



HAL
open science

Notifiction : lecture intime, temporelle et immersive

Lescouet Emmanuelle

► **To cite this version:**

| Lescouet Emmanuelle. Notifiction : lecture intime, temporelle et immersive. 2022. hal-03643876

HAL Id: hal-03643876

<https://hal.science/hal-03643876>

Submitted on 16 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Notifiction : lecture intime

- Auteur de l'article : Emmanuelle Lescouët
- Date de l'article : 08/03/2022

Ce billet est le premier d'une série de trois articles (2. notifiction et débordement temporel ; 3. notifiction et lecture immersive), ils sont consacrés à cette forme. Ce premier billet inclue l'introduction de l'ensemble.

Toutes les captures d'écrans sont faites par mes soins.

Une histoire de longue durée des lectures et des lecteurs doit 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)

Introduction

La littérature numérique existe sur une vaste variété de supports, ce qui lui permet d'exploiter différentes technologies dans ses mécaniques narratives. Je me concentrerai ici sur des œuvres conçues être lues et découvertes sur téléphones mobiles intelligents : des *smartfictions* (Bouchardon 2009). L'exploitation des fonctions particulières de ces derniers permet des pratiques de lecture différentes d'une lecture imprimée ou depuis un livre numérique homothétique. Ainsi, le détournement de fonctionnalités comme les notifications, les gyroscopes, les

micros ou objectifs photos permet des narrations nativement numériques, puisqu'indissociables de ces supports.

Avant toute chose, il est utile de préciser ce que sont les notifications. Ce sont de courts messages affichés sur une interface, dont l'objectif est de nous signaler quelque chose, indiquant une information et appelant à une interaction avec le contenu mis au regard. 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 : courriel de l'université, messages textes de nos proches, nouveaux chapitres disponibles sur nos applications de lecture, par exemple. Elles s'accompagnent habituellement d'une série de vibrations et/ou d'un son (des éléments qui demeurent paramétrables depuis les réglages de l'appareil). Certains livres applicatifs utilisent cet élément de fonctionnement pour leur narration. J'appellerai « notifictions » ces œuvres-ci, qui sont un « phrasé de l'existant », une configuration d'éléments non littéraires 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 du/de la 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 notifictions, et c'est l'importance des notifications et des changements d'état dans l'œuvre qui sera au cœur de cet article. Je m'intéresserai particulièrement aux implications temporelles d'une telle lecture ;

par l'impératif de réactions sous-entendues par ces messages informatifs, l'œuvre littéraire déborde son statut de chose close sur un monde autre (j'y reviendrai au fil de ce texte) et déborde donc le temps qui lui est normalement alloué.

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). Je vais donc 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.e qui va faire « de son mieux » pour réaliser ce qui lui est demandé par l'œuvre (ainsi, je supposerai, bien que ce soit souvent possible, que l'œuvre n'est pas lue en « lecture forcée » ou en accélérée, mais bien au rythme initialement prévu par ses concepteur.ice.s).

J'utiliserai ici une sélection restreinte d'œuvres¹ : *Enterre-moi, mon amour*, de Pierre Corbinais², Florent Maurin, et Matthieu Godet ; *Hanna la Rouge*, de Anita Hugi, David Dufresne, et Anja Kofmel et *Lifeline* (principalement le premier opus de la série), de Dave Justus.

Dans la première, nous suivons une jeune syrienne, Nour, partant pour l'Europe. Le.a lecteur.ice incarne son compagnon, Madj. Il faut la guider et la conseiller dans son périple afin de survivre et d'arriver à destination dans les meilleures conditions possibles. Dans *Hanna la Rouge*, il s'agit cette fois d'un roman historique : Hanna était une militante féministe qui se retrouva prise dans les grèves du début du XX^{ème} siècle, en Suisse. Le.a lecteur.ice incarne ici une archiviste qui tombe sur ses notes et carnets et reconstitue ainsi les événements, se plongeant dans des recherches historiques. Il est à noter que cette œuvre a été publiée pour

¹ Pour plus d'œuvres, je vous renvoie au corpus du Répertoire des Écritures Numériques, ici, à la section des œuvres utilisant les notifications :

<http://repertoire.ecrituresnumeriques.ca/s/repertoire/item?property%05Bo%05D%05Bproperty%05D=dcterms%03AinstructionalMethod&property%05Bo%05D%05Btype%05D=eq&property%05Bo%05D%05Btext%05D=Notification>. Ce corpus est mis à jour en continu par l'équipe de la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques.

