. « Regards sur le numérique ». In *Le numérique comme écriture*, 21-191. Théories et méthodes d'analyse. Paris: Armand Colin, 2019.
- Souchier, Emmanuël, Yves Jeanneret, et Joëlle Le Marec. *Lire, écrire, récrire: objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris, France: Bibliothèque publique d'Information : Centre Pompidou, 2003.
- Vitali Rosati, Marcello. *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Institute of Network Cultures. Theory on Demand 26, 2018.