

# Le Répertoire des Écritures Numériques : construire une description des œuvres littéraires numériques

Communication effectuée avec la participation de Marcello Vitali-Rosati dans le cadre du colloque *Humanistica 2022*, organisé par l'Association francophone des humanités numériques, et qui s'est tenu du 19 au 21 mai 2022 à Montréal (QC), Canada.

Le Répertoire des Écritures Numériques, est un projet de la chaire de recherche du Canada, dirigé par Marcello Vitali-Rosati, et je parle sous sa supervision je n'en doute pas ! en lien étroit avec littérature québécoise mobile, et coordonné par mes soins. Si je suis une lectrice de l'imaginaire assidue, je le suis depuis l'adolescence principalement en ligne : si j'ai grandi avec les fanfictions et la multitude de blogues d'écrivain et d'écrivaine amateur.ices; j'ai peut être finalement toujours grandi avec ces fictions : mon premier téléphone intelligent n'aura servi qu'à cela, comme j'ai appris mes bases de python sur Ren'Py. Je suis intimement convaincue que cette histoire de lectrice est un éclairage sinon un biais pour ce qui va suivre – et pour le biais militant qui va animer ma communication.

La plateforme donc a initialement été créée en 2015 et a fait peau neuve cet été et c'est sur cette nouvelle mouture que je vais me concentrer particulièrement aujourd'hui, bien que je remercie ici Servanne Monjour et Enrico Agostini-Marchese pour le travail effectué sur cette première incarnation.

## Tout d'abord : quel est le rôle de ce répertoire ?

Le but premier de cette plateforme est de référencer des œuvres littéraires numériques, et notamment – dans un premier temps – celles non hypermédiatiques ne pouvant l'être par le répertoire du NT2. Si cette approche s'est ouverte au fil du temps, nous pouvons aujourd'hui considérer le Répertoire comme un outil d'exploration de formes émergentes de la littérature numérique, dans toute leur diversité...

Ce qui est vaste, je vous l'accorde.

Nous documentons donc un corpus allant des blogues littéraires aux fictions interactives :

En vrac, nous abordons :

- L'écriture de plateformes comme Wattpad ou fanfiction.com
- La littérature des réseaux
- Les notifications
- Les livres natifs numériques et l'édition web
- Les romans vidéoludiques, qu'ils soient fictions interactives ou visual novels
- Des jeux vidéo textuels purement narratifs ou poétiques
- Des œuvres en réalité augmentées avec ou sans support livresque
- Des œuvres en réalité virtuelle...

En somme, nous avons du travail !

Notre corpus ne se limite pas par des questions géographiques ou linguistiques : l'espoir de la circulation des œuvres et de leur possible réception en dehors de son cadre initial étant un espoir trop grand pour que nous souhaitions nous refermer entre des frontières comme entre des planches.

La démarche n'est pas ici de légitimer des œuvres qui existent déjà par elles-mêmes et qui, ne nous mentons pas, ont un public en dehors de nos sphères académiques – ce qui est pour le mieux ! La démarche est bien plus de rendre compte de la production réelle, de tendances et d'apparitions, d'obtenir des données sur un large corpus afin de pouvoir se « faire une tête » si vous me passez l'expression, sur ce qui se fait et ce qui se lit.

Pourquoi est-ce que je parlais de nouvelle mouture ?

Le répertoire a connu une petite phase de sommeil avant de m'être confié. Et j'ai profité de cette incroyable opportunité pour aller débattre de points de détail pendant des heures avec des ammm... non ! pour aller établir un vocabulaire commun pour les descriptions d'objets littéraires, dans un premier temps avec Benoit Bordeleau et pierre Garbiel Dumoulin, puis plus largement avec la communauté des répertoires LQM. Nous avons travaillé avec Opentheso, afin de pouvoir travailler en commun : pouvoir avoir des systèmes de votes et de termes candidats, d'enrichir ensemble les fiches de chaque terme. Ce travail de fournis nous a permis de remettre en lumière la qualité de qualification possible : l'emploi du SKOS et d'un thésaurus hiérarchisé permettant de choisir le degré de précision dans la qualification de chaque élément. Comme René Audet a pu vous le présenter il y a quelques jours, les champs sont alors des concepts clés permettant ensuite toute une hiérarchie.

