



HAL
open science

Introduction aux gestes de lecture

Emmanuelle Lescouet

► **To cite this version:**

| Emmanuelle Lescouet. Introduction aux gestes de lecture. 2022. hal-03643898

HAL Id: hal-03643898

<https://hal.science/hal-03643898>

Submitted on 17 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.

Introduction aux gestes de lecture

Plaçons-nous dans un environnement numérique, au sens large et inclusif, aussi bien espace sur Internet, qu'enclos sur une machine, logiciel libre que cartouche propriétaire. Quel que soit le support sur lequel l'œuvre sera parcourue, il est supposé que ce support est adapté à la proposition et permet son affichage et sa manipulation.

Je supposerai également un.e lecteur.ice qui sait lire, et qui comprend le texte (sans souci linguistique ni sémantique), qui a choisi l'œuvre lue, qui sait comment fonctionne sa machine et pour qui l'apprentissage technique n'est pas un enjeu au moment de la lecture. Ce.tte lecteur.ice sera dans une dynamique de lecture pour le divertissement, pour son plaisir, dans une volonté de jouer le jeu de l'œuvre (iel fera ou essaiera de faire ce qui lui est demandé pour progresser dans l'œuvre et en explorer les possibles).

Ces gestes sont bien sûr convocables dans d'autres contextes esthétiques : dans les arts visuels et vidéoludiques, notamment, mais également exploitables dans des performances d'arts du spectacle ou d'expressions corporelles. Je me concentrerai sur des exemples littéraires à des fins de cohérence et d'analyse, mais gardons en tête les applications hors littérature qui sont ouvertes ici.

Je considérerai comme œuvre littéraire, convocable dans cette analyse, toute œuvre nativement numérique, narrative ou non, laissant une part importante au langage comme inscription sémantique et ne reposant pas sur un système de *scoring* pour être parcourue. Nous considérerons qu'il n'est pas possible d'échouer dans une lecture, et que si les protagonistes échouent, ce sera parce que le récit le veut ainsi et non par un manque de compétences du.de la lecteur.ice (Lescouet, 2022).

Il n'y a pas d'un côté la littérature et de l'autre la vie, dans un face-à-face brutal et sans échanges qui rendrait incompréhensible la croyance aux livres. (Macé, 2011)

Ce *continuum* entre littérature et vie est encore plus évident quand notre support de lecture est en permanence avec nous. En ouvrant nos objets connectés, et notamment nos téléphones intelligents, à la littérature, nous leur avons rendu accessibles nos espaces intimes. Il est alors possible de jouer sur les temporalités et les localisations du.de la lecteur.ice, et de les inclure dans la narration.

Désolidarisée de la position fixe de l'ordinateur de bureau, la connexion devenue hyper est non seulement intégrée à l'espace urbain et à ses structures, mais se fait désormais par l'intermédiaire de dispositifs mobiles que nous avons avec – et sur – nous à tout moment et à tout endroit.
(Agostini-Marchese, 2021)

Gestes de lecture

Tout texte a une inscription physique, concrète, que ce soit de l'encre sur du papier ou des bits sur des serveurs. Cette matérialité est nécessaire afin que le.a lecteur.ice puisse prendre connaissance du texte, pour qu'il le manipule (Lescouet, 2021). Par gestes, il sera ici entendu un mouvement du corps ou d'une partie du corps du.de la lecteur.ice lui permettant de découvrir une partie de l'œuvre non visible sans son effectuation.