² Une bande-annonce du projet ainsi que le premier chapitre sont disponibles gratuitement en ligne : <http://enterremoimonamour.arte.tv>

l'anniversaire de ces mouvements sociaux helvétiques, permettant de revivre au jour le jour les événements, et ce, même 100 ans après les faits. L'utilisation pédagogique qui peut être faite avec *Hanna la Rouge* permet des réflexions sur les usages de l'œuvre qui ne seront pas adressées ici, mais reste une utilité des œuvres synchrones : il devient possible de faire participer (et de faire exister) un temps commun. Enfin, dans *Lifeline*, nous découvrons un vaisseau qui s'est écrasé sur la Lune et dont le seul survivant, prénommé Taylor, parvient à établir une communication avec la Terre, mais uniquement auprès du. de la lecteur.ice qui devra, afin qu'il survive, le rassurer et le guider au mieux...

Je m'intéresserai dans un premier temps au support de lecture lui-même mais également aux interfaces de ces œuvres : leurs points communs et les gestes de lecture employés permettront une première approche de ces objets. Ensuite, je me concentrerai sur l'aspect temporel des gestes mis en place, leur débordement du temps de lecture fixe et leur interaction avec le monde extradiégétique. Ce qui m'amènera, enfin, à évoquer les modes de lecture supposés ainsi que des tendances et procédés d'immersion mis en place.

Un support intime

En seulement quelques années, notre usage des appareils de téléphonie mobile a considérablement évolué : les *téléphones intelligents* se sont largement démocratisés, donnant naissance à toute une batterie d'usages et d'interfaces (Galloway 2012). L'utilisation de ces dispositifs a par ailleurs introduit des gestes habituels particuliers devenus des outils de base de nos comportements numériques : le défilement sur écran tactile, la prise de photographies ou de *selfies*, l'ajout d'émojis, la réponse à des notifications, ainsi que 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

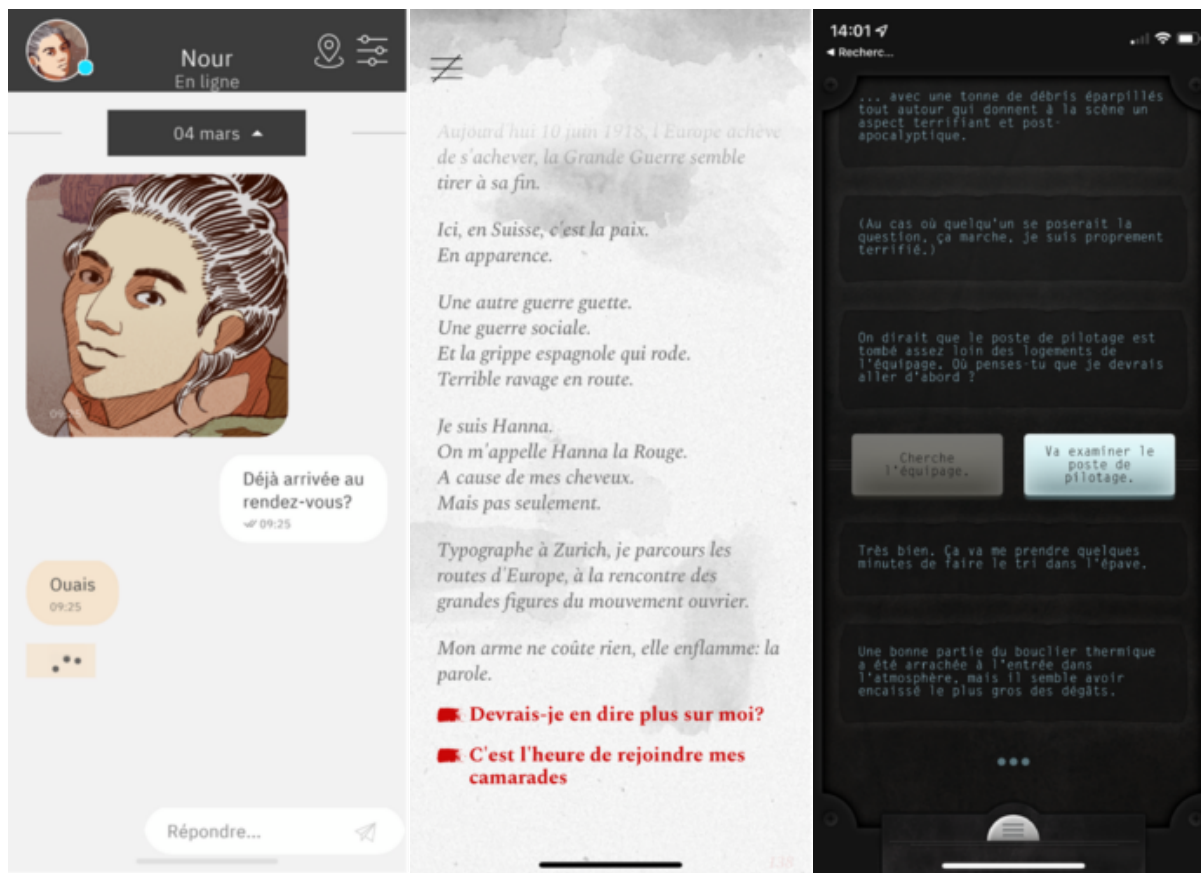
ergonomique à l'ensemble des sous-programmes (applications) du système d'exploitation (Apple iOS, Google Android, Windows Mobile, etc.). (2017, 60-61)

