



LE TEMPS D'UNE PAUSE



Intervention « Incursion littéraire dans le flux » d'Emmanuelle Lescouet au colloque *le temps d'une pause*, organisé par l'association ADELFIÉS de McGill (25 mars 2022).

Bonjour à tous et à toutes ! Et merci beaucoup de m'accueillir dans ce colloque passionnant 😊

Je vais, durant cette présentation, me concentrer sur un aspect plus numérique de la littérature contemporaine. J'entendrais ici numérique dans un sens très large : j'aborderai rapidement les supports de lecture, et par ce terme, j'entendrai principalement la couche de données qui se superpose à nos vies, une sorte de seconde peau environnante que nous pourrions, à la suite de Marcello Vitali-Rosati, considérer comme notre époque historique, comme notre milieu de vie. J'y reviendrai très vite.

Je souhaite aujourd'hui présenter une réflexion particulière, un peu en marge de ma recherche doctorale en cours, par rapport à ce corpus de « littérature numérique » profondément protéiforme : en effet, ces œuvres s'inscrivent au sein d'outils et d'interfaces qui ne leur sont pas destinés dans un temps premier — nous laissons ici de côté les liseuses, qui sont un objet très particulier, pour nous concentrer sur la généralité des supports, et notamment sur les ordinateurs et les téléphones intelligents qui serviront d'exemples applicables ensuite à d'autres supports, en passant de la tablette à l'environnement de travail en réalité virtuelle. La diversité

des formes, des jeux vidéo littéraire à des vidéopoèmes en passant par des publications sur les réseaux sociaux ou à des automatisations et des publications longues et formatées empêche une étude monolithique et univoque.

L'inscription dans des espaces non-prévus et généralement dédié à d'autres usages, est nécessaire à la création et lui permet de venir s'inscrire dans et autour des activités non littéraires – non-créatrice au sens large – et de venir y ouvrir des parenthèses.

Ainsi, je commencerai par un bref tour d'horizon de ce « numérique » tentaculaire et bien loin des rêves cyberpunk, pour arriver rapidement au cœur de mon propos et à l'inscription des œuvres littéraires au sein de ces espaces : d'abord sur les mêmes supports, puis sur les mêmes plateformes et enfin au sein des mêmes pages et des mêmes API. Cette approche en poupées russes me permettra enfin de questionner les mécaniques d'immersion alors mises en place et les co-présence entre activités triviales et expérience esthétiques.

Littérature numérique au milieu de (?)

Commençons donc par approcher ces espaces « numériques » que nous habitons.

Diversité des supports et des usages

Au quotidien, de nombreux supports et outils numériques peuvent être convoqués : de l'ordinateur de bureau au téléphone intelligent en passant par la montre connectée. En effet, nous sommes – en tant qu'humain.e.s du XXI^e siècle – entourés de ces objets « numériques ». Ainsi l'insee dénombreait en 2021 en France 90% de la population générale ayant un téléphone intelligent¹.

Nous les utilisons autant pour travailler que pour nous divertir, pour communiquer avec nos proches ou encore pour sauvegarder nos souvenirs (et nos listes de courses). Nous sommes hyperconnectés, au sens fort d'Enrico Agostini-Marchese (2020).

Si les usages sont variés, les gestes nous permettant d'interagir avec le support lui-même – par contact avec un écran tactile ou un controller quelconque – sont en nombre limité, comme

¹ L'Insee (Institut national de la statistique et des études économiques) affirme qu'en 2021, en France, 77 % des plus de 15 ans ont un téléphone intelligent – dont 94 % des 15-30 ans – et 95 % des français.e.s ont un téléphone mobile. Source : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/6036909>.

l'explique Anthony Measure dans design et humanités numériques, lorsqu'il décrit les limitations de programmation quant aux gestes possiblement convocables : les fabricants limitent et surveillent les gestes en usage dans les différentes applications. Cette limitation permet d'établir des bibliothèques de geste, de répertorier les manières d'interagir et donc de comprendre quels sont les usages en circulation.

Les interfaces – ces affichages permettant d'inscrire les gestes nécessaires aux dites actions – sont nombreuses, mais présentent des constantes, permettant l'apprentissage par les individus du dictionnaire de gestes évoqués. Ainsi les claviers tactiles et les champs de saisies sont reconnaissables, de même que les utilisateur.ice.s sauront reconnaître un hyperlien clicable.