Cette manipulation est intimement liée aux représentations de la lecture, à notre imaginaire commun autour de cette pratique. Il est facile d'avoir l'image d'une personne tournant les pages d'un livre, mais ce geste est loin d'être le seul possible pour naviguer dans un texte. Sur papier, l'histoire des formes permet déjà un vaste éventail de gestes, qui sont repris et enrichis notamment par les livres d'artistes, la littérature jeunesse et les scènes de fanzines et de microédition (Hayles, 2002 ; Ludovico, 2016). Sans rentrer dans le détail de ces possibles, nous pouvons donner quelques exemples : rouler-dérouler un rouleau, verticalement ou horizontalement ; plier, déplier, cacher, découvrir des parties de pages ou des ensembles de pages; tourner des molettes, tirer des languettes, pour faire apparaître des éléments sémantiques; glisser-coulisser des transparents ou des opaques, etc. Le numérique,

et la démocratisation des supports numériques variés ont permis d'enraciner dans les pratiques populaires un grand nombre de gestes (Souchier *et al.*, 2019) – le défilement, le *swipe*, l'activation par clic ou touch, la réponse à des notifications, etc. –, ancrés dans des interfaces connues, reconnaissables, qui permettent au.à la lecteur.ice de savoir au premier coup d'œil ce qui est attendu, comment naviguer dans la proposition.

Si nombre de ces gestes numériques sont des adaptations de gestes préexistants comme le défilement pour le déroulé, certains ont tout de même été modifiés : si le *swipe*, à l'origine, permettait simplement de tourner une page virtuelle, il a gagné notamment avec l'usage populaire de Tinder une valeur de validation, de choix selon le côté choisi (et plus simplement, une valeur de navigation entre ce qui précède et ce qui suit).

Les gestes sont intimes, ils nous placent dans l'espace et dans le visible tout en revêtant des significations, aussi bien immédiates sur ce qu'ils nous permettent d'accomplir que symboliques par les représentations mises en jeu (Citton, 2012).

Je vais tenter ici d'établir et de décrire une catégorisation de gestes, répondant à ces deux ensembles : les gestes pour nous, tournés uniquement entre le.a lecteur.ice et l'œuvre, et les gestes inscrivant le.a lecteur.ice dans le monde, par des implications temporelles, spatiales ou sociales.

Je montrerai que ces ensembles peuvent être combinés, ajoutés ou non en fonction des œuvres à l'étude. Cette catégorisation a pour but d'être un outil, une base pour des études de la lecture et de la réception possible dans des environnements particuliers, mais aussi de servir à bâtir des outils de comparaison entre différentes propositions sur divers supports de lecture.

Gestes intimes

Tout d'abord, les gestes entre le.a lecteur.ice et l'œuvre. Ils visent à caractériser la manière concrète dont l'œuvre est parcourue, à décrire la micro-nage (Picard, 1986) au-delà du mouvement oculaire que nous considérerons comme un invariant, l'élément atomique de cette interaction.

Il me semble que trois ensembles sont à identifier :

- des gestes immédiats : quand le corps est en contact direct avec le support de l'œuvre, par contact tactile notamment, mais aussi par captation de mouvements oculaires, par exemple. Lorsque le geste lie directement le corps et l'action effectuée.
- des gestes outillés : lorsqu'un connecteur physique est nécessaire pour que le support de lecture comprenne le geste fait. Nous pouvons immédiatement penser au clavier qui est nécessaire pour indiquer des caractères qui ne pourraient pas être perçus autrement ; la plupart des œuvres n'acceptant pas une reconnaissance des signes autres.
- des gestes hybrides, où l'outil est nécessaire pour capter un mouvement directement effectué sur lui : pensons par exemple aux Wiimotes, les manettes de la console de Nintendo, ainsi que leur actualisation, les Joy-Con, nécessaires pour capter les mouvements des bras, mais qui n'ont alors pour fonction que de capter le déplacement relatif de la main par rapport à la console.

Chacune de ces catégories regroupe une variété de gestes et chacun a des usages narratifs différents selon les œuvres étudiées.

Gestes immédiats

Je vais considérer comme gestes immédiats des gestes où le corps du.de la lecteur.ice est en contact direct avec le support de lecture. Les outils qui nous sont les plus

familiers proposent des captations tactiles. Il est alors possible de toucher et de faire appel à des bibliothèques de gestes existantes et déjà ancrées dans les usages (Galloway, 2011). Nous pouvons supposer la maîtrise d'un certain nombre de gestes exploités de manière commune et formatés par les divers systèmes d'exploitation.