Les notifications sont l'un de ces gestes. J'entendrai ici les notifications dans une acception englobante : elles sont l'annonce visuelle sur l'écran d'accueil et/ou par-dessus les applications en cours ; et sont la plupart du temps accompagnées de sons et de vibrations selon les réglages propres du support de lecture³. Elles impliquent une réaction : souvent, une reprise en main du téléphone pour observer le nouveau contenu signalé ; une action tactile pour déverrouiller l'objet et ouvrir le contenu indiqué. Dans les œuvres composant le corpus étudié dans cet article, cela se double d'un défilement vertical dans le texte afin de voir ce qui précède ou de continuer vers la suite, mais également d'un ou plusieurs choix, transcrits par un (ou plusieurs) *tap* sur l'option voulue, ceci, afin d'avancer dans l'arborescence narrative mise en place.

Utilisées à des fins littéraires, ces notifications déplacent « la nage minuscule » (Picard 1986, 154) des doigts tournant la page, faisant lire autrement les utilisateur.ice.s qui doivent alors convoquer les gestes du quotidien, des gestes devenus invisibles (Citton 2012), pour actualiser le texte.

Ainsi, les trois œuvres du corpus à l'étude reposent sur des principes de correspondances : le.a protagoniste est loin (dans l'espace ou le temps), et le.a lecteur.ice doit échanger avec lui ou elle afin d'avancer dans le texte. Chaque notification reçue correspond alors à un nouveau fragment de texte disponible, généralement accompagné d'une action : comme choisir entre plusieurs réponses possibles, par exemple. Bien que convoquant des gestes proches, chacune de ces trois œuvres utilise néanmoins des interfaces de correspondances sensiblement différentes (Figure 1 à 3) :

³ Même si des notifications sont utilisées sur d'autres supports que les téléphones intelligents : sur ordinateur, elles sont de plus en plus communes, certaines consoles de jeu également proposent un aspect social en passant par des notifications.



Figures 1-3. Les interfaces de lecture *d'Enterre-moi, mon amour* (à gauche), *Lifeline* (au centre) et *Hanna la Rouge* (à droite)⁴. Images produites par l'auteure.

Dans *Enterre-moi, mon amour* (Figure 1), l'interface colle au plus près de l'expérience utilisateur.ice et de l'ergonomie des interfaces de messagerie telles que WhatsApp. Sur cette dernière, 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 (équivalent de coche) : simple pour la réception, double pour la lecture. En bas de la fenêtre, la zone de composition des messages revêt une forme classique, bien qu'il n'y ait pas, à gauche de cet espace, de zone d'inclusion multimédia comme il est

⁴ Toutes les captures d'écrans sont réalisées par mes soins sur mon iPhone 12 mini, au cours de l'automne 2021.

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. Il s'agit ici d'un espace connu, et il est raisonnable de supposer que le.a lecteur.ice aura très certainement déjà utilisé une interface similaire (Agostini-Marchese 2020, 35); nombreux.ses étant ceux qui en utilisent plusieurs au quotidien. Qu'il s'agisse de la vie de famille, des ami.e.s ou de relations professionnelles, d'interfaces préférées ou proposées par un groupe ou par le travail, il est admis qu'en *scrollant* vers le haut, les messages plus anciens seront visibles; qu'en tapant sur une image, celle-ci s'affichera en plein écran. Toute personne utilisatrice d'un téléphone intelligent comprend ce que sous-entendent les émojis qui lui sont parfois présentés. Le.a lecteur.ice pourra donc agir sans difficulté aucune, ayant déjà intégré les codes propres à cet espace de sociabilité numérique (Vitali-Rosati 2018).