D'ailleurs, les codes de chacune peuvent se transmettre à une autre : le hashtag (#), ou mot-clic, né sur Twitter en est un bon exemple maintenant qu'il touche un grand nombre d'applications tant de réseau social que de classement de notes ou de données.

Définition de la pause

Notre quotidien est rythmé par les usages de ces outils et interfaces : nous y travaillons, nous y communiquons avec nos proches et nous nous y divertissons. En sommes nous y passons le plus clair de notre temps, que ce soit par pleine concentration ou par simple poursuite en arrière-plan. Le numérique est donc aussi à considérer dans la gestion des pauses prises.

Si nous entendons la pause comme un temps de respiration, un arrêt de l'activité productive pour un temps consacré à la non-production – pour parler en termes capitalistes – nous avons avec le numérique un brouillage quasi constant de la frontière entre travail et pause – même si nous sommes d'accord que la distinction est plus complexe que cela.

Le fait de s'inscrire sur les mêmes supports et les mêmes environnements pose de fait une question de continuité : comment attirer le lecteur ou la lectrice en dehors de ses activités usuelles, comment le ou la convaincre de faire une pause pour se consacrer à une expérience esthétique ? Est-ce seulement nécessaire, ou vaut-il mieux laisser la littérature venir au lecteur.ice ?

La co-présence permanente va nous permettre ici de concevoir le détournement et presque le piratage d'attention à l'œuvre, nous y venons.

Espace à fortes contraintes

Chaque mode d'inscription, chaque technique vient avec ses contraintes : qu'il s'agisse de la gravure sur pierre autant que les presses d'imprimeries, chacune ouvrait un certain nombre de possibles tout en en fermant d'autres, comme les décrivent Cavallo et Chartier (2001). Il en va de même avec les interfaces numériques : le nombre de caractères, la mise en forme, la diffusion et l'ajout de médias autres que du texte brut vont dépendre des plateformes et de leurs possibles techniques. Ce qui est une illustration concrète des théories de l'éditorialisations énoncées par Marcello Vitali-Rosati (2016, 2018, 2020), éditorialisation qui formate les contenus mais permet également la compréhension et donc le détournement des règles.

La possibilité de les tordre par l'ajout ou la modification du code, que ce soit stylistique, avec du CSS, ou plus mécanique, avec de la programmation à boucles, va façonner les propositions autant que la maîtrise des dits codes.

Ces langages de programmation ne sont cependant que la face la plus visible, la plus présente dans l'imaginaire du numérique; les codes sociaux et les grammaires propres à chaque espace vont tout autant façonner les textes qu'il est possible d'y publier. Ainsi, nous ne dirons pas la même chose de la même façon sur Twitter ou sur un blogue, par exemple. Le décalage qui peut se créer en croisant message, formes et interfaces, pour créer des œuvres à la jonction de tout cela, permet une hybridité mettant en lumière ces codes.

Codes acquis dans des usages généralement non-littéraire, devenu presque invisible par leur familiarité, comme peuvent le théoriser Yves Citton (2012) ou Emmanuel Souchier (2003), qui ne peuvent être re-marqués que par leur décalage dans l'usage littéraire.

Invasion du quotidien

De la littérature au milieu des autres applications

Sur nos machines, les logiciels ou applications de littérature, les œuvres applicatives sont mêlées aux autres : il est impossible pour la machine de faire le tri. Et à moins que l'utilisateur.ice les trie

lui ou elle-même dans des dossiers, elles seront accessibles dans les mêmes menus ou écrans d'accueil; la navigation les juxtaposant naturellement.

[Jusque dans le centre des notifications](#)

Sur les téléphones intelligents dès leur création, et maintenant également sur les ordinateurs et consoles de jeux, des espaces permettent au sein de l'interface machine d'afficher et de gérer les notifications, ces courts messages indiquant un changement ou une nouveauté dans les applications et s'affichant sous forme de fenêtres coulissantes en haut de l'écran ou sur l'écran verrouillé. Elles vont permettre de savoir qu'on a reçu un nouveau mail ou que notre commande est en route, que notre réunion est imminente ou que notre train aura du retard.

Nombre des applications de littérature permettent d'utiliser des notifications. Elles se mêlent, là encore, aux informations courantes, non littéraires.

Si certaines s'en servent simplement pour signaler leur présence et le temps de non-ouverture au lecteur ou à la lectrice, certaines mettent en place des systèmes de syndication ou d'abonnement permettant de suivre des publications épisodiques.

