



La notification : ancrer le livre dans le quotidien

Une histoire de longue durée des lectures et des lecteurs doit donc être celle de l'historicité des modes d'utilisation, de compréhension et d'appropriation des textes. Elle considère le « monde du texte » comme un monde d'objets, de formes, de rituels dont les conventions et les agencements portent et contraignent la construction du sens. (Cavallo et Chartier 2001, 9)

La littérature numérique existe sur de nombreux supports, ce qui lui permet d'exploiter différentes technologies dans ses mécaniques narratives. Nous nous concentrerons ici sur des œuvres conçues pour téléphones mobiles intelligents, des *smartfictions* (Bouchardon, 2009). L'usage de ces téléphones a introduit des gestes habituels particuliers devenus des outils de base de nos comportements numériques : le défilement sur écran tactile, la prise de photographie ou de *selfie*, l'ajout d'émojis, la réponse à des notifications, comme l'explique Anthony Masure :

L'utilisateur d'un smartphone ne peut, bien souvent, interagir que depuis une bibliothèque de « gestes » prédéterminés (enregistrés) dont la succession sera anticipée [...] [ce qui] assure une indéniable cohérence ergonomique à l'ensemble des sous-programmes (applications) du système d'exploitation (Apple iOS, Google Android, Windows Mobile, etc.). (2017, 60-61)

Les notifications sont l'un de ces gestes. Utilisées à des fins littéraires elles déplacent « la nage minuscule » (Picard 1986, 154) des doigts tournant la page, les faisant lire autrement. Les utilisateurs doivent convoquer les gestes du quotidien, des gestes devenus invisibles (Citton 2012), pour actualiser le texte.

Les notifications sont de courts messages affichés sur une interface, dont l'objectif est de nous signaler quelque chose. Sur un téléphone intelligent, les notifications s'affichent généralement en bandeau, en haut de l'écran s'il est déverrouillé, ou sur l'écran d'accueil, s'il est verrouillé. Elles annoncent tous les changements et informations que nous recevons : mail de l'université, texto de nos proches, nouveau chapitre disponible sur nos applications de lecture, par exemple. Elles s'accompagnent d'une vibration et/ou d'un son (paramétrable dans les réglages). Certains livres applicatifs utilisent cet élément de fonctionnement pour leur narration. J'appellerai « notifications » ces œuvres-ci qui sont un « phrasé de

l'existant», une configuration d'éléments non littéraire dans un but esthétique, comme le définit Marielle Macé dans *Façons de lire, manières d'être* :

Toute configuration littéraire indique quelque chose comme une piste à suivre, un phrasé dans l'existant. Pour saisir cette dynamique, il faut considérer la lecture comme une conduite, un comportement plutôt qu'un déchiffrement. Une conduite « dans » les livres : question d'attention, de perception et d'expérience, cheminement mental, physique et affectif à l'intérieur d'une forme de langage. Mais aussi une conduite « avec » les livres, et même une conduite « par » les livres, dans une vie guidée par eux : question d'interprétation, d'usage, d'application de la lecture aux formes individuelles. (2011, 15)

Cette incursion de la lecture dans le comportement de le.a lecteur.ice, inclut cette pratique dans le quotidien, la plaçant en continuum avec les autres activités de sa vie. Nous verrons ici comment la littérature numérique développe cette interconnexion à travers les notifications.

Pour des raisons techniques, afin que l'œuvre, le livre, ait accès aux systèmes de notifications de nos téléphones, il faut qu'il soit perçu comme un ensemble clos, une application (Hayles 2002, 26). Nous allons supposer ici un.e lecteur.ice qui joue le jeu de l'œuvre. Une personne qui a installé le livre et souhaite découvrir la suite du récit. Quelqu'un qui va faire « de son mieux » pour réaliser ce qui lui est demandé par l'œuvre. Après une courte présentation de l'œuvre à l'étude, nous verrons comment les notifications sont utilisées dans la diégèse, puis nous considérerons l'impact que cela a ou peut avoir sur le.a lecteur.ice et l'inscription de l'objet littéraire dans sa temporalité extradiégétique.