L'interface de *Lifeline* (Figure 2) conserve l'empilement des messages, mais se détache de la mimétique de messagerie : le choix de réponse reste dans la boîte de dialogue qui l'a permis, laissant grisé le choix laissé de côté. *Hanna la Rouge* (Figure 3), suivant davantage la forme du carnet de cette militante, conserve des traces de clavardage : ainsi, lorsque la protagoniste est en train de lire et que le texte n'est pas encore affiché à l'écran parce qu'en cours de process pour elle, trois points de suspension rebondissants s'affichent, indiquant la « rédaction en cours ». Et si certaines discussions prennent une forme plus proche de la messagerie, elles restent marginales dans l'œuvre.

Dans la suite de cet article, je poursuivrai en considérant ces échanges comme une forme épistolaire, bien que ces derniers prennent des formes très brèves.

Notifiction, débordement temporel

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 notifictions étudiées ici, offrent une proposition hybride, à mi-chemin entre une superposition et une co-utilisation du temps, entre une narration-proposition esthétique et un quotidien vécu.

D'ailleurs, la lecture est généralement perçue comme un temps à soi, enclos :

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 maniaque-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 ; voire quelquefois, au sein même d'une bibliothèque, à la cadence des visites accompagnées qu'évoque une jeune fille : « Moi j'aimais pas quand on venait avec toute la classe, parce que j'avais pas le temps de pouvoir moi-même choisir mes livres, parce qu'on n'avait pas le temps : "Prenez vite, dépêchez-vous, et puis cassez-vous." Moi j'aime bien prendre mon temps, mais là... Je préférais venir toute seule ou avec mon frère. »

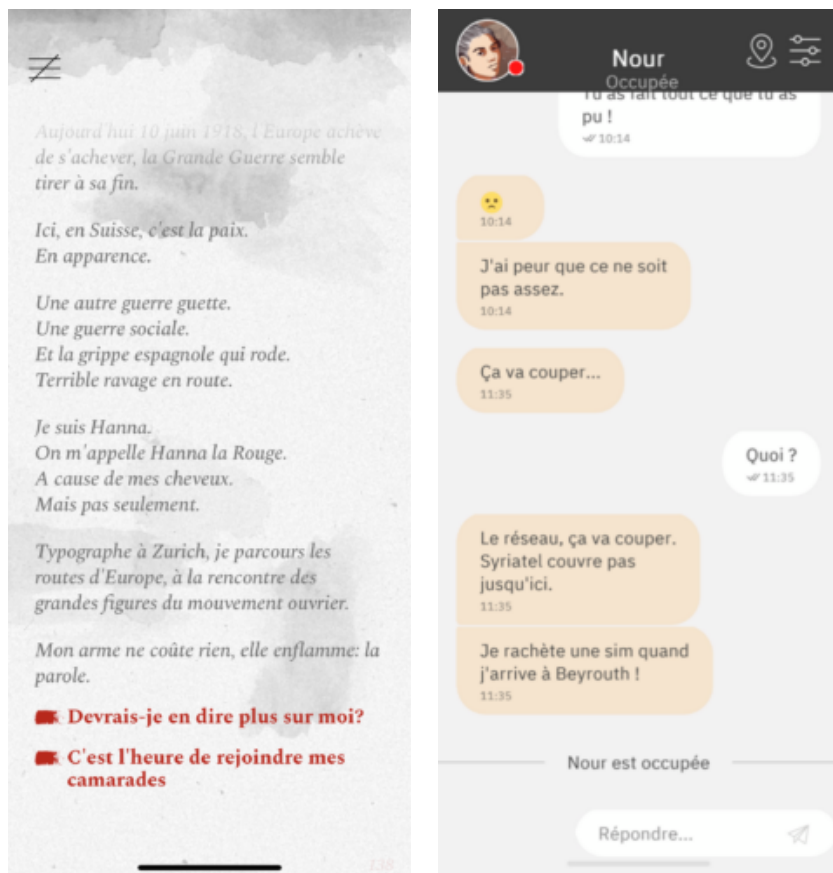
(Petit 2016, 58)

Or, par l'usage des notifications et la mise en place d'une œuvre épistolaire fragmentée, la durée est en bonne partie gérée par l'œuvre elle-même. Comme dans des échanges réels, avec des personnes en dehors de la fiction, l'émetteur.ice est dépendant.e du temps de lecture et de réponse de l'autre. Prolongeant cette mimétique, les notifications se superposent à notre vie quotidienne, exemple en est donné avec Nour, dans *Enterre-moi, mon amour* : quelle que soit l'heure, Nour poursuit son trajet ; changeant parfois de train au beau milieu de la nuit ou s'ennuyant des journées entières. Les messages sont reçus, quoi que le.a récepteur.ice soit en train de faire, car, bien sûr, iel peut ne pas être disponible à cet