D'autres, plus adaptées à des modes de lectures sur téléphones intelligents ou plus largement aux environnements applicatifs plutôt qu'aux fureteurs, utilisent les notifications comme mécaniques narratives. Il en va ainsi des fictions reposant sur des interfaces et des mécaniques de messageries : les notifications sont alors logiquement au cœur de la proposition formelle. Elles signalent la réception de nouveaux messages et donc la disponibilité de nouveaux fragments du texte. Le.a protagoniste entrant en dialogue, en conversation, avec le.a lecteur.ice, le ou la rappelant régulièrement laissant la conversation s'essouffler ou ses activités diégétiques le.a retenir. Le rythme entier de l'œuvre se construit alors autour des interruptions et des temps d'attente, poussant le.a lecteur.ice à s'impliquer dès la réception de la notification pour connaître la suite tant attendue.

Ainsi l'attente même des vibrations ou des sons signalant un nouveau contenu est mêlée : attente de nouvelles de nos proches et attente d'informations venues des personnages de notre lecture en cours.

Parenthèse dans l'interface

Mimétique d'interfaces usuelles

Ces fictions applicatives nécessitent, pour fonctionner, pour pouvoir être parcourues par le lecteur ou la lectrice, que ce ou cette dernière comprenne suffisamment les codes de l'œuvre pour accéder à ses différentes composantes.

La façon la plus simple pour cela est de se reposer sur des codes déjà connus et des gestes appartenant déjà au dictionnaire de l'individu en question. La culture numérique a la force de répandre et de faire évoluer les pratiques. Internet a popularisé le défilement vertical pour naviguer dans du contenu linéaire suivi, comme les liseuses et tablettes ont rendu usuel sur écran le geste de « tourner une page ». Ainsi, le swipe, ou « glisser latéral du doigt sur écran tactile à valeur de validation binaire » en français, popularisé par Tinder, est devenu une mécanique commune de choix et de navigation au sein de fictions interactives. Dans *Reigns* par exemple c'est par cette simple mécanique que le lecteur.ice pourra circuler à travers le texte et les choix qu'il doit faire pour gouverner son royaume.

Cependant ces mimétiques et transposition ne s'arrêtent pas à un aspect logiciel-machine, mais touchent toutes les strates du numérique.

Incorporations dans des CMS connus

L'usage pour des buts variés de CMS ou systèmes de gestion de contenu a permis à un grand nombre de personnes d'apprendre à produire et mettre en ligne des informations basées sur du texte. Or, la présence du texte nous mène à la question de la littérature : s'il est possible de diffuser du texte informatif, il est également possible de diffuser des textes littéraires. La large diffusion d'outils comme Wordpress, SPIP, Wix ou Blogspot a ouvert la possibilité de mettre en ligne gratuitement des sites sans ou presque toucher au code. Il n'est alors plus nécessaire de maîtriser les langages de base du Web pour mettre en ligne des pages web.

Ainsi, l'essor des blogues a permis la multiplication d'espaces dédiés d'auteurs et d'autrices : ateliers ouverts, exposition de processus et publications exclusives y ont pris place. Ces CMS proposent de relier entre eux des sites et des blogues, permettant la création de communautés;

l'usage des liens, des tags et autres systèmes d'étiquettes permettant des navigations hypertextuelles et la popularisation de ces formes.

Des plateformes ont pu reprendre ces codes pour ouvrir des espaces consacré à la littérature, comme Wattpad ou wattpad tap pour les fictions interactives, ou à la bande dessinée – bandes défilées dans ce cas précis -- pour des plateformes comme webtoon ou webtoon factory.

Les espaces plus sociaux d'abonnements et de commentaires notamment de ces plateformes permettant la création de flux RSS – à l'époque ! – regroupant toutes les publications dans l'ordre de leurs parutions, et permettant ainsi à des textes littéraires de côtoyer les guides divers et les récits plus personnels. Le parcours n'est alors plus purement informatif, la littérature venant utiliser ces outils pour y créer des lieux adaptés à sa diffusion.