Ce travail permet par exemple de travailler avec d'autres thésaurus sur des points précis : par exemple sur l'immensité des sous-genres de la science-fiction et de la fantasy, le thésaurus du laboratoire des cultures de l'imaginaire nous a été d'une aide précieuse.

Nous travaillons sur Omeka S ce qui nous permet de lier directement le thésaurus et le répertoire lorsque nous remplissons les fiches ! il est alors possible de bondir à la fiche du terme, et d'y trouver une définition, des notes et traduction. Tout un tas d'information pouvant améliorer l'expérience et la compréhension de ces œuvres.

## Quelle méthode alors ?

Face à cette diversité, il est fondamental de trouver des moyens, des terrains communs pour documenter les œuvres, ce premier temps de la description – souvent formelle – permet ensuite celui de l'analyse et de l'étude de corpus : j'y viens !

## Pour documenter ces œuvres, nous avons besoin de les décrire.

Dans un tout premier temps, nous explorons l'immensité du web pour trouver de potentielles œuvres. Si cela semble très vaste – et il y a de la plongée cyberpunk dans l'expérience je vous l'assure avec joie –, nombre des plateformes, de sites de références ou d'amateurs éclairés ont d'ores et déjà constitué des lieux de corpus nous permettant de trouver des pistes. Une fois l'œuvre débusquée, il est souvent possible de trouver une poche de production qui lui est proche. Ainsi IFDB ou VNDB ou encore le travail de ELO – Electronic Literature Organisation nous est précieux !

Ensuite – bien sûr –, nous testons l'œuvre au mieux de nos capacités et des supports qui nous sont accessibles.

Nous déterminons alors si elle est littéraire et numérique (deux critères assez simples à établir) :

- Des œuvres numériques; l'œuvre doit donc dans un premier temps être native du numérique ou n'être pas expérimentable sans lui. Ainsi une fiction Wattpad même homothétique sera native du numérique quand un livre dont vous êtes le héros augmenté dont par exemple les indices ne sont disponibles que sur application sera impossible à expérimenter sans support de lecture numérique.
- La question du littéraire est plus épineuse. Permettez-moi un moment pour établir nos critères :

Pour définir le jeu, je vais m'appuyer sur l'étude comparative des définitions des différents théoriciens (Caillois, Huizinga, Suits, Avedon, Sutton-Smith, Crawford, Kelley, Salen et Zimmerman) effectuée par Jesper Juul (2005, 36 et suivantes). Il parvient à six points essentiels et nécessaires pour reconnaître un jeu :

1. Les règles : un jeu se base sur un système de règles;
2. Un résultat variable et quantifiable;
3. Une valorisation de ce résultat : des valeurs sont assignées aux différents résultats possibles, certaines négatives, d'autres positives;

4. L'effort du/de la joueur.euse : iel fait un effort pour influencer le résultat, les jeux permettent de relever un ou plusieurs défis;
5. Le/a joueur.euse est investi.e dans le résultat : il y a un investissement émotionnel dans le résultat produit;
6. Les conséquences sont négociables : le même jeu, reposant sur les mêmes règles, peut être joué avec ou sans conséquences sur la « vraie vie ».

Or, dans une œuvre littéraire, tous ces éléments ne sont pas présents, et il serait alors possible de distinguer les deux par le manque de l'un ou l'autre (ou de plusieurs) de ces critères. Une œuvre linéaire avec une manipulation minimale ne va pas reposer sur un système de règles fort; et les conséquences sont rarement négociables : changer le texte dans son déroulé n'est que rarement possible en littérature. Tout d'abord, le résultat variable : une œuvre littéraire peut avoir des fins multiples. Cependant, elles existent en nombre limité (même si ce nombre peut être important) et sont prédéterminées par l'auteur.e ou l'instance auctoriale. Jesper Juul l'explique dans son diagramme (2005, 44 fig. 2.10), où il prend l'hypertexte fictionnel et le « storytelling » comme exemples d'éléments proches du jeu, mais n'en ayant pas toutes les caractéristiques et tombant, donc, en dehors de la catégorie.

