



HAL
open science

Les smartfictions, au-delà du brouillage des frontières de la fiction

Anaïs Guilet

► **To cite this version:**

Anaïs Guilet. Les smartfictions, au-delà du brouillage des frontières de la fiction. Colloque LQM : des œuvres à l'avenir, Bertrand Gervais; Sophie Marcotte, Apr 2024, MONTRÉAL, France. hal-04636772

HAL Id: hal-04636772

<https://hal.science/hal-04636772>

Submitted on 5 Jul 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Les smartfictions, au-delà du brouillage des frontières de la fiction.

Guilet Anaïs

Colloque LQM : des œuvres à l'avenir, org. Bertrand Gervais, Sophie Marcotte,
UQAM, Montréal 24-26 avril 2024.

Cette communication est une réflexion en cours sur la confrontation des théories de la fiction aux œuvres de littératures numériques. Elle est initiée par la conférence de Serge Bouchardon proposée lors du colloque *Fiction et données* organisé à Lyon en Mars 2023. Serge y présentait des smartfictions, comme ont choisi également de les nommer Manon Picard¹ dans sa thèse, et Emmanuelle Lescouet dans son article « Notifiction : lecture intime, temporelle et immersive. »², lesquelles jouent, selon eux, à brouiller les frontières avec la fiction. Ce brouillage réel/ fiction fait par ailleurs partie intégrante des discours de présentation qui accompagnent ces œuvres et ce alors que des théoriciens de la fiction se seront largement attachés à déconstruire la possibilité pragmatique d'un tel brouillage, c'est le cas notamment de Françoise Lavocat qui, dans *Faits et fiction*, cherche à « (...) montrer l'existence et la nécessité cognitive, conceptuelle et politique des frontières de la fiction (...) » dans tous les arts de la fiction. Si le numérique ne change pas le statut ontologique de la fiction, force est de constater que les auteurs.trices de ces applications s'évertuent à jouer avec ces frontières au point que le pacte fictionnel en tant que "feintise ludique partagée" (Schaeffer 1999), se voit parfois plus difficilement "partagé".

Cette communication se construit donc comme un dialogue avec les propositions de Bouchardon, Picard et Lescouet, une tentative de mettre à jour ce qui m'a interpellé à leur lecture. Il m'a semblé que les modalités de ce brouillage méritait d'être précisées. Et ce

¹ Manon Picard. La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone ?. Sciences de l'information et de la communication. Université de Technologie de Compiègne, 2022.

² « 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. « Lescouet Emmanuelle. Notifiction : lecture intime, temporelle et immersive. 2022. hal-03643876, p11

d'autant plus qu'il y a, selon moi, une dimension résolument idéologique dans la feintise de ce brouillage. En effet à quoi bon inciter le lecteur à mettre en doute le partage entre le fictif et le référentiel ? À l'heure des "fake news", des "contrevérités" et du storytelling généralisé que les réseaux numériques répandent, il semblerait que nous devions interroger à nouveaux frais non pas tant le statut ontologique de la fiction que les discours portés sur elle.

l) description d'1 ou 2 œuvres et du discours sur ces œuvres

Pour mieux comprendre les modalités de ce présumé brouillage, je vous présente rapidement 2 de ces smartfictions analysées également par les 3 chercheurs et chercheuses déjà citées. –J'aimerais ajouter que si j'ai choisi pour aujourd'hui de me focaliser sur ces smartfictions, il me semble que la question du brouillage des frontières fictionnelles en contexte numérique aurait pu tout aussi bien s'appliquer à des œuvres se déployant sur les RSN, comme celles proposant des profils de fiction ceux des *nouvelles de la colonie* ou Rachel Charlus de J-P Balpe ou le profil du général Instin.

Enterre moi mon amour

Enterre-moi, mon amour est une application numérique qui nous fait dialoguer sur un chat avec Nour, une jeune syrienne émigrant vers l'Europe. La lectrice incarne le personnage de Madj, le compagnon de Nour resté à Homs et sera conduite à recevoir en « pseudo temps réel »³ et pendant plusieurs jours des notifications en provenance de Nour, l'informant de son périple que l'on peut suivre via une carte, et de ses difficultés. L'histoire de Nour est Madj est inspirée d'un article de Lucie Soullier publié sur le site Le Monde.fr, « Le voyage d'une migrante syrienne à travers son fil WhatsApp »⁴, lequel reproduisait déjà l'esthétique du chat et racontait le voyage de Dash et Kholio quittant en 2015 la Syrie en direction de l'Allemagne.

