



Récit numérique et temporalité

Serge Bouchardon, Erika Fülöp

Publié le 28-05-2024

<http://sens-public.org/articles/1719>



Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA
4.0)

Résumé

Selon Paul Ricoeur, « Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ; en retour le récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l'expérience temporelle » (Ricoeur, 1985). Le récit est, selon cette perspective, notre outil principal pour nous situer dans le temps – et pour situer le temps en nous. Par ailleurs, selon Bruno Bachimont, le numérique peut être caractérisé comme un « outil de déconstruction phénoménale de la temporalité » (Bachimont, 2010). Il se traduit en effet par deux tendances : le calcul temps réel, donnant l'impression d'immédiateté ; l'universalité de l'accès, donnant l'impression de la disponibilité. Le numérique, dans sa disponibilité et son immédiateté, aboutirait ainsi à un présent permanent, sans écoulement temporel.

Que se passe-t-il donc lorsque le numérique rencontre le récit, lorsque l'on combine cette technologie et ce mode de discours qui se révèlent être en tension ? Récit numérique semblerait ainsi n'être rien moins qu'un oxymore. Pourtant celui-ci existe et prolifère même, sous des formes et approches diverses. Quelles expériences temporelles ces nouvelles formes de récits numériques construisent-elles ? Quelles nouvelles formes de récit, ou même quel nouveau concept de récit, ces nouvelles expériences temporelles construites à l'aide du numérique proposent-elles ?

En s'appuyant sur trois exemples différents, un jeu narratif pour smartphone reposant sur des notifications, un récit sur le web basé sur un flux de données en temps réel, ainsi que le phénomène des stories proposées notamment par Instagram et Facebook, cet article se penche sur les rapports entre récit numérique et temporalité et sur le devenir du récit avec le numérique.

Abstract

According to Paul Ricoeur, “Time becomes human to the extent that it is articulated through a narrative mode, and narrative attains its full meaning when it becomes a condition of temporal existence” (Ricoeur, 1984). From this perspective, narrative is our principal tool for situating ourselves in time—and for experiencing time within ourselves. The digital, on the other hand, may be characterized as “a tool for the phenomenal deconstruction of temporality” (Bachimont 2010). This is reflected in its two main tendencies: that of real time calculation, conveying the impression of immediacy, and that of universality of access, conveying the impression of availability.

What happens then when we exploit the particularities of digital technology to tell a story? What kind of temporal experiences are constructed by new forms of digital narrative, and how are they constructed? Reciprocally, what new narrative forms, or even new concepts of narrative do these new temporal experiences provided by digital technology offer to us?

Through the examples of three types of digital stories, including an interactive narrative for the smartphone based on notifications, a web narrative based on a real time data flow, and the widely used social media feature of stories, this article presents the diverging potentialities of the relationship between the digital, temporality, and narrative.

Mot-clés : Jeu vidéo, Récit, Écriture numérique, Temporalité, Notification, Réseaux sociaux, Fiction, Narration, Paul Ricœur

Keywords: Video game, Narrative, Digital writing, Temporality, Notification, Social networks, Fiction, Narration, Paul Ricœur

Table des matières

Introduction	5
Numérique, temps et récit	7
Les jeux narratifs sur smartphone : <i>smartfictions</i> reposant sur des notifications	10
Les récits fondés sur des flux de données en temps réel	22
Après le storytelling, le <i>storyshowing</i> : les <i>stories</i> sur les réseaux sociaux	25
Ouverture	29
Bibliographie	33