Je vais me concentrer sur *Enterre-moi, mon amour*¹ de Pierre Corbinais, Mathieu Godet et Florent Morin, coproduit par Pixel Hunt et Arte, sorti en 2017². Cette œuvre raconte le parcours de Nour, une jeune infirmière syrienne, qui quitte son pays d'origine pour l'Europe ; fuyant les bombardements. Le.a lecteur.ice incarne son compagnon, Madj qui, lui, est obligé de rester sur place pour aider sa famille et poursuivre son travail. Nous sommes dans *sa* peau à lui, nous avons *son* téléphone en main. L'histoire, elle, nous est racontée par Nour, par messages, que nous recevons sur une interface de clavardage. Celle-ci est proche de nos interfaces usuelles, hors de la fiction : voici pour comparaison celle de Messenger et d'iMessages, entre autres exemples possibles³.

¹ Une bande-annonce du projet ainsi que le premier chapitre sont disponibles gratuitement en ligne : <http://enterremoimonamour.arte.tv>

² Il n'y a pas encore de corpus théorique sur cette œuvre, je retiendrai cependant le billet de blog d'Esteban Giner, doctorant en *game studies* (<https://www.chroniquesvideoludiques.com/oublie-moi-mon-amour-bury-me-my-love/>).

³ Toutes les captures d'écran ont été réalisées par mes soins en mars 2021, sur un iPhone12 mini, mon téléphone quotidien.



Figure 1 : exemple d'interface d'Enterre-moi, mon amour.



Figure 2 : exemple tiré d'une conversation privée depuis l'application Messenger, de Facebook.



Figure 3 : exemple tiré d'une conversation privée depuis l'application iMessage, d'Apple.

Les messages s'affichent les uns en dessous des autres, dans l'ordre de leur réception. À gauche, ceux que nous recevons, à droite ceux que nous envoyons, avec une alternance de couleur, ici entre beige et blanc. Chaque bulle de message présente, en dessous du texte lui-même, l'heure d'envoi et un symbole (sorte de coche) simple pour la réception, double pour la lecture. En bas de la fenêtre, la zone de composition des messages a une forme classique, bien qu'il n'y ait pas, à gauche de cet espace, de zone d'inclusion multimédia comme il est d'usage. La mention « répondre... » indique, en cas de doute, l'utilité de ce champ. À droite, la petite flèche-avion en papier est un bouton d'envoi, qui clignotera si le.a lecteur.ice met du temps à l'activer. Nous sommes dans un espace connu, nous pouvons facilement supposer que le.a lecteur.ice aura déjà utilisé une interface semblable (Agostini-Marchese 2020, 35). Nombre d'entre nous en utilisent même plusieurs, autant pour notre vie de famille, nos ami.es, que pour nos rapports de travail. Nous savons par exemple qu'en *scrollant* vers le haut nous allons voir les messages plus anciens ; qu'en tapant sur une image, elle s'affichera en plein écran. Nous comprenons ce que sous-entendent les émojis qui nous sont parfois présentés. Le.a lecteur.ice pourra agir facilement, ayant déjà intégré les codes propres à cet espace de sociabilité numérique (Vitali-Rosati 2018).

Dans *Enterre-moi, mon amour*, l'espace diégétique se superpose à l'espace réel. Le.a lecteur.ice peut observer la progression de Nour via une carte indiquant les chapitres. Nous suivons son avancée de jour en jour, parfois d'heure en heure. La date des messages s'adapte ensuite à la date réelle de lecture, ce qui crée un décrochage assez fort dans la diégèse entre l'introduction animée et l'œuvre elle-même, interactive. De la même manière, l'heure va suivre l'heure réelle, avec parfois de légers décalages. Par