Lifeline

La seconde œuvre est *Lifeline*. Elle repose aussi sur un chat, et une série de choix à opérer de la part de la lectrice/ interlocutrice. En effet, comme dans *Enterre moi mon*

³ Présentation de l'appli sur le site d'arte, <https://enterremoimonamour.arte.tv>

⁴ https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html

amour la lectrice doit choisir parmi des propositions de réponse préconstruites. Il s'agit de dialoguer avec Taylor, seul survivant d'un atterrissage en catastrophe sur une planète extraterrestre et de l'accompagner pour qu'il survive. Cette fois la lectrice ne joue pas un personnage prédéfini mais son propre rôle d'interlocutrice.

Ces deux applications ont la particularité de reposer sur un chat interne à l'application qui simule ceux de Messenger, What's app ou Message avec lesquels nous interagissons quotidiennement. Le chat se distingue néanmoins esthétiquement des interfaces habituelles, si bien qu'on ne peut les confondre.

Au sujet de la critique du brouillage des frontières de la fiction, l'usage dans un contexte fictionnel des notifications s'avère le plus intéressant. Ce que nos trois chercheurs appellent les notifications. Je reprends ici la définition de Manon Picard.

« La **notification** fait événement dans la *smartfiction* pour m'informer de l'actualisation de l'histoire que j'ai préalablement téléchargée et que je suis.»⁵

elle l'oppose alors à

« La **notification** fait événement dans mon *smartphone* pour actualiser les données informationnelles et communicationnelles rattachées à mon environnement numérique personnel. »⁶

Elle distingue bien, ici, deux types de notifications selon qu'elles sont liées à l'environnement numérique personnel donc référentiel (les notifications) ou qu'elles sont liées à la fiction= les notifications.

Mais les notifications et notifications, sur l'interface du smartphone, se superposent : comme vous pouvez le voir dans les captures de l'écran de mon téléphone. Faisant ici que le récit de Taylor de *Lifeline* apparaît au moment où je lis un article de Médiapart sur un sujet qui n'a rien d'extraterrestre. Cette superposition du réel du lecteur et de la fiction se joue aussi sur la concomitance entre le temps du lecteur et le temps diégétique, je cite Emmanuelle Lescouet

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

⁵ Manon Picard. *La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone?* Sciences de l'information et de la communication. Université de Technologie de Compiègne, 2022, p. 15.

⁶ Ibid

poursuit son trajet. Les messages sont reçus, quoi que le.a récepteur.ice soit en train de faire.

De ce fait un brouillage entre réel et fiction serait opéré.

II) Simuler le brouillage fiction réel :

a) *Cadre pragmatique fictionnel :pacte fictionnel et horizon d'attente*

Or j'aimerais démontrer que de brouillage il n'y a point, mais simulation de brouillage plutôt. En effet, ce que la notification crée c'est « un îlot fictionnel » pour reprendre le vocabulaire de John Searle⁷, dans un contexte référentiel celui de l'environnement numérique de notre téléphone portable, là où la fiction romanesque nous avait plutôt habitué à l'inverse : l'apparition d'îlots référentiels dans la fiction. Vous le savez les théoriciens de la fiction s'opposent entre « intégrationnistes » et « ségrégationnistes » : ils s'opposent sur le statut, par exemple de Napoléon dans *Guerre et Paix*, ou de Paris dans *Le Père Goriot*. Ces références demeurent-elles, au sein de la fiction, des références réelles ou au contraire se trouvent-elles « fictionnalisées » ? Si j'adapte ce questionnement à mes objets. Est-ce que les messages de Taylor ou Nour sont « référentialisés » du fait d'être intégrés à mon environnement numérique personnel ?

Il s'agit pour résoudre leur statut, de bien définir ce qu'est la fiction et la définition canonique de Schaeffer comme feintise ludique partagée me semble la plus efficace :

« La fonction de la feintise ludique est de créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel. »⁸

Ainsi « La règle constituante fondamentale de toute fiction :{est} l'instauration d'un cadre pragmatique approprié à l'immersion fictionnelle »⁹.