Cependant, le tactile n'est pas la seule proposition de contact physique, bien que sans doute la plus répandue. Avec la démocratisation des techniques de réalité virtuelle, des casques de VR ou des captations par vidéos et reconnaissances algorithmiques, ces derniers sont également exploités par des propositions littéraires.

Rapport tactile

Les écrans tactiles ont envahi nos espaces et notre rapport au numérique : la plupart des téléphones intelligents en sont dotés, comme les tablettes, mais aussi certaines consoles de jeux comme la PS Vita de Sony ou les Nintendo 3DS, puis la Wii U ou la Switch. Ce contact immédiat crée une intimité entre le.a lecteur.ice et l'œuvre, simplement en étant incluse sur un objet aussi intime et personnel que nos téléphones intelligents. Le touché est une interface commune avec ce qui nous entoure ; si nous ne pouvons pas tout mettre à la bouche et s'il est mal vu de renifler des objets en société, il est souvent possible de les toucher.

Cette immédiateté du contact et de son impact sur l'objet lu est un atout pour la navigation : nous avons déjà appris un grand nombre de gestes permettant aux créateur.ice.s de piocher dans un dictionnaire de gestes dense, sans avoir à expliquer quoi que ce soit au.à la lecteur.ice.

Les gestes peuvent aussi parfois se résumer à la sensation de quelque chose : une vibration, une lumière, etc., et une réaction à ce stimulus. Les codes mis en jeu sont particulièrement culturels et demanderaient des analyses individuelles pour chacun. Contentons-nous ici de prendre en compte que nous reconnaissons par habitude certains d'entre eux : une lumière rouge va nous faire comprendre une erreur ou une impossibilité, une vibration va indiquer que quelque chose se passe, etc.

L'écoute

Un des sens mis à profit par les médias dès leur origine est l'ouïe ; depuis la radio, et sa diffusion dans la société, des fictions sonores existent. Internet a permis la diffusion de ces fictions et la création d'un genre à part entière : les sagas MP3, en référence au format qui était employé à l'origine. Nous pouvons tout de même considérer la diversité de ces propositions audio, diffusée uniquement sur Internet, autant sous forme de podcast que d'ensembles plus longs, uniques ou non. L'écoute est directe entre le support émettant le son et l'oreille du.de la lecteur.ice. Bien que la lecture soit moins instinctive sous cette forme, la narration est de la même nature et l'immersion met en jeu des mécanismes semblables.

Rapports du corps fragmenté

La captation d'une partie du corps, comme les mouvements oculaires, est possible, bien que moins répandue dans les pratiques populaires. Nous pouvons cependant remarquer que la démocratisation de la VR (réalité virtuelle) s'annonce et permettra sans doute à un plus large public d'expérimenter les possibles de ces gestes. La mise en jeu de parties du corps, isolées, par exemple les doigts ou les yeux, pose la question de la fragmentation de la personne lisant. La captation du corps entier est une utopie de la littérature *ergodic* (Aarseth, 1997), et seul, peut-être, le développement de la réalité virtuelle pourra permettre une telle immersion... ou encore la réalisation de l'holodeck (Star Trek) (Murray, 1998).

Gestes outillés

Nous avons appris, avec l'histoire des médias et la déjà riche histoire des supports numériques, à manier un grand nombre d'outils et de connecteurs. Nous pouvons évoquer les plus répandus que sont le clavier et la souris, qui sont présents dans une grande majorité de nos pratiques. Tous les ordinateurs ou presque disposent de ces outils. Certains autres supports, comme les consoles de jeux, peuvent les simuler lorsque nécessaire : entrer un mot de passe, des mots-clés de recherche, etc. Les

utilisateur.ice.s savent instantanément comment réagir à l'apparition de ces lettres sur leur écran. Cependant, un grand nombre d'entre nous ont appris à manier d'autres outils, comme des manettes de jeux, des connecteurs mouvants, des systèmes audio, etc.