exemple, lorsque le.a lecteur.ice réfléchit plus longtemps que prévu à la réponse à envoyer, le minutage ne va pas prendre en compte ce temps réel écoulé. Nour nous tient au courant de sa progression, de chaque avancée, de chaque question qu'elle se pose ou ennui rencontré. Nous la suivons donc comme nous suivrions le voyage d'un de nos proches, quelqu'un de suffisamment intime pour nous raconter son quotidien sans pudeur. Le.a lecteur.ice répond pour Madj – qu'iel incarne – via des choix de textes pré-rédigés, ou par émojis, également proposés par l'œuvre. Nous avançons ainsi dans l'arborescence narrative : selon ce qu'iel lui répond, Nour va réagir. Bien sûr, ses réactions sont scriptées ; il ne s'agit pas d'une intelligence artificielle qui aurait appris à mimer la sociabilité humaine. Ces choix peuvent provoquer sa colère, son silence, ou la mettre en confiance et la pousser dans diverses directions. Par l'incarnation de son compagnon, le.a lecteur.ice a une grande responsabilité dans la narration : le voyage peut en effet mal se finir. Sur la quinzaine de fins possibles, seule une permet à Nour d'arriver à destination, en Suède ; tandis que toutes les autres la mènent à la mort, par noyade ou par balle perdue, ou la ramènent en Syrie (selon mes explorations de l'œuvre et celles d'Esteban Giner, 2017). Les parcours narratifs se déploient en fonction de choix de réponses qui sont limités, encadrant la progression du.de la lecteur.ice. Il n'y a généralement que deux possibilités. De plus, le message sélectionné n'est pas forcément le message réel apparaissant dans l'interface (voir la capture-écran ci-dessous).



Figure 4 : exemple de choix de réponse possible. En blanc, la réponse sélectionnée.

Et parfois, selon l'embranchement narratif suivi, nous pouvons n'avoir qu'un seul choix. Cette absence de liberté déjoue l'immersion (Couégnas, 1992). Dans la réalité, nous tapons librement notre réponse, parmi l'infinité de possibilités que nous pouvons imaginer, chaque choix de mot peut infléchir ou affiner une proposition. De même, pour les émojis, nous avons l'habitude de choisir parmi plusieurs centaines de motifs différents. Chacun.e a ses habitudes. Et l'écart entre Madj, qui en utilise peu, et ma pratique quotidienne qui inonde mes messages de glyphes illustrés, crée une distance. Dans *Enterre-moi, mon amour*, nous ne pouvons pas envoyer une photo quand nous le voulons, mais uniquement quand le livre le propose. Ce qui est logique niveau technique : les portraits dessinés sont en nombres limités, conçus pour répondre à telle ou telle situation, mais ils créent un décrochage, nous rappelant que nous n'avons pas complètement la main sur la discussion. Cependant, comme pour une vraie personne, nous pouvons combler les blancs des silences de Nour, nous savons ce qu'elle fait. La fiction n'a pas besoin de nous raconter chaque étape pour que le.a lecteur.ice crée un ensemble cohérent, un quotidien miroir du sien pour la protagoniste ; le récit est suffisamment immersif pour que le.a lecteur.ice y soit à l'aise (Murray, 1998).

Les notifications que nous recevons à chaque manifestation de Nour arrivent au milieu de nos notifications personnelles. Comme les interfaces de messageries, elles affichent souvent les premiers mots ou premières lignes du message reçu. Nous pouvons citer « MAAAADJ », « Merde ! », « Toujours pas de SIM, mais j'ai le Wifi », ou encore « Trouvé ! ». Si le.a lecteur.ice s'absente du livre en plein échange, iel recevra « Nour a besoin de vous ! » qui est bien moins immersif, comme un rappel violent de la fiction dans la conversation, de l'impératif de suivre un rythme qui n'est pas naturel à cet instant de la vie réelle du.de la lecteur.ice. Cependant, contrairement aux relances d'une application de lecture qui nous rappellerait que cela fait longtemps que nous avons suspendu notre lecture, ou qu'un nouveau chapitre est disponible, ces notifications indiquent une interaction possible avec Nour, nous rappellent que sans nous le récit n'avance pas, qu'il ne sera disponible que si nous agissons, sans quoi des chemins narratifs peuvent se fermer (Nour peut rater son avion, hésitez trop longtemps avant d'accepter la proposition d'un passeur qui aura changé son tarif). Nos réponses aux notifications sont des gestes de lecture, des actions particulières qui nous permettent d'avancer notre lecture et de l'actualiser (Citton 2012, 15).