Souvent c'est le paratexte qui se charge d'annoncer le statut fictionnel ou le cadre physique (théâtre, salle de ciné, casque de VR). Or, il est vrai que les notifications, en tant qu'îlots fictionnels apparaissent dans un espace médiatique qui n'est pas *a priori* dédié à la fiction. Il s'agit alors de nous demander comment, dans ce cadre, l'utilisateur de smartphone est en capacité de distinguer la nature fictionnelle ou référentielle des énoncés ainsi produits. On notera néanmoins qu'aucun média n'est purement dédié à la

⁷ Searle John, « The Logical Status of Fictional Discourse », *New Literary History*, vol. VI, n°2, 1975, p. 319-332. Traduction française par Joëlle Proust, « Le statut logique du discours de la fiction », dans *Sens et expression*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, p. 101-119.

⁸ Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 156.

⁹ Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 146.

fiction ou aux discours référentiels : il existe un cinéma documentaire, comme il existe des romans autobiographiques. A charge donc pour les smartfictions d'inventer les signes de la fictionnalité propres à leurs médias, de créer leur propre cadre pragmatique.

Dans *Lifeline* la thématique très liée au genre de la SF fonde l'horizon d'attente fictionnel du récit. Le genre est relayé thématiquement par les contenus abordés par les notifctions : il s'agit de se déplacer sur une lune et parvenir à réparer un vaisseau. A moins que vous ne soyez en contact avec Thomas Pesquet, j'aimerais bien, il n'y a pas de risque de confusion. Vous êtes bien dans un récit de SF. Dans un cadre fictionnel, le lecteur ne s'interroge pas sur la vérité du discours qu'il lit. C'est le pacte fictionnel qui le conduit à oublier cette question : en somme, le lecteur de fiction sait que ce qu'il lit est faux. C'est la condition même de sa lecture. Ainsi, je ne peux qu'avoir conscience du statut fictionnel de ce personnage crétin à l'humour improbable : je ne sais pas vous mais si j'étais perdu sur une exoplanète je ne serai pas d'humeur à parler flanby. C'est là, la magie de la suspension d'incrédulité.

Quant à *Enterre moi mon amour* tiré de l'histoire d'une réfugiée syrienne, tout le cadre pragmatique porte à souligner le statut fictionnel du récit. Et ce quand bien même la Syrie est référentielle. D'un point vu médiatique, les concepteurs ont choisi l'esthétique du dessin¹⁰ utilisée dans l'application pour toute les représentations d'origine photographique. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'histoire débute par un selfie dessiné de Nour. Le dessin souligne le statut représentationnel des images, comme il construit le pacte de lecture fictionnel du récit malgré sa dimension réaliste. Ce qui incite à penser que les effet de réels que produit le dispositif du chat ou la carte du trajet de Nour, comme le fait que le récit soit tiré d'une histoire vraie ne sont à considérer, avec Genette, que comme une caution réaliste donnée au récit, afin de le rendre vraisemblable¹¹.

b) Simulation ou leurre du Temps réel

Au-delà de l'aspect purement discursif, j'aimerais m'arrêter sur une des particularités de ses smartfictions, à laquelle se sont le plus intéressés les chercheurs et chercheuses : la quasi synchronicité du temps diégétique et du temps du lecteur. Selon Serge Bouchardon:

¹⁰ Même iconisation du personnage par dessin pour lifeline.

¹¹ Gérard Genette, « Vraisemblance et motivation », dans *Figures II* [1969], Paris, Le Seuil, coll. « Points », 1979, p. 79.

« Ces fictions introduisent le temps réel du lecteur dans le cadre fictionnel. L'heure du smartphone et le temps qui s'écoule sont des données qui sont fictionnalisées. »¹²

Et plus loin d'ajouter :

« Les fictions reposant sur des notifications vont ainsi assez loin dans la perturbation du temps de l'utilisateur, mais – dans le même temps – réintroduisent le « temps réel » de celui-ci dans le cadre fictionnel. »¹³

Nos deux œuvres mettent en effet en scène le temps de la communication : celui du dialogue par chat, dans le cadre duquel on peut attendre plusieurs heures les réponses de Taylor parti en exploration ou de Nour en transit. Mais comme l'exprime le terme « pseudo temps réel » utilisé dans la présentation sur le site d'Arte d'*Enterre moi mon amour*¹⁴, ou les guillemets que Serge utilise dans sa seconde citation, se révèle un écart avec le réel dans lequel s'engouffre la fiction. Contrairement à Serge, je ne pense pas que le temps du lecteur qui s'écoule devient une donnée fictionnalisée. Je ne crois pas que ce fait soit un facteur d'immersion. Par contre je pense que se joue dans ces app la feintise ludique d'une temporalité commune. Autrement dit le temps réel du lecteur n'est pas fictionnalisé, c'est la fiction qui feint le temps réel. Nous ne sommes pas en quasi temps réel dans le sens où l'attente des messages selon une durée réaliste serait vectrice de fiction, mais nous sommes en quasi temps réel dans le sens où l'appli de fiction feint de nous faire vivre une histoire en temps réel. L'immersion dans l'œuvre n'est donc ni due à une concomitance temporelle ni à un brouillage des frontières entre le réel et la fiction mais au procédé bien connu de la feintise ludique partagée, telle qu'elle repose ici sur un pacte de lecture et la très classique suspension d'incrédulité.