Le résultat ne sera pas quantifiable, en tout cas pas visiblement, pour le.a lecteur.ice : il n'y a pas de notion de score ou de plus ou moins grande réussite. L'œuvre est lue ou n'est pas lue, ce qui nous amène au critère du résultat. En somme il n'y a pas une possibilité d'échec qui renvoie dans l'œuvre avant le moment de l'erreur pour reprendre le récit là où il s'est arrêté : tout est scripté et si la fin est « mauvaise » ou décrit un échec, ce n'est pas celui de la personne qui l'expérimente, c'est un échec diégétique des personnages.

Et pour rester dans notre chère discipline littéraire et essayer de créer une frontière bien artificielle je vous l'accorde avec le cinéma ou d'autres formes de création la prédominance du texte ou du moins sa présence de premier plan sera importante ici.

Comme tous critères de classifications tout cela est discutable – et nous le discutons souvent ! Cependant il faut bien trouver des critères pour limiter le travail déjà titanesque de documentation que nous avons entrepris.

## Quelles approches particulières alors et pourquoi ?

Question ma foi légitime à ce point de mon exposé.

Je vais tenter un exposé en deux temps ici : tout d'abord l'importance formelle d'une part support-technique permettant d'établir et de comprendre le cadre de production autant que les contraintes de l'œuvre et d'autres par les modalités procédurales : les gestes et interactions nécessaires pour lire l'œuvre.

Et dans un deuxième temps l'arrimage intime de cette classification avec les formes et genres littéraires déjà connus, ainsi que leur nécessaire adaptation.

La matérialité est fondamentale dans l'expérience d'une œuvre, ce que nous pouvons affirmer à la suite de Cavallo et Chartier notamment. Or, les matérialités de la littérature numérique et du jeu vidéo peuvent être très proches (mêmes supports, mêmes controllers, etc.).

Katherine N. Hayles nous le confirme, la physicalité de l'objet n'est pas une nouvelle problématique :

If books are seen only as immaterial verbal constructs, the rich potential of this interplay is lost. Literary critics have long accepted that form is content and content is form. Now Kaye wanted to shout, "Materiality is content, and content is materiality!" The artists' books had permanently changed her mental landscape—and her senses as well, including vision, tactility, smell, and PROPRIOCEPTION. (2002, 75)

Nous vivons dans un monde matériel, que ce soit un monde d'objets immédiatement tangibles ou d'objets immatériels stockés sur des serveurs et véhiculés à travers des câbles. Cette cohabitation entre matériel et immatériel est d'ailleurs évoquée ainsi par Jay David Bolter :

Our technical relationship to the writing space is always with us as readers and writers. Literacy is, among other things, the realization that language can have a visual as well as an aural dimension, that one's words can be recorded and shown to others who are not present, perhaps not even alive, at the time of the recording. (2001, 16)

Pour qu'une œuvre existe, qu'elle soit perçue et donc expérimentée par un.e lecteur.ice/récepteur.ice : elle doit être incarnée. Il faut donc une manière d'entrer en contact avec elle. Et si ce procédé a longtemps été l'impression sur du papier, il peut aujourd'hui se faire par diverses méthodes, tant sur des murs, par peinture ou projection, sur des écrans divers, sur tissus, etc. ; une incarnation soulignée par Christina Haas reprise par Jay David Bolter :

As Christina Haas (1996) puts it: "Writing is situated in the material world in a number of ways. It always occurs in a material setting, employs material tools, and results in material artifacts". (Haas, 1996; Bolter 2001, 17)

C'est ce qui est décrit notamment avec le support de lecture : une œuvre ne sera pas contrainte de la même façon sur un téléphone intelligent ou sur une console de jeu – sur une Amiga ou sur le dernier iMac. Ces considérations basement matérielles nous

permettent d'appréhender comment ces œuvres ont pu être produites, de les replacer dans un contexte de réception et dans des communautés : ainsi les modders (au sens fort de Becky Chambers) qui poursuivent l'exploitation de l'Apple II pour raconter leurs histoires dystopiques disent tout autre chose par cette démarche de production en 2022 que s'ils employaient le dernier Unreal Engine.