Récit numérique et temporalité

Serge Bouchardon Erika Fülöp

Introduction

D’aucuns disent que notre rapport au temps a changé. Le *new management*, dans les entreprises et les administrations, entraînerait un sentiment d’urgence toujours plus important et plus stressant. Le « syndrome FOMO » (*fear of missing out*), cette anxiété de ratage face au flux d’informations et à l’accès qui s’impose à tout moment aux récits (ou en tous cas aux *stories*) des autres, est un phénomène foncièrement associé à l’environnement numérique. La crise de la Covid-19 a sans doute accentué cette tendance, avec l’injonction d’être toujours plus connecté (en premier lieu aux plateformes de médias sociaux et de visioconférence) et de répondre immédiatement et en tout temps aux sollicitations et notifications numériques. Les formes de récit semblent toujours *en prise* avec l’histoire culturelle et sociale de leur époque. Aujourd’hui, de nouveaux modes de travail et d’organisation de la société (mettant de plus en plus l’accent sur les notions de réseau et de collaboration) et un nouveau rapport à la temporalité (accélération du temps, immédiateté, mode de vie événementiel) sont-ils susceptibles d’entraîner d’autres formes de récits (Bouchardon 2019) ?

Pour Paul Ricoeur (1983), « un récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l’expérience temporelle »¹. Le récit est, selon cette perspective, notre outil principal pour se situer dans le temps – et pour situer le temps en nous. Par ailleurs, le numérique peut être caractérisé comme un « outil de déconstruction phénoménale de la temporalité » (Bachimont 2010).

1. « Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ; en retour le récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l’expérience temporelle » (Ricoeur 1983).

Il se traduit en effet par deux tendances : le calcul *temps réel*, donnant l'impression d'immédiateté ; l'universalité de l'accès, donnant l'impression de la disponibilité. Le numérique, dans sa disponibilité et son immédiateté, aboutirait ainsi à un présent permanent, sans écoulement temporel (Bachimont 2010).

Que se passe-t-il donc lorsque le numérique rencontre le récit, lorsqu'on combine cette technologie et ce mode de discours qui se révèlent être en tension ? Que se passe-t-il lorsqu'on exploite les particularités du « média programmable » (pour reprendre le terme de John Cayley (2018)), par nature détemporalisant selon Bruno Bachimont, pour *raconter* une *histoire*, que l'on conçoit traditionnellement comme structurée par une temporalité interne et associée à une temporalité externe ? *Récit numérique* semblerait ainsi n'être rien moins qu'un oxymore.

Pourtant celui-ci existe et prolifère même, sous des formes et approches multiples. Quelles expériences temporelles ces nouvelles formes de récits numériques construisent-elles alors, et comment sont-elles construites ? Et vice versa, quelles nouvelles formes de récit, ou même quel nouveau *concept* de récit, ces nouvelles expériences temporelles construites à l'aide du numérique proposent-elles ? Les enjeux concernent la manière dont le récit, repensé par et pour l'outil et l'environnement numériques, peut permettre d'une part de faire face à la déconstruction du temps induite par ce même outil et environnement, et d'autre part de réfléchir à notre rapport au temps et à la place du récit en tant que mode de discours dans notre culture et nos façons d'interpréter le monde.

Nous nous pencherons sur trois types de récits numériques très différents pour analyser les potentialités divergentes de ce rapport entre numérique, temporalité et récit. Il s'agira d'une part de deux créations artistiques, et d'autre part d'un dispositif à usage courant, les *stories*, proposé par des plateformes de réseaux sociaux.

Nous nous intéresserons d'abord à une fiction pour smartphone² (téléchargeable depuis une plateforme d'applications) basée sur des notifications, c'est-à-dire dans laquelle le personnage fictionnel envoie régulièrement des notifi-

2. *Enterre-moi mon amour (Bury me my love)*, The Pixel Hunt et ARTE France, 2017 : <https://enterremoimonamour.arte.tv/>.

cations à l'utilisateur. Ce type de récit repose sur un jeu sur la temporalité avec l'intrusion du *temps réel* du lecteur.

Nous étudierons également un récit fondé sur un flux de données en temps réel (Chambefort 2020). La contrainte imposée au récit par ce type de dispositif est que l'enchaînement causal se trouve remplacé par la séquentialité d'événements réels. Mais cette spécificité technique qu'est l'adossement à un flux de données en temps réel peut faire entrer la contingence de la vie dans le récit et aboutir à une « pure expérience du temps » (Chambefort 2020).