c) Narrataire/présence

Elle repose par ailleurs aussi assez classiquement sur un processus d'identification, qui dans les app procède néanmoins d'un déplacement. Il ne s'agit pas d'une identification au personnage principal mais au statut de narrataire fictionnel. Les deux applications prétendent en effet restituer le dialogue d'un premier narrateur Taylor ou Nour et d'un second : Madj ou « la narrataire », que nous jouons, interprétons par nos interactions somme toute minimalistes puisque nous n'émettons qu'un dialogue préconstruit par une entité narrative démiurgique, qui met, sinon les mots dans notre bouche, les mots au bout

¹² Serge Bouchardon « Enterre-moi, mon amour : le jeu sur la frontière entre réalité et fiction dans les fictions pour smartphones », colloque data-fiction, Actes à paraître 2024.

¹³ *Ibid*

¹⁴ On notera par ailleurs que dans *Enterre moi mon amour*, le mode temps réel peut être accéléré ou supprimé.

de nos doigts sur l'interface du chat. Dans *Enterre moi*, le statut fictionnel de Madj est aussi évident que celui de Nour. Mais, dans *Lifeline*, la narrataire n'est pas tant la lectrice qu'une projection fictionnelle que je dois performer un « je fictionnel » (personnage joueur), comme le qualifie Picard.

En incarnant ce « Je fictionnel », le lecteur incarne le même rôle que celui d'un acteur de théâtre lorsqu'il interprète un personnage. (...) Il donne un corps et une voix au personnage qu'il incarne, il le montre. De la même manière que les sciences du jeu vidéo emploient la formule de « coquille vide » pour caractériser les fonctions de l'avatar. Ainsi, lorsque l'acteur se met au service du texte pour montrer le personnage dans un jeu d'interprétation, il synchronise son temps dans celui de cet autre de fiction. Pour le lecteur de *smartfiction*, le constat est le même. La présence du lecteur comble l'absence du « Je fictionnel » en attente de jouabilité et de présence vide à incarner.¹⁵

Toutefois comme le remarque Picard cette synchronisation du temps est également un leurre dans la mesure où, avant tout, « ma présence montre une actualisation d'un discours {déjà écrit} dans un présent de geste et de lecture ». ¹⁶

Cette simulation d'un co-présence passe, entre autre, dans *Enterre moi mon amour* par l'usage des points de suspension, qui sont dans la communication numérique le signe que la personne avec laquelle on dialogue est en train d'écrire. Cette concomitance est donc ludiquement feinte, c'est-à-dire fictionnalisée.

III) Idéologie métaleptique et brouillage

a) Métalepse

Dernière étape de ce débrouillage du brouillage, le recours à la figure de la métalepse, convoquée par Picard comme par Bouchardon. Genette a décrit le principe de la métalepse dans le champ littéraire, avant de l'étendre au cinéma comme

« toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc) ou inversement »¹⁷

Par ces intrusions, la métalepse remet ici en question la « frontière mouvante, mais sacrée entre deux mondes : celui où l'on raconte et celui que l'on raconte »¹⁸ Par cette figure, la suspension volontaire d'incrédulité – propre au pacte de lecture fictionnel, laisse place

¹⁵ Manon Picard. *La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone?* Sciences de l'information et de la communication. Université de Technologie de Compiègne, 2022, p. 175.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Genette, « Discours du récit », *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p. 244.

¹⁸ *Ibid.*, p. 245.