L'utilisation de ces gestes dans la fiction les met en avant, les fait ressortir pour le.a lecteur.ice : nous prenons conscience des implications que ces gestes programmés, devenus presque impératifs, revêtent. L'implication émotive pour cette jeune fille qui voyage à travers des zones en guerre est forte. Elle se retrouve à la merci de passeurs, d'armées, et des conditions naturelles. Son langage est proche de celui d'usage dans ce genre d'échange. Par des phrases courtes, souvent envoyées à répétition, le texte adhère au réel. Sans être vulgaire, son ton est familier, se permettant des jurons, des traits d'humour parfois un peu douteux. Par exemple, lors d'une halte, Nour boira un peu trop, laissant sa syntaxe mimer l'ébriété, les lettres s'échangeant, la grammaire prenant un congé temporaire.

Ces tournures familières et usuelles participent à la sensibilisation aux questions migratoires suggérées par *Enterre-moi, mon amour*. Il faut que le.a lecteur.ice soit en empathie avec le récit de vie qui lui est fait. L'inscription de ce dernier sur un support intime destiné à la communication réelle avec notre entourage et mimant celui-ci ramène Nour au rang de nos connaissances.

Dans notre quotidien, nous manipulons fréquemment notre téléphone, justement, pour consulter des messages ou nos réseaux sociaux. C'est un objet que nous avons généralement sur nous pendant la majorité de notre temps éveillé. La présence d'une œuvre littéraire sur un support aussi familier est un pas vers l'inclusion de pratiques littéraires dans nos habitudes. Je n'ai aucune difficulté à imaginer que dans une telle situation, je communiquerai beaucoup – autant que Nour, si ce n'est plus – avec la personne qui partage ma vie. Le fait que les notifications de l'application, mimant celles d'une messagerie et se mêlant à ces dernières, jouent sur notre compulsion à répondre instantanément à ces messages. Nous gardons, dans un coin de notre tête, l'appréhension d'une possible urgence. C'est le cas avec *Enterre-moi mon amour* : Nour attend notre réponse. Si nous tardons trop, elle va d'ailleurs nous relancer. Dans une situation stressante, elle va envoyer ses messages en rafale, ce qui va résulter dans un enchaînement de notifications et de vibrations/sons de notre téléphone.

Cette urgence et le rythme que cette œuvre impose au.a la lecteur.ice est particulièrement importante. La lecture n'est plus une « bulle de durée », un temps enclos, mais une temporalité qui perdure dans le temps réel, extradiégétique. Marielle Macé la décrit ainsi :

Voilà un individu pris, au sein de sa propre durée et des coordonnées de sa conscience, entre des expériences du temps très divergentes : la modulation confortable d'un rapport au récit (qui nourrit l'espérance), l'inconfort et la difficulté à se temporaliser dans d'autres situations esthétiques. (2011, 105)

La lecture romanesque est généralement décrite comme une « transfusion de durée », de la temporalité réelle à la temporalité du récit ; la poésie serait une « hémorragie de temps », lui offrant la possibilité de fuir. Les œuvres numériques, comme les notifications que nous étudions ici, offrent une proposition hybride, à mi-chemin entre une superposition et une co-utilisation du temps, entre une narration-proposition esthétique et notre quotidien vécu.

Les notifications se superposent à notre vie quotidienne et, quelle que soit l'heure, Nour poursuit son trajet ; changeant parfois de train au milieu de la nuit ou s'ennuyant des journées entières. Nous recevons ces messages, quoi que nous soyons en train de faire. Nous pouvons ne pas être disponibles à cet instant-là. Quand nous lisons un chapitre, quand le message « Nour est occupée » s'affiche, qu'elle soit partie faire autre chose, que ce soit soigner quelqu'un, traverser une zone où elle doit être discrète, économiser sa batterie, ou s'il y a des problèmes de réseau, il n'y a plus de lecture possible, il n'y a plus de texte disponible jusqu'à la prochaine notification.