Avant même d'appréhender la signification du texte, notre expérience du monde se doit de passer par nos propres sens, outillés ou non. Si nous ne pouvons encore appréhender le partage télépathique, il est indispensable de trouver des moyens de faire passer – je l'emploie ici dans son sens premier, de passage, de transmission – la pensée d'un.e individu à l'autre. Pour cela, il faut une trace de cette pensée, et plus encore, une trace compréhensible, partageable et durable. Or tout cela est possible par la manipulation. C'est parce qu'il est possible de faire expérience de l'œuvre – de naviguer et circuler, de musser ? – en elle qu'il devient possible de la comprendre et de la documenter pour nous.

Ce sont – pour nous – les modalités procédurales : comment par quel moyen et geste – est – il possible d'interagir avec l'œuvre ? faut-il lui cliquer dessus ? la secouer ? marcher dedans ou y faire se déplacer un avatar ?

Cette combinaison permet de garder la trace – la plus concrète possible de l'expérience physique de l'œuvre. Ce qui est pour noter répertoire groupé avec des captations images et vidéo, ainsi que diffusions en direct sur la chaîne Twitch du projet de l'œuvre. Il est alors possible, ou du moins nous l'espérons pour le temps où ces œuvres ne seront pas ou mal disponible de poursuivre une analyse de ces œuvres. Du moins d'en avoir conscience et de les conserver dans le corps de notre travail.

## Ce qui nous amène à l'ancrage que nous souhaitons fort dans l'héritage culturel.

Comme je le disais en introduction, je suis une lectrice de l'imaginaire depuis longtemps. Et j'ai donc pu expérimenter au premier rang l'importance de la nomination des genres dans le choix d'œuvres par un lectorat. Nous le savons par les nombreuses études de la réception dont je nous fais grâce ici – le paratexte est fondamental pour penser une œuvre. Il passe aussi par la possibilité de saisir ce qui va nous tomber dans les mains.

Dans notre expérience lectoriale non numérique, notre mood pour lire une bande dessinée ne sera pas le même que pour lire un roman, n'est-ce pas ? Nous ne consommerons pas une série de manga comme nous plongeons dans un essai. C'est pour cela que la catégorie forme littéraire existe : qu'est-ce donc que ce truc dans lequel vous allez pouvoir plonger ? Est-ce un agencement iconotextuel ou une brique de texte vous demandant toute votre attention et une lecture analytique ? Est-ce que c'est un roman vidéoludique qui va sans

doute vous demander une certaine agentivité ? Ou plus simplement un livre applicatif pour enfant ?

Une fois établi ce pour quoi le ou la lecteur.rice est en appétit, pouvoir avoir un aperçu de la possible compatibilité avec ses goûts est important. Par exemple je déteste les romans policiers et érotico-romantico-pornographiques. Je les abhorre du fond de mon petit cœur de lectrice – sauf s’il y a des dragons. Bon. Hé bien je ne voudrais pas tomber dessus par hasard. Simplement parce que l’étiquette n’était pas à sa place.

En dehors de mon petit nombril, cette tendance est démontrée chaque année par les études de lectorat menées par Babelio ou Goodreads : les genres sont des polarisateurs forts. Si nous souhaitons que notre travail soit utile aux vrai.e.s lecteurs et lectrices et non juste à nous qui lisons ces œuvres avec notre regard critique le plus affuté, il est primordial de permettre cette approche.

## Et après ?

Si comme moi au bout d’une longue journée de VR à lire en essayant de ne pas attraper le mal de mer vous vous posez des questions existentielles, voici mes quelques pistes d’espoir pour la suite.

Nous aimerions maintenant que notre corpus commence à être conséquent – dépassant le millier d’œuvres et grandissant à grande vitesse ! – utiliser ces données pour documenter quantitativement les tendances de ce corpus : quand tel ou telle pratique a pris le devant de la scène ? y a-t-il des déclinés et des pics ?

Sont-ils liés à la popularisation de certains outils ? De certaines pratiques ?

Est-ce lié à des aires géographiques ou linguistiques ?