à une « simulation ludique de crédulité »¹⁹ La métalepse narrative repose ainsi sur un sentiment de transgression, et non une transgression effective des frontières entre fiction et réalité. Cependant, cette définition a été ensuite complétée pour considérer qu'il y a aussi métalepse lorsque « le passage d'un "monde" à l'autre se trouve, de quelque manière, masqué ou subverti »²⁰ Dès lors les mondes concernés peuvent tout aussi bien être du même niveau narratif ou concerner le niveau extratextuel sur lequel se situe le lecteur. C'est ainsi que des chercheurs comme Bouchardon ou Di Crosta ont pu identifier des formes de métalepses inédites dans les récits interactifs. Pour Di Crosta (2009), les interfaces offrent désormais au joueur la possibilité d'interagir avec l'histoire, de « faire irruption dans le contexte de production de la narration »²¹. En troquant cy ment sa position de « lecteur », il peut endosser soit celle réservée jusque-là au « narrateur », soit celle d'un personnage. En effet, quand le lecteur est représenté par un avatar, il peut descendre en personne « incarner » le rôle offert au sein du monde fictionnel, on l'a vu avec notre corpus. Quand Bouchardon lui propose le terme de « métalepses dispositives »²² pour décrire la manière dont la fiction s'étend dans les récits interactifs quand par exemple sont convoqués des éléments extratextuels pour interagir avec les personnages diégétiques ou quand sont utilisés des SMS ou des notifications pour déclencher la suite du récit. Toutefois comme le note Sébastien Allain dans son analyse de la figure de la métalepse en contexte vidéoludique

(...)sur le plan pragmatique(...), toute interaction du joueur, qu'elle intervienne *sur* l'histoire ou *dans* l'histoire lorsque celui-ci incarne un personnage, ou toute boucle rétroactive (feedback), relève d'une forme de métalepse. Dès lors, cette forme fonctionnelle est tellement omniprésente qu'elle est pour le moins banalisée. Paradoxalement, c'est désormais son absence qui produit une transgression du domaine vidéoludique : il suffira que le jeu retire momentanément le contrôle au joueur, l'empêchant de s'immiscer dans l'histoire ou de la voir s'actualiser, pour qu'apparaisse une rupture dans le contrat tacite de « lecture ». (...) Sur le plan historique, bon nombre d'auteurs indiquent pour la littérature que des apparitions répétées dans une œuvre seraient une autre source d'affaiblissement, finissant par l'établir comme nouvelle convention, en perdant toute énergie paradoxale : « Rien ne s'use plus vite que le sentiment de transgression »²³

¹⁹ Genette, *Métalepse : de la figure à la fiction*. Paris, Seuil, 2004, p. 25.

²⁰ Genette, *Métalepse : de la figure à la fiction*. Paris, Seuil, 2004, p. 117.

²¹ DI CROSTA M. (2009), *Entre cinéma et jeux vidéo l'interface-film : métanarration et interactivité*. Bruxelles, De Boeck. GENETTE G. (2004), *La métalepse. De la figure à la fiction* (entretien conduit par John Pier), <http://www.vox-poetica.org/entretiens/genette.html> p. 144

²² BOUCHARDON S. (2009), *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris, Hermès Science. DOI : [10.4000/terminal.4472](https://doi.org/10.4000/terminal.4472)

²³ Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018, consulté le 05 avril 2024. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/909> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.909>

Les métalepses devenues consubstantielles au jeu vidéo comme à toutes fictions interactives, en se banalisant ne brouillent donc plus grand chose. Les œuvres ne font plus que simuler leur brouillage, comme le note Allain « elles se cantonnent bien souvent à actionner le plan ludique pour assurer des transactions les plus transparentes possible entre le joueur et l'univers fictionnel »²⁴ ce qui sape de fait l'effet métaleptique.

Par ailleurs l'interaction médiatique renforce le fait que l'immersion fictionnelle repose en effet sur un dédoublement des mondes : Le lecteur comme Marcel au jardin est plongé dans la fiction et en même temps tourne les pages du livre et entend l'église de Combray sonner. L'immersion fictionnelle est toujours partielle.

b) Crise du sens

Ainsi la démultiplication des figures métaleptiques et du discours sur le brouillage entre réel et fiction, dans les œuvres elles-mêmes comme dans la critique, doivent être selon moi perçus comme des indices : celui d'une crise de la représentation narrative –dont l'enjeu dépasse selon moi largement le champ littéraire ou ludique pour rejoindre des enjeux idéologiques et politiques. Quel rôle joue la fiction dans notre représentation du monde, quelle est véritablement sa valeur heuristique ?