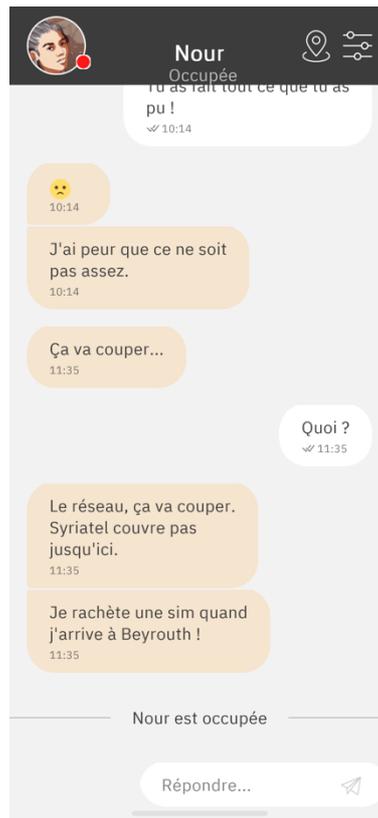


Figure 5 : exemple d'interruption de la lecture : Nour est occupée.

Nour adopte un rythme qui serait celui d'une communication humaine, familière : intime. Il joue un rôle fort dans notre réception, notre attitude par rapport à l'œuvre : parce qu'elle adopte un rythme qui nous est familier, il nous est plus facile de *croire* à son existence ; le récit gagne en plausibilité, en épaisseur, par la proximité ainsi créée. L'application va dans ce sens en reproduisant le signe habituel de rédaction employé par les applications de clavardage : trois points de suspension animés (voir figure 1).

La lecture sort du temps et de l'espace – puisque le support de lecture est par définition portable et n'impose donc pas une installation dans un lieu particulier, mais peut être emporté n'importe où – qui lui est imparti, du cercle magique (Huizinga, 1938) que nous attribuons à la fiction comme une enclave du faire semblant, pour déferler sur la vie du lecteur. La frontière se brouille. Non que le doute entre réel et fiction soit plus fort, mais entre les temporalités ; tout tendant à advenir en même temps, la différence n'étant plus d'un niveau organisationnel, mais spatial, dans l'espace numérique (Vitali-Rosati 2018). Cette affirmation est à nuancer puisque certaines propositions de littérature numérique sont mises en ligne sur des plateformes ayant d'autres buts et utilisations, comme Twitter ou Instagram. La pratique multipliée de ces lectures, permise par la brièveté de chaque fragment, permettant de les intercaler et de suivre ainsi divers récits en même temps, resserre l'imbrication entre fiction et réalité. Pour autant, la proposition est ludique, jouant sur des codes applicatifs que nous retrouverions en jeux vidéo. Elle

s'inscrit dans « le plaisir du jeu de la littérature » (Picard 1986, 245). La frontière entre œuvre littéraire et jeu narratif est brouillée, comme souvent en littérature numérique.

Les interfaces de messageries occupent une part importante des fictions adaptées à des lectures sur téléphones intelligents. Si nous pouvons penser à des *chats stories*, qui vont utiliser ces mécaniques pour des récits épistolaires, mais sans notions de temporalité, comme *Hey Turtle* ou toutes les œuvres publiées sur l'application ChatStories, d'autres notifiations l'utilisent aussi. La série des *Lifeline*, notamment, qui a connu un beau succès autant par son nombre de téléchargements, restant plusieurs semaines en tête des jeux narratifs téléchargés sur la boutique d'applications d'Apple, que critique. Le choix d'un livre écrit par Dave Justus, un auteur de paralittérature américain populaire, et traduit dans de nombreuses langues, a fait beaucoup pour le succès de la série, qui, après l'opus initial *Lifeline*, se poursuit dans *Lifeline douce nuit*, *Lifeline enfer blanc*, *Lifeline bloodline* et quelques autres. Dans ces dernières, nous recevons des messages d'un étrange cosmonaute inconnu, bloqué sur une base lunaire. Nous allons l'aider — ou tenter de l'aider — à survivre. Nous recevons ses nouvelles au gré de ce qu'il appelle les aléas du réseau, sa connexion n'étant pas des plus stables là-haut. L'interface s'inscrit alors dans l'imaginaire visuel de science-fiction, avec ses vis et ses panneaux de métal. La volonté est moins de mimer une application existante que d'immerger le.a lecteur.ice dans un récit jouant sur le métatexte du genre : monstres-aliens, station spatiale désertée et peur de l'abandon dans l'infini de l'espace.