Bouleversement du flux

Incursion sur les murs et fils d'actualités

La démocratisation des réseaux sociaux et leur expansion rapide ont mené un grand nombre de personnes à y créer des comptes et des profils. Les auteurs et autrices s'y sont installé.e.s pour partager des textes, souvent courts vus les contraintes de ces plateformes. De Facebook à la twittérature en passant par l'instapoésie, les propositions formelles de ces plateformes tant dans l'usage de médias divers que dans l'éphémérité de certaines publications ont été rapidement détournées pour des fins créatives plutôt que pour l'autopromotion prévue.

Ces derniers reposant sur du texte et étant difficilement vérifiables, il est vite devenu possible de croiser des auteur.ices classiques sur ces plateformes et de s'abonner à de nombreux (ro)bots utilisant les textes littéraires comme matière première à de nouvelles créations.

Chaque utilisateur.ice inscrit.e sur ces plateformes dispose d'un profil ou plusieurs dans le cas d'inscriptions multiples, pour publier et partager ce qu'iel veut et d'un mur ou fil d'actualité présentant les publications des comptes auxquels iel est abonné. Parmi eux, les comptes publiant des textes littéraires sont mélangés, indiscernables pour la machine aux autres : le flux

personnel est piraté – parasité ? – par des publications artistiques. Chacune ouvre alors un espace en creux, une brève interruption où la lecture n'est plus une lecture d'information, mais une lecture esthétique dans le défilement continu des données.

Jusque dans les interfaces de messagerie et clavardage

Ces réseaux s'accompagnent d'espaces d'échanges directs, je parle ici des messages privés, et pour Facebook, d'une application à part consacrée à ces discussions, seul ou en groupe : Messenger. Les interfaces sont alors très proches des interfaces de discussion par texto ou clavardage. La programmation de correspondant.e.s virtuel.le.s a permis d'y inscrire également des propositions littéraires : si les échanges sont faits avec un programme nourri de citation de Victor Hugo (ou de tout autre auteur ou autrice classique) et répondant uniquement avec ses textes, la littérature saute aux yeux – ainsi que le détournement. Ce n'est cependant pas la seule forme et des textes entièrement créés pour ces échanges épistolaires ont vu le jour. Ils sont alors conçus pour répondre et interagir avec le lecteur ou la lectrice au rythme de ses échanges épistolaires.

Les notifications de nouveaux messages se mêlant alors encore plus étroitement à celles liées aux proches.

Co-présence et co-habitation

Toutes ces imbrications mènent forcément à un flou : quels espaces de la vie numérique (ou de la vie tout court) ne sont pas littéraires ? Où commence et où s'arrête la pause ?

Numérique comme espace de vie

Les activités numériques, déjà variées, que nous avons abordées ne sont qu'une infime partie des possibles et des habitudes déjà répandues. Le temps de cet exposé ne permettant pas un tour d'horizon plus complet, je m'arrêterai sur celles-ci.

Il est important de sentir que nous partageons nos vies entre les réalités physiques et numériques, et ce, dans une forme de continu : il n'y a pas d'une part les activités de l'une et de l'autre, un ensemble d'usages programmatiques, mais bien un tout permettant à chacun et

chacune de mener à bien ses tâches quotidiennes. Or, cette double habitation permet une ouverture à une double littérature. Comme Yves Citton le décrit, le numérique par la fragmentation de l'attention qu'il engendre en multipliant les lieux d'informations et les courtes réactions nécessaires ouvre la porte à une infinité de courtes déconcentrations : autant d'interstices où la littérature peut venir se nicher (2012).

Lieu public

Le numérique est un lieu public parce qu'un lieu de vie partagé mondialement. Même si nous habitons des bulles reliées à nos proches, il y a des portes de sortie et des moyens d'aller explorer plus loin que la première sélection que les algorithmes d'intérêt nous présentent. La confrontation avec le texte et la trace de l'Autre ouvre des co-écritures, des réponses et des textes interactifs. La co-crédation de littératures des réseaux, par la participation à des sondages, des partages ou des réponses à certains fragments participe d'une prise de recul par rapport à une consommation classique de ces espaces. Le parcours s'interrompt pour non pas flatter notre égo ou s'intéresser à la dernière nouvelles mais pour participer à une œuvre, qu'elle soit collective ou non, humaine ou non. Cette pause dans le défilement peut constituer un espace de création fort comme avec #dérive, devenant une œuvre twittéraire regroupant des centaines de personnes sur trois continents, ou rester dans l'intimité d'un échange épistolaire avec un bot littéraire ne nous répondant que par des citations de son auteur ou autrice de référence.