Les normalisations de ces outils sont un enjeu particulier du développement numérique. Les manettes se sont stabilisées avec le temps, mais continuent à proposer de nouveaux éléments techniques, de bouger légèrement les différents attendus de l'objet (joysticks, boutons, gâchettes...).

Avoir en main un objet que nous savons lié à notre participation, nous incluant, nous permettant de maîtriser plus ou moins consciemment un avatar ou une présence numérique est particulier pour la réception (Ryan, 2015). Nous sommes d'office plus alerte si nous avons en main quelque chose qui est fait pour réagir, pour inscrire nos gestes possibles dans l'interface, dans l'œuvre.

Gestes hybrides

Certains gestes combinent les deux ensembles proposant de capter le corps et son mouvement à travers des outils et des connecteurs.

Gestes tournés vers l'environnement

En plus d'interagir entre le.a lecteur.ice et l'œuvre, il faut prendre en compte l'inscription de cet ensemble lecteur.ice-œuvre dans l'environnement. Les catégories qui seront étudiées ici couvrent trois points de notre perception de notre environnement : le rapport au temps, à l'espace et aux autres (supposément humain.e.s) :

- des gestes temporels : des gestes qui mettent en jeu la durée de la lecture, pouvant contraindre l'expérience, ne se permettant d'être lus que pour un

temps bref, ou de ne rendre certains fragments disponibles qu'au bout d'un certain temps.

- des gestes spatiaux : soit par la prise en compte de la position du lecteur sur la planète, par balises GPS, points d'accès réduits, etc.; ou s'appuyant sur son déplacement, par exemple un nouveau chapitre sera disponible à X kilomètres du point d'ouverture de l'œuvre.
- des gestes sociaux : lorsque l'interaction est nécessaire pour que l'œuvre existe. Ainsi, certaines soirées littéraires, produisant des textes finaux, ont besoin de l'intervention du public pour que le texte soit complet ; d'autres vont être des propositions complètement participatives, qui n'existent qu'à travers l'interconnexion des pratiques et propositions littéraires d'une communauté. Nombre de propositions de littérature des réseaux ou de live de création vont également inclure le public comme élément fondamental de leur établissement.

Notons que les gestes peuvent s'additionner : ainsi, on peut scroller dans un rapport particulier à l'espace ou au temps ; de la même manière, les gestes internes au duo cité peuvent être tout à fait indépendants de l'inscription dans l'environnement.

Gestes temporels

La lecture est généralement considérée comme une parenthèse temporelle, un moment hors du quotidien consacré à la lecture, à l'apprentissage ou à l'immersion dans les propos d'un.e autre. Cependant, avec la diffusion des formes feuilletonnantes, ce rapport est biaisé : le texte est disponible dans une temporalité particulière, parfois avec une notion de régularité, et la suite ne sera disponible qu'au bout d'un certain temps.

Le détournement de certains gestes usuels du numérique comme les notifications crée également un rapport temporel à l'œuvre.

Feuilleton

La littérature numérique exploite cette approche feuilletonnante par diverses techniques. Les syndications sont particulièrement utiles à étudier ici. Elles permettent, comme un abonnement, d'être prévenu à chaque nouveau morceau de l'œuvre disponible, que ce soit régulier ou non. Nous pouvons ainsi évoquer des principes réguliers comme les Webtoons ou les chapitres Wattpad (pour n'en citer que deux). Nous pourrions évoquer pour des lecteur.ice.s un peu plus ancien.ne.s les attentes des chapitres de fanfictions sur les divers blogues et/ou sur le site ou l'application fanfiction.net qui sont publiés à intervalles réguliers, fidélisant, suivant les mêmes mécaniques que le feuilleton journalistique, un lectorat. Il en est de même pour les sagas MP3.