Bibliographie :

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Agamben, Giorgio. 2014. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Traduit par Martin Rueff. Rivage Poche / Petite Bibliothèque. Paris: Payot & Rivages.
- Bouchardon, Serge. 2009. *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris: Hermès Science.
- . 2012. « Du récit hypertextuel au récit interactif ». *Revue de la BNF*, n° 42: 13-20.
- Cavallo, Guglielmo, et Roger Chartier, éd. 2001. *Histoire de la lecture dans le monde occidental*. Points Histoire 297. Paris: Éd. du Seuil.
- Citton, Yves. 2012. *Gestes d'humanités: anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Collection: Le temps des idées. Paris: Armand Colin.
- . 2017. *Lire, interpréter, actualiser*. Nouvelle édition augmentée. Paris: Éditions Amsterdam.
- Corbinais, Pierre, Florent Maurin, et Matthieu Godet. 2017. *Enterre-moi mon amour*. iOS, Android. French, German, English. Arte France ; The Pixel Hunt ; Figs.
<http://enterremoimonamour.arte.tv>.
- Couégnas, Daniel. 1992. *Introduction à la paralittérature*. Collection Poétique. Paris: Éditions du Seuil.
- Doueïhi, Milad. 2011. *Pour un humanisme numérique*. La librairie du XXI^e siècle. Paris: Éditions du Seuil.
- Eco, Umberto. 1976. *De Superman au surhomme*. Traduit par Myriem Bouzaher. Paris: Grasset.
- Galloway, Alexander R. 2012. *The interface effect*. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity.
- Genette, Gérard. 1987. *Seuils*. Neuauf. Points Essais 474. Paris: Seuil.
- Giner, Esteban. 2017. « Oublie-moi mon amour – Regrette-moi mon amour ». Hyper Article en Ligne - Sciences de l'Homme et de la Société. <https://www.chroniquesvideoludiques.com/oublie-moi-mon-amour-bury-me-my-love/>.
- Hayles, Katherine. 2002. *Writing Machines*. Mediawork Pamphlet. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Hayles, Katherine N. 2007. « Electronic literature: what is it? » 2007.
<https://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit par C. Sérésia. Les Essais. Paris: Gallimard.
- Jauss, Hans Robert. 1978. *Pour une esthétique de la réception*. Traduit par Claude Maillard. Bibliothèque des Idées. Paris: Gallimard.
- Justus, Dave. 2016. *Lifeline*. iOS, Android. Big Fish.
<https://www.bigfishgames.com/games/9968/lifeline/?ios>.
- Lescouet Emmanuelle. « Enterre-moi, mon amour », la notification comme moteur de l'exil. Voyages et transports : arts et littérature en mouvement, Mars 2020, Ottawa, Canada.

- Ludovico, Alessandro. 2016. *Post-digital print: la mutation de l'édition depuis 1894*. Traduit par Marie-Mathilde Bortolotti. Paris: B42.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Leonardo. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Masure, Anthony. 2017. *Design et humanités numériques*. Collection Esthétique des données 1. Paris: Éditions B42.
- Méchoulan, Éric, et Marcello Vitali-Rosati. 2018. « L'espace numérique ». *Sens Public*, juin. <http://www.sens-public.org/article1314.html>.
- Murray, Janet. 1998. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: The MIT Press.
- Picard, Michel. 1986. *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*. Critique. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Rosenthal, Olivia, et Lionel Ruffel. 2010. « Introduction ». *Littérature* 4 (160): 3-13.
- Rouffineau, Gilles. 2018. *Éditions off-line: projet critique de publications numériques: 1989-2001*. Collection Esthétique des données 2. Paris: Ed. B42.
- Vial, Stéphane. 2013. *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*. Paris: PUF.
- Vitali-Rosati, Marcello. 2018. *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Collection Theory on Demand. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Annexe :