En somme maintenant que la collecte de données commence à trouver un rythme, et même si le travail à accomplir est encore immense – nous pouvons envisager de travailler avec ces données dans une belle démarche DH pour essayer de mieux comprendre les enjeux et les évolutions de cette discipline qu’est la littérature numérique.

Tout cela devra sans aucun doute s’accompagner d’un profond travail d’archivage et de sauvegarde, de conservation et de création de traces. Nombre d’œuvres ne peuvent plus être référencées puisqu’elles ne sont plus accessibles. Ce qui nous confronte à une forme d’urgence passionnante !

## Bibliographie

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique : Le récit interactif*. Hermès Science.
- Bouchardon, S. (2012). Du récit hypertextuel au récit interactif. *Revue de la BNF*, 42, 13-20.
- Citton, Y. (2012). *Gestes d'humanités : Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Armand Colin.
- Couégnas, D. (1992). *Introduction à la paralittérature*. Éditions du Seuil.
- Emerit, L. (2016). La notion de lieu de corpus : Un nouvel outil pour l'étude des terrains numériques en linguistique. *Corela*, 14(1). <https://doi.org/10.4000/corela.4594>
- Galloway, A. R. (2012). *The interface effect*. Polity.
- Garmon, I. (2020). Le corps à l'épreuve des applications : Des « petits gestes » éprouvants ? *Les Chantiers de la Création, La mise à l'épreuve du corps* (12). <https://doi.org/10.4000/lcc.3102>
- Gervais, B., & Archibald, S. (2006). Le récit en jeu : Narrativité et interactivité. *Protée*, 34(2-3), 27-29.
- Guillaud, H. (2010). Qu'est-ce qu'un livre à l'heure du numérique ? In M. Dacos (Éd.), *Read / Write Book. Le livre inscriptible* (p. 49-64). Cléo. <https://books.openedition.org/oep/147>
- Hayles, K. N. (2007). *Electronic literature: What is it?* <https://eliterature.org/pad/elp.html>
- Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception* (C. Maillard, Trad.). Gallimard.
- Lescouët, E. (2021, septembre 3). Des gestes pour lire ? [Billet]. *Imaginarium*. Consulté 16 avril 2022, à l'adresse <https://imaginarium.hypotheses.org/111>
- Lescouët, E. (2021). D'œuvres twittéraires à objets imprimés : Deux gestes de lecture complémentaires. *Fémur*, 3. <https://revuefemur.com/index.php/2021/06/06/doeuvres-twitteraires-a-objets-imprimes/>
- Lescouët, E. (2021, septembre 1). Réflexions sur la matérialité [Billet]. *Imaginarium*. <https://imaginarium.hypotheses.org/103>
- Lescouët, E. (2022, janvier 13). Introduction aux gestes de lecture [Billet]. *Imaginarium*. <https://imaginarium.hypotheses.org/207>
- Ludovico, A. (2016). *Post-digital print : La mutation de l'édition depuis 1894* (M.-M. Bortolotti, Trad.). B42.
- Macé, M. (2011). *Façons de lire, manières d'être*. Gallimard.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Porchet, M. (2007). Appareil et phénoménalité. In J.-L. Déotte (Éd.), *Appareil et intermédialité* (p. 189-206). L'Harmattan.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2*. Johns Hopkins UP.
- Souchier, E., Candel, É., & Gomez-Mejia, G. (2019). Regards sur le numérique. In *Le numérique comme écriture* (p. 21-191). Armand Colin.
- Vitali Rosati, M. (2016). Qu'est-ce que l'éditorialisation ? *Sens Public*, 2016.

Vitali-Rosati, M. (2012). *S'orienter dans le virtuel*. Hermann.

Vitali-Rosati, M. (2018, janvier 5). *La littérature numérique francophone : Enjeux théoriques et pratiques pour l'identification d'un corpus*. Culture Numérique. Pour Une Philosophie Du Numérique. <http://blog.sens-public.org/marcellovitalirosati/litterature-numerique-francophone-enjeux-theoriques-et-pratiques-pour-lidentification-dun-corpus/>

Vitali-Rosati, M. (2020). Qu'est-ce que l'écriture numérique ? *Corela. Cognition, représentation, langage*, HS-33. <https://doi.org/10.4000/corela.11759>