instant-là. Ce décalage temporel est plus criant encore lorsque le.a lecteur.ice souhaite lire un chapitre de son propre chef, c'est-à-dire sans qu'aucune notification ne l'ait invitée à le faire : si le message « Nour est occupée » (Figure 4) s'affiche (ou dans *Hanna la Rouge*, lorsque la « transmission est suspendue » (Figure 5)), et qu'importe la raison connue plus tard, qu'elle soit partie faire autre chose, en train de soigner quelqu'un, de traverser une zone où elle doit être discrète, qu'il soit nécessaire qu'elle économise sa batterie, ou qu'elle ait des problèmes de réseau, plus aucune lecture n'est possible, car il n'y a plus de texte disponible; un état qui demeurera jusqu'à la prochaine notification. Qu'importe si le.a lecteur.ice souhaite continuer sa lecture, iel doit impérativement passer à une autre œuvre pour avoir quelque chose à lire : la notification ne lui donnera rien de plus jusqu'à ce que le temps prévu pour « l'accomplissement de l'action » choisie par/pour la protagoniste soit révolu.

L'urgence et le rythme que ces œuvres imposent au.à la lecteur.ice est particulièrement important. Ici, 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)



Figures 4-5. Captures d'écran : « Nour est occupée » (à gauche), et « transmission suspendue » dans *Hanna la Rouge* (à droite). Images produites par l'auteurice.

Toujours dans *Enterre-moi, mon amour*, Nour adopte un rythme qui serait celui d'une communication humaine et ordinaire : son ton comme sa posture sont intimes pour le lecteur. Cette chronicité joue un rôle fort dans sa réception, son attitude par rapport à l'œuvre : c'est parce que Nour adopte un rythme qui est familier pour le lecteur qu'il lui est plus facile de croire à son existence ; c'est par la proximité ainsi créée, que le récit gagne en plausibilité, en épaisseur. L'application, dans sa conception, va également dans ce sens en reproduisant le signe habituel de rédaction employé par les dispositifs de clavardage : trois points de suspension animés.

Cet exemple, mais ce n'est pas le seul, démontre à nouveau que la lecture sort du temps et de l'espace – puisque le support de lecture est par définition transportable

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. de la lecteur.ice. 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 toutefois à nuancer, puisque certaines propositions de littérature numérique sont mises en ligne sur des plateformes ayant d'autres buts et utilisations, comme, par exemple, 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 qui peuvent être retrouvés 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 s'en trouve brouillée, comme souvent en littérature numérique.

Cette frontière est également ténue dans *Enterre-moi, mon amour*, où le.a lecteur.ice suit l'avancée de Nour 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 dans la narration va suivre l'heure réelle, avec parfois de légers décalages. Si *Enterre-moi, mon amour* ne suit pas de date exacte, *Hanna la Rouge* est quant à elle pensée pour coller à un anniversaire et donc à une période temporelle particulière, se couplant à d'autres événements commémoratifs dans l'espace public et médiatique.

Cette temporalité quasi synchronisée entre réalité et narration atteint tout de même ses limites lorsque des décalages se créent comme, par exemple, lorsque le.a lecteur.ice réfléchit plus longtemps que prévu à la réponse à envoyer : le minutage ne prendra pas prendre en compte ce temps réel écoulé. Pour autant, Nour tient le.a lecteur.ice au courant de sa progression, de chaque avancée, de chaque question

qu'elle se pose ou des ennuis rencontrés. Iel la suit donc de la même manière qu'iel suivrait le voyage d'un.e de ses proches, quelqu'un de suffisamment intime pour lui raconter son quotidien sans pudeur. Ici, le.a lecteur.ice répond pour Madj – qu'iel incarne – via des choix de textes pré-rédigés, ou par émojis, qui sont également proposés par l'œuvre. Le.a lecteur.ice avance 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. Néanmoins, ces choix peuvent provoquer la colère de Nour, 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, quand elles ne la ramènent pas en Syrie (selon mes propres explorations de l'œuvre et celles d'Esteban Giner, 2017).

Ainsi, 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 (Figure 6).



Figure 6. Différence de texte entre le choix fait et le message complet apparaissant. Image produite par l'autrice.