La publication de textes est, comme dans toute dynamique de publication, un affichage d'un possible littéraire. Sauf qu'ici il est accessible à tous et toutes quasi immédiatement. Ce partage a mené à bien des dérives, mais les streams de lectures orales ou de partage d'histoires d'horreur, notamment, sur les plateformes de diffusion de vidéo de jeu en direct permettent la constitution de communautés littéraires rassemblées autour d'imaginaires communs. La littérature orale reprend alors corps dans des espace-temps « volé » détourné de la consommation de visuels vidéoludiques. Le bruit de fond s'interrompt un moment pour charrier un texte lu ou une histoire collectée.

Temporalité commune

L'instantanéité d'Internet et par extension du numérique a toujours été un leurre, plus un argument commercial qu'une réalité effective. Or, la connexion simultanée devient possible. La synchronicité et donc l'asynchronicité – comme définit par Janet Murray dans *Hamlet on the Holodeck* (1997) -- deviennent des mécaniques narratives : les personnages continuent leurs quêtes et leurs déroulés que le lecteur ou la lectrice soit disponible ou non. Les publications littéraires sur les réseaux paraissent, que l'on soit connecté.e ou non : avec le risque d'être enterrées sous des publications plus récentes.

Espace d'inscription des activités quotidiennes

La littérature des interstices devient en quelque sorte une littérature immergée dans le quotidien du lecteur ou de la lectrice et non l'inverse : c'est le texte qui parcourt le chemin jusqu'à l'imaginaire et non plus l'inverse. La figure du museur décrite par Bertrand Gervais dans *Figures, lectures* (2007) prend alors toute son épaisseur : la dérive théorique, l'errements et la lecture de divertissement venant s'inscrire par-dessus comme en compagne turbulente du quotidien et de l'activité numérique, compagne forçant l'interruption et donc la pause.

La brièveté des formats et leur perpétuelle mise en compétition avec d'autres contenus disqualifie une immersion longue ou une lecture littéraire, mais n'empêche pas l'invasion d'espaces non littéraires à la création.

C'est sur ces notes d'espoir que je clôture ma présentation, espérant ouvrir pour vous aussi la possibilité de pauses textuelles dans le flux !

Bibliographie

- Agostini-Marchese, E. (2020) 'How to do cities with words', in moore, Jake and Proulx, C. (eds) *L'agir en condition hyperconnectée*. Montréal: Presses Universitaires de Montréal.
- Cavallo, G. and Chartier, R. (eds) (2001) *Histoire de la lecture dans le monde occidental*. Paris: Éd. du Seuil (Points Histoire, 297).
- Citton, Y. (2012) *Gestes d'humanités: anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Paris: Armand Colin (Collection: Le temps des idées).

- Galloway, A.R. (2012) 'The Computer as a Mode of Mediation', in *The interface effect*. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity, pp. 1–24.
- Gervais, B. (2007) *Logiques de l'imaginaire : Figures, lectures*. Montréal: Le Quartanier (Erres Essais).
- Lescouet, E. (2021a) 'D'œuvres twittéraires à objets imprimés : deux gestes de lecture complémentaires', *Fémur* [Preprint], (3). Available at: <https://revuefemur.com/index.php/2021/06/06/doeuvres-twitteraires-a-objets-imprimés/> (Accessed: 8 June 2021).
- Lescouet, E. (2021b) 'La notifiction : ancrer le livre dans le quotidien', in *Études du livre au XXI^e siècle*. Québec, Canada. Available at: <https://projets.ex-situ.info/etudesdulivre21/liv5/lescouet/> (Accessed: 15 December 2021).
- Murray, J.H. (2017) *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Updated edition. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Souchier, E., Jeanneret, Y. and Le Marec, J. (2003) *Lire, écrire, récrire: objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris, France: Bibliothèque publique d'Information : Centre Pompidou.
- Vitali Rosati, M. (2018) *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Institute of Network Cultures. (Theory on Demand, 26).
- Vitali Rosati, M. (2019) *Media do not exist: performativity and mediating conjunctures*. Institute of Network Cultures (Theory on Demand). Available at: <http://hdl.handle.net/1866/22937> (Accessed: 28 May 2021).
- Vitali-Rosati, M. (2020) 'Qu'est-ce que l'écriture numérique ?', *Corela* [Preprint], (HS-33). Available at: <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/24059/corela-11759.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.