L'abonnement permet alors une visibilité du nombre de lecteur.ice.s régulier.e.s, mais également à créer de l'attente. Cette mécanique de syndication sera développée davantage comme un geste social.

Les formes de littératures des réseaux sociaux créent également cette temporalité, l'auteur.ice ne poste que des morceaux de l'œuvre, il faut un temps entre chaque fragment pour pouvoir avoir une vue plus globale de l'œuvre, que cette vision soit totale ou non.

Notifiction

Nos téléphones intelligents nous ont habitués aux notifications, courts messages qui indiquent quelque chose de nouveau sur l'une de nos applications : que ce soit un message dans une interface de clavardage, un nouvel article sur un sujet suivi, un mail ou un nouveau chapitre disponible sur une application de lecture. Cependant, ces messages peuvent également être utilisés directement dans l'œuvre : ils peuvent alors devenir un moteur de la narration, prévenant que le.a protagoniste a quelque chose de nouveau à expliquer, à dire ou à décrire; et donc qu'une action, une interaction, est possible. Nous pouvons étudier *Enterre-moi, mon*

amour (Lescouet, 2020, 2021), *Hanna la Rouge*, ou *Lifeline* entre autres propositions francophones.

Gestes spatiaux

Lorsqu'on parle d'environnement, on sous-entend d'instinct un rapport à l'espace. Si nous avons l'impression de pouvoir lire le même texte n'importe où, nous savons déjà que notre réception de celui-ci sera différente selon le lieu. Une séance de lecture dans un train, contrainte par une durée fixe, une ambiance particulière induite à la fois par le mouvement et l'aménagement du lieu, la conscience des autres voyageur.e.s et les possibles interruptions qui peuvent en découler va rendre l'expérience très différente d'une lecture dans le lit conjugal, sous une pile de couettes dans le calme de notre habitation.

Avec des supports de lecture mobiles, nous avons la possibilité de lire dans divers lieux. Si ceux-ci influencent notre réception du texte, ils peuvent être pris en compte par le texte lui-même au sein même de ses mécaniques.

Une esthétique de l'emplacement

La plupart des objets connectés qui nous entourent peuvent capter notre position sur le globe, et indiquer par GPS, par les connexions à Internet ou à certains réseaux particuliers, notre présence à tel ou tel endroit. L'œuvre *Poésie Go!*, réalisée à Montréal en 2017-2018 puis proposée à Paris pour le Marché de la poésie 2018, par Totemi, repose sur ce principe : les poèmes ou les fragments de textes ne sont disponibles à la lecture qu'autour des bornes installées à travers la ville.

Une fois l'application téléchargée sur notre téléphone intelligent ou tablette, elle va se mettre à jour dès qu'elle détecte une nouvelle balise. Chaque lecteur.ice va donc expérimenter les textes dans un ordre qui lui est propre, qui correspond à son circuit, dans le monde réel, à travers les fragments de textes possibles.

La géolocalisation interne à l'objet peut également être détournée, et qualifiée par le.a créateur.ice selon sa granularité propre. Pensons ainsi au projet *#dérive* qui parcourt les rues de Montréal et du monde.

La captation du déplacement : lire en mouvement, lire ailleurs

En captant l'emplacement du.de la lecteur.ice, il est possible de mesurer la distance parcourue entre deux logs. Cette distance parcourue pourra alors être mise à profit par le récit.

It Must Have Been Dark by Then propose ainsi un certain nombre de chapitres, chacun correspondant à une promenade à travers des environnements particuliers. Une fois l'application installée sur un téléphone intelligent ou une tablette, il est possible de l'activer, de préférence sur l'un des points de départ indiqués par le narrateur, qui accompagnera la lecture de fragments à l'écran, complétant et commentant le texte, à l'audio. Tout au long de la promenade, à une distance prédéfinie, un nouveau fragment viendra rejoindre la proposition, certains évoquant alors des lieux particuliers en vues, et cela sans avoir à installer des balises dans l'espace réel. Cette œuvre met à profit l'application Maps de Google pour reconnaître les emplacements et guider les lecteur.ice.s avec des photos des lieux.