Au-delà de la démonstration de l'utilité des théories de la fiction, ce que j'ai senti dans ces imprécisions c'est une difficulté de plus en plus prégnante face aux médias numériques, ou peut-être favorisée par les médias numériques, à distinguer cette frontière, ou pour le dire autrement une facilité à la confondre ? Comme si justement elle ne fondait plus rien, ne se fondait plus sur rien. Comme si la fiction pouvait se passer de pacte, ouvrant la porte à tous les oxymores, celles passées désormais dans le langage courant : fake news et autre contre-vérités. Si comme le note Schaeffer, l'incapacité à saisir la limite entre réel et fiction et de l'ordre du pathologique (Pensez à *Bovary* ou *Don quichotte*), les brouillages qui fondent le storytelling contemporain le sont tout autant : pathologiques.

Il s'agissait donc pour moi de mieux désigner les signes de la fictionnalité tels qu'ils mutent dans les fictions numériques en générale. Savoir les repérer est un enjeu de taille dans un monde qui justement joue le jeu du brouillage, ce qui se perçoit entre autres dans l'idéologie du storytelling, qui se développe depuis la fin des années 90.

²⁴ *Ibid*

L'activité du lecteur d'application, vue comme une participation à la fiction brouillant la frontière avec le réel n'est alors que le pendant littérisé de l'immersion des consommateurs, employés ou citoyens dans un univers narratif dans lequel ils sont partie prenante. Pour Christian Salmon

le but du marketing narratif n'est plus simplement de convaincre le consommateur d'acheter un produit, mais de le plonger dans un univers narratif, de l'engager dans une histoire crédible. Il ne s'agit plus de séduire ou de convaincre, mais de produire un effet de croyance. Non plus de stimuler la demande mais d'offrir un récit de vie qui propose des modèles de conduite intégrés incluant certains actes d'achat, à travers de véritables engrenages narratifs. Le néo-marketing opère un glissement sémantique subtil : il transforme la consommation en distribution théâtrale. Choisissez un personnage et nous fournissons les accessoires. Donnez-vous un rôle, nous nous occupons du décor et des costumes. ²⁵

Ce qui est alors vendu ici c'est un rapport à la réalité qui simule le rapport du lecteur/spectateur à une fiction esthétique dans laquelle il serait immergé, un rapport fondé non pas sur une suspension d'incrédulité mais sur une croyance. Le storytelling impose une dissolution de la notion de fiction et vide la figure de la métalepse. Il est dans la nature même du storytelling, cette « *machine à fabriquer des histoires et à formater des esprits* », de cacher ses objectifs, contrairement à la fiction qui doit toujours s'annoncer ou se dénoncer à un moment ou un autre comme telle. Or, le storytelling qu'il soit politique ou marketing n'est pas de la fiction. La feintise n'y est ni ludique, ni partagée. Comme le note Lavocat

Dans la perspective du *storytelling*, les fictions esthétiques (littéraires ou filmiques) se sont trouvées confrontées aux „innombrables récits du monde“, pour reprendre l'expression de Barthes (1966) si souvent citée. Elles y ont même été noyées. Mises sur le même plan qu'un commérage, une conversation téléphonique ou un discours de campagne présidentielle, leur statut, comparativement à celui qui était le leur dans les écrits des narratologues, notamment Hamburger, Cohn et Genette et bien d'autres, a semblé se dégrader considérablement. ²⁶

Ce qui se joue ici c'est la résurgence d'une appréhension à la fois négative et non spécialisée de la notion de fiction, qui la confond avec le mensonge et la manipulation.

Si comme le note Schaeffer « Les univers fictifs, loin d'être des apparences illusoires ou des constructions mensongères, sont une des faces majeures de notre rapport au réel » ²⁷

Ce dont témoigne les œuvres dans leur mise en scène du brouillage, c'est justement un

²⁵ Salmon, *storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte/Poche, 2008 [2007], p. 42.

²⁶ F. Lavocat, « Du récit au "storytelling": enjeux pour la fiction », *Lendemain*, dossier « Storytelling » (dir. C. Krauss et U. Urban), vol. 38/n°149, 2013, p. 20-21.

²⁷Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999,

rapport trouble à la réalité médiatisée par le numérique tout particulièrement. Un trouble largement nourri en dehors des faits littéraires. Il me semble donc important de redonner à la fiction, tout son sens du point de vue critique. D'autres œuvres que celles étudiées aujourd'hui pourraient d'ailleurs prendre en charge cet impératif critique, des œuvres à venir, ou des œuvres issues non plus seulement des applications, mais proposées sur les RSN, à trouver peut être parmi les œuvres profilaires dont on parlera sous peu.