Les notifications reçues à chaque manifestation de Nour arrivent au milieu des notifications personnelles. Comme les interfaces de messageries, elles affichent souvent les premiers mots ou premières lignes du message reçu. Parmi les nombreuses existantes, je citerai « MAAAADJ », « Merde ! », « Toujours pas de SIM, mais j'ai le Wifi », ou encore « Trouvé ! ». À l'opposé de ce mimétisme, si le lecteur s'absente du livre en plein échange ou durant un temps trop long, il recevra « Nour a besoin de vous ! » (Figure 7) ou, pour *Lifeline*, « Taylor vous attend. » (Figure 8) qui est bien moins immersif et intervient 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 lecteur. Il en va de même avec les pannes de batterie du communicateur de *Lifeline*, lorsque son panneau solaire ne fonctionne

pas, où ses difficultés régulières à « accrocher le réseau » viennent interrompre une fluidité d'échange, tout autant que les absences pour aller effectuer une action.



dans *Enterre-moi, mon amour* ; à droite, « Taylor vous attend. »
dans *Lifeline*. Images produites par l'auteurice.

Cependant, contrairement aux relances d'une application de lecture qui rappellerait que cela fait longtemps que le.a lecteur.ice a suspendu sa lecture, ou qu'un nouveau chapitre d'une lecture feuilletonnante est disponible, ces notifications indiquent une interaction possible avec Nour (ou avec le.a protagoniste de l'œuvre en cours de lecture). Elles rappellent que sans le.a lecteur.ice, le récit n'avance pas, et qu'il ne sera disponible que si iel agit, sans quoi des chemins narratifs peuvent se fermer. Par exemple, Nour peut rater son avion, ou hésiter trop longtemps avant d'accepter la proposition d'un passeur qui aura, durant ce laps de temps, changé son tarif. Ces réponses aux notifications deviennent donc des gestes de lecture, des actions

particulières qui permettent au.à la lecteur.ice d'avancer dans sa 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 : iel prend conscience des implications que ces gestes programmés, devenus presque impératifs, revêtent. La fiction permet cette mise en lumière, comme l'explique Emmanuel Souchier :

Du côté du temps vécu subjectivement, l'expérience pratique de l'utilisateur face à l'écran nous renseigne sur d'autres temporalités que les médias informatisés mettent en jeu. Alors que « l'instantanéité » et la notion de « temps réel » sont sans cesse proposées aux usagers, il se peut que la perception de ces concepts temporels – tant fantasmés – varie en fonction des circonstances et des sensibilités. On notera alors que la notion de « temps réel » est une notion informatique où le système doit contrôler ou piloter un processus physique à la vitesse adaptée à l'évolution de ce processus ; l'informatique s'adapte alors au temps de l'industrie ou du service, par exemple. (Souchier *et al.* 2019, 136)

Cette notion de « temps réel » est justement tout l'enjeu immersif soulevé ici : parce que le temps n'est plus enclos, mais superposé à l'expérience partagée, extradiégétique. Sentir (ou avoir l'impression) que l'action se passe en même temps que sa vie de lecteur.ice crée un effet de réel encore plus fort.

L'implication émotionnelle pour cette jeune fille qui voyage à travers des zones en guerre est forte. Nour se retrouve à la merci de passeurs, de l'armée des pays traversés, 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, et même 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*. En effet, pour que l'immersion fonctionne et perdure, il est nécessaire 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 son entourage et mimant celui-ci ramène Nour au rang de connaissances bien réelles.

Au quotidien, chacune et chacun manipule fréquemment son téléphone, justement, pour consulter ses messages ou ses réseaux sociaux. C'est un objet qui se trouve généralement proche de chacun.e pendant la majorité de son temps éveillé. Ainsi, la présence d'une œuvre littéraire sur un support aussi familier est un pas vers l'inclusion de pratiques littéraires dans des habitudes usuelles, voire des routines. Dans le cas des notifications, le fait que les notifications de l'application, mimant celles d'une messagerie et se mêlant à ces dernières, jouent sur la compulsion de certaines personnes à répondre instantanément à ces messages, augmente la rétention dans un coin de leur tête de l'appréhension d'une possible urgence. Pour ma part, 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, attendant impatiemment de la lire à mon tour. C'est le cas avec *Enterre-moi, mon amour* : Nour attend une réponse. Si le.a lecteur.ice tarde trop, elle va d'ailleurs le.a relancer. Dans le cas d'une situation stressante, elle va envoyer ses messages en rafale, ce qui va entraîner un enchaînement de notifications et de vibrations/sons du téléphone du.de la lecteur.ice. De même, dans *Lifeline*, lorsque Taylor s'accroche à cet.te inconnu.e (incarnée.e par le.a lecteur.ice) : il devient aisé pour le.a lecteur.ice de s'imaginer à sa place, perdu.e, seul.e dans l'espace, où n'importe quel contact vaut le coup d'être cultivé.

Notifiction, lecture immersive ?