Gestes sociaux

Notre environnement n'est pas une abstraction théorique d'espace et de temps, mais un lieu habité. Nous partageons au quotidien nos lieux de vies (famille, colocation, etc.), de travail ou l'espace public en général. Les autres existent dans notre perception du monde. Il en va de même dans notre existence numérique (Vitali-Rosati, 2018). Les autres, qu'ils soient lecteur.ice.s ou non, ont généralement un rôle assez minime dans l'œuvre : il est possible de discuter autour de la proposition, la commenter, la critiquer, la conseiller, mais rarement de la modifier ou participer activement à sa constitution. Cependant, des espaces publics

au sens le plus fort et le plus plein du terme, de lieux de vies communs co-construits et co-éditorialisés, ont été bâtis sur Internet. Les réseaux sociaux offrent évidemment des exemples de co-présence, de réponse et de discussion ; mais bien d'autres espaces s'ouvrent.

Réseaux sociaux

La littérature des réseaux sociaux (Facebook, Twitter et Instagram pour citer les trois principaux) comprend quatre gestes principaux d'interaction : les *J'aime* (mention d'appréciation, ou de validation du contenu), les commentaires (permettant une réaction au contenu), le partage (permettant de faire circuler le contenu) et la syndication ou abonnement.

Ces réactions, généralement indirectes dans le déroulement de l'œuvre, sont des informations importantes, tant pour le.a créateur.ice que pour les lecteur.ice.s pour qui elles participent au paratexte. Cependant, certaines œuvres prennent directement en compte dans leur développement les suggestions du lectorat ou leurs votes.

Co-construction et plateformes d'écritures collaboratives

Nous avons déjà de nombreux exemples de littérature impliquant plus d'un.e auteur.ice. Cependant, l'ouverture et la popularisation des interfaces numériques permettent une ouverture de la co-création, et de la création en temps réel.

Des plateformes comme Twitch (Lescouet, 2022) permettent de réunir sur une durée fixe un groupe d'individus pouvant alors, autour d'un.e hôte.sse, participer à une création. Le gros de la présence littéraire sur la plateforme se concentre sur des lectures : l'hôte.sse livre un texte, de son fait ou non, et le fait partager à sa communauté.

Après ce premier tour d'horizon, nous verrons, dans les billets suivants, le détail de ces divers gestes.

Bibliographie

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Agostini-Marchese, E. (2020). « How to do cities with words ». In Jake Moore & C. Proulx (Éds.), *L'agir en condition hyperconnectée*. Presses Universitaires de Montréal.
- Citton, Y. (2012). *Gestes d'humanités : Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Paris : Armand Colin.
- Hayles, K. N. (2002). *Writing Machines*. MIT Press.
- Lescouët, E. (s. d.). *Des directs sur Twitch ?* [Billet]. Imaginarium. Consulté 16 avril 2022, <https://imagination.hypotheses.org/167>
- Lescouet, E. (2022, janvier). *Corpus de narrations numériques : Littérature et jeux-vidéo, un continuum ?* Midi-conférence de l'intermédialité. Montréal : CriALT
- Lescouët, E. (2021) *Des gestes pour lire ?* [Billet]. Imaginarium. Consulté 16 avril 2022, à l'adresse <https://imagination.hypotheses.org/111>
- Lescouet, E. (2021, mai). « La notifiiction : Ancrer le livre dans le quotidien ». *Études du livre au XXI^e siècle*. <https://projets.ex-situ.info/etudesdulivre21/liv5/lescouet/>
- 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*. Paris : Gallimard.
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck*. The MIT Press.
- Picard, M. (1986). *La lecture comme jeu : Essai sur la littérature*. Les Éditions de Minuit.
- 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. (2018). *On Editorialization : Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Institute of Network Cultures.