Nous pouvons définir l'immersion, avec Jean-Marie Schaeffer :

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)

Le rapport au temps éclaté et superposé permet cette inversion. Plus loin encore, il poursuit :

L'immersion fictionnelle est une activité homéostatique, c'est-à-dire qu'elle se régule elle-même à l'aide de boucles rétroactives : dans l'autostimulation imaginative, elle se nourrit des attentes qu'elle se crée elle-même ; dans les feintises ludiques interactives, elle s'entretient à travers une dynamique des tours de rôles ou de parole; enfin, en situation de réception elle est relancée par la tension qui existe entre le caractère toujours incomplet de la réactivation imaginative et la complétude (supposée) de l'univers fictionnel proposé. (Schaeffer 1999, 184)

Ainsi, les gestes impliqués par les réactions aux notifications, la temporalisation de la lecture et les choix multiples possibles offrent l'aspect ludique nécessaire à l'immersion, et ce, au-delà du propos, permettant d'embarquer plus facilement dans une lecture sérieuse. Marielle Macé décrit l'inscription de la lecture dans le temps comme suit :

le livre pour lequel on s'écarte est l'occasion d'une pratique rénovée d'une manière neuve de s'inscrire dans un espace-temps, de s'insérer dans le monde. La lecture ne se contente pas de détourner : elle-même conduite, gestualité, intensité, elle imite à rejouer notre accès — attentionnel, sensible, existentiel

— à notre propre environnement, et par conséquent, déjà, à modifier cet environnement. (Macé 2011, 32)

La multiplication des médias et des gestes possibles rapproche ces œuvres de l'univers vidéoludique, dépassant l'immersion livresque, ou du moins la déplaçant, lui permettant d'autres expressions, comme l'indique Espen Aarseth :

The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection. The effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention. Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure. (1997, 4)

Les gestes se répètent. Souvent déjà familiers, ils appartiennent aux vocabulaires communs évoqués précédemment. Et ils sont répétés dans le cadre fictionnel, permettant leur arrimage à la lecture. Ils sont déjà familiers et continuent d'être utilisés pour d'autres activités que celles impliquées par l'œuvre. Ce parallèle de manipulation est une implication autant qu'une mise en lumière du geste.

Parfois, selon l'embranchement narratif suivi dans ces notifications, le.a lecteur.ice ne peut avoir qu'un seul choix. Cette absence de liberté déjoue l'immersion (Couégnas 1992). Dans la réalité, chaque personne compose librement sa réponse, parmi l'infinité de possibilités qu'il peut imaginer, et où chaque choix de mot peut infléchir ou affiner une proposition. De même, pour les émojis, il est usuel de choisir parmi plusieurs centaines de motifs différents. Chacun.e a ses habitudes. Par exemple, l'écart entre Madj, qui en utilise peu, et ma pratique personnelle et quotidienne qui inonde mes messages de glyphes illustrés, crée une distance. Dans *Enterre-moi, mon amour*, il est impossible d'envoyer une photo quand le.a lecteur.ice le souhaite, mais uniquement quand le livre le propose. Ce qui est logique, d'un point de vue technique : les portraits dessinés sont en nombres limités, conçus pour répondre à une situation bien précise. Mais cette limitation crée un décrochage, rappelant que le.a lecteur.ice n'a pas complètement la main sur la discussion. Cependant, tout comme pour une vraie personne, il est relativement aisé

de combler les blancs des silences de Nour : le.a lecteur.ice est conscient de ce qu'elle fait. La fiction n'a pas besoin de 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).

Comme je l'ai précédemment évoqué, l'hyperconnexion et son exploitation par la fiction permettent une superposition temporelle. Cette imbrication, en fragmentant la lecture et en rendant le texte toujours présent (co-présent), l'inclut par-dessus la réalité quotidienne vécue. Cette couche supplémentaire est forte et va bien au-delà du roman qu'on garde dans un coin de sa tête entre deux lectures : car à tout moment, l'œuvre peut se signaler au.a la lecteur.ice.

Dans le cas de l'immersion fictionnelle en revanche, la dualité est interne sur le plan du contenu représentationnel : ce contenu est appréhendé dans le cadre d'un état mental « biplanaire » caractérisé par une scission entre traitement préattentionnel et traitement attentionnel des représentations. La situation de l'immersion fictionnelle pourrait en fait être comparée à celle dans laquelle nous nous trouvons lorsque nous sommes victimes d'une illusion perceptive tout en sachant qu'il s'agit d'une illusion. (Schaeffer 1999, 191)

Cette illusion se poursuit dans le temps, se renforçant tant que le.a lecteur.ice reste proche de l'œuvre et continue à interagir avec elle.

Conclusion

De même que pour les publications feuilletonnantes, qu'elles soient numériques ou non, la régularité et la durée d'implication jouent un rôle important dans l'attachement au texte (Angenot 2013). Les *smartfictions*, dans leur sens le plus large et dont les notifications sont une branche, une sous-forme, permettent l'implication de gestes de navigation usuels dans l'intrigue. Elles reposent sur des principes de co-présence : temporelle, comme nous l'avons vu ici; ou spatial, pour les fictions géolocalisées synchrones ou asynchrones. Les espaces numériques et non numériques se superposent permettant des lectures différentes de l'environnement

(tant temporel, qu'écologique ou historique). Ces imbrications permettent d'aller plus loin dans l'immersion par l'action de ce que la présence d'une manette en main ou d'un clavier permet : si, à la suite de Marie-Laure Ryan (2015), on peut affirmer que la présence d'un (ou de plusieurs) controller dans les mains du.de la lecteur.ice renforce l'immersion, rendant l'action toujours imminente et renforçant par là l'attention, nous pouvons alors imaginer que la présence de ce controller (ici, le téléphone intelligent) sur le.a lecteur.ice pendant des durées longues ne peut qu'aller dans le même sens.

Il est à noter que les temporalités imbriquées se développent également sur d'autres plateformes, créant des jeux en temps réel où l'absence du.de la joueur.euse de l'espace de l'action l'empêche de connaître, ou de rattraper, les événements. La synchronicité temporelle connectée, sans être co-présente dans des espaces communs, permet de penser des sociabilités nouvelles et fluides. La présence non physique dans des espaces publics et partagés – communs – numériques permet la construction d'expériences partagées, limitées, et donc uniques et particulières. L'explosion de plateformes comme Discord pour les discussions vocales en parallèle de rencontres dans d'autres environnements, de GatherTown pour habiter des espaces co-construits en équipe – ce qui serait également possible à dire de MineCraft, par exemple – pendant la pandémie, montre que des alternatives sont en train de se créer. Ces possibles permettent de rêver des relations humaines – tout autant que la construction de communs – dans des conformations fluides. La synchronicité se pense de plus en plus dans des conformations partielles, épaulées par le numérique : nous sommes synchrones dans le temps (comme l'exemple des notifications étudiées ici, ou de Discord, comme évoqué), mais pas dans le même espace ; ou, au contraire, des individus partagent le même espace, numérique ou non, mais à des moments différents. La synchronicité totale devient alors le luxe de la sphère intime.

Bibliographie

Corpus

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>.

Hugi, Anita, David Dufresne, et Anja Kofmel. 2018. *Hanna la Rouge*. <http://www.phonestories.me/fr/hanna-la-rouge>.

Justus, Dave. 2016. *Lifeline*. iOS, Android. Big Fish. <https://www.bigfishgames.com/games/9968/lifeline/?ios>.

Corpus théorique

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.

Angenot, Marc. 2013. *Les Dehors de la littérature. Du roman populaire à la science-fiction*. Paris : Honoré Champion.

Bouchardon, Serge. 2009. *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès Science.

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'humanité: anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Collection : Le temps des idées. Paris : Armand Colin.

———. 2017. *Lire, interpréter, actualiser*. Nouvelle édition augmentée. Paris : Éditions Amsterdam.

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*. Neuaufl. 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.

Lescouet, Emmanuelle. 2020. « *Enterre-moi, mon amour*, la notification comme moteur de l’exil ». Voyage et Transport : arts et littérature en mouvement. Communication présentée au colloque *Voyage et Transport : arts et littérature en mouvement*, Ottawa, Canada, 12-13 mars.

Lescouet, Emmanuelle. 2021. « La notification : ancrer le livre dans le quotidien ». Communication présentée à *Études du livre au XXI^e siècle*, Québec, Canada, mars-avril. <https://projets.ex-situ.info/etudesdulivre21/liv5/lescouet/>.

Lescouet, Emmanuelle. 2022. « #dérive : lire Montréal ». *Flamme*, n° 1, à paraître.

- Ludovico, Alessandro. 2016. *Post-digital print : la mutation de l'édition depuis 1894*. Traduit par Marie-Mathilde Bortolotti. Paris: B42.
- Macé, Marielle. *Façons de lire, manières d'être*. NRF essais. Paris: Gallimard, 2011.
- 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.
- Ricoeur, Paul. *La configuration dans le récit de fiction*. Temps et récit / Paul Ricoeur, T. 2. Paris: Éd. du Seuil, 2007.
- Ricoeur, Paul. *Le temps raconté*. Temps et récit / Paul Ricoeur, T. 3. Paris: Éd. du Seuil, 2007.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality 2*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2015.
- 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.
- Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ? Poétique*. Paris: Seuil, 1999.
- 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.