Enfin, changeant de champ et de direction, nous examinerons le phénomène des *stories* proposées notamment pas Instagram et Facebook qui permettent de mettre en avant, pour une durée limitée par défaut à 24h, une courte vidéo, une image animée ou statique, un texte et/ou même une mini-enquête qui sera elle-même temporalisée, présentée aux utilisateurs avec une durée associée de 15 secondes, à la suite de laquelle le dispositif passe automatiquement à la prochaine *story* disponible dans le fil d'actualité de l'utilisateur.

Ces trois exemples ont donc chacun une approche différente par rapport à la notion de temporalité et l'usage du temps dans le « récit » numérique : il s'agira d'abord de l'entrecroisement du temps réel du lecteur et de sa lecture avec le temps du récit – et donc avec la fiction – ; ensuite d'un temps diégétique déterminé par le flux de données qui devient ainsi l'axe temporel de l'œuvre ; et enfin de la temporalité imposée par le dispositif de la plateforme de publication qui est présentée comme constitutive d'une « histoire » (*story*), et que le contenu proposé par l'utilisateur adopte et intègre.

Numérique, temps et récit

Si le support numérique est, comme l'analyse Bruno Bachimont (2010), dans son principe un support de détemporalisation, il permet néanmoins, dans l'interaction qu'il propose à un utilisateur, de *jouer le temps*. Si l'on compare les différentes façons de *jouer le temps* selon le support, on pourrait avancer que l'audiovisuel – aussi appelé *time-based media* en anglais – est très prescriptif : la durée du film coïncide avec le flux de conscience du spectateur (Stiegler 1998), même si les dispositifs à usage individuel permettent l'interruption, le retour, le saut ou l'accélération qui modifient la temporalité de base inscrite dans l'œuvre. À l'opposé, le texte imprimé est très peu prescriptif (le lecteur *joue* le temps de sa lecture, entre interruptions et lecture cursive). Le numé-

rique, en tant que « métamédium » (Manovich 2001) capable de reproduire tous les types de médias précédents sans leur matérialité, peut jouer sur les deux dimensions. Il peut aussi en proposer d'autres grâce à l'interactivité et le fait d'être relié à un réseau et à des ressources externes dans la temporalité desquelles il peut puiser et qu'il peut manipuler. Un récit numérique peut ainsi jouer le temps de l'utilisateur localement, et par ailleurs déléguer à celui-ci ou à un agent tiers présent dans le réseau le déclenchement voire la réalisation d'actions temporelles.

Roberto Simanowski (2011) considère que, sous l'angle de la temporalité, le rapport de la littérature numérique à la littérature numérisée est analogue à celui du film à la photographie. La comparaison ne semble qu'en partie pertinente, dans la mesure où les récits numériques jouent de toute la gamme de possibles entre prise en charge (comme dans un film) et contrôle par le lecteur (comme dans un livre) de la temporalité de la lecture.

Il faut ici mettre en avant une notion importante : celle de performance. Jerome Fletcher considère qu'il faudrait avoir de la notion de « performance » – à mettre en rapport avec celle de *performativité* – une acception très large dans la littérature numérique. La performance pourrait ainsi permettre d'articuler des dimensions différentes, comme le fait remarquer J. Fletcher dans son argumentaire pour le séminaire « *Digital Textuality with/in Performance* » en mai 2012 à l'Université de Falmouth (Grande-Bretagne) :

Tout en continuant à étudier les performances *live*, nous chercherons à élargir le champ pour y inclure l'interactivité, le geste performatif de la main et des doigts (texte numérique) sur l'interface, la performativité du langage lui-même à l'écran, la performance sociale ou encore comment les textes numériques nous *jouent*, la performance des codes et du *scripting*, et la performance de la machine elle-même. En d'autres termes, que veut dire l'ingénieur quand il parle de *performance* ?³.

3. Traduction des auteur · ice · s. Original : « *While continuing the investigation of live performance, we will be seeking to broaden the scope to include : interactivity ; the performative gesture of the hand and fingers (digital text) on the interface ; the performativity of language itself on the screen ; social performance, or how digital texts “perform” us ; the performance of codes and scripting ; and the performance of the machine itself, i.e., what does an engineer mean when s/he talks about performance ?.* »

Ce qui est intéressant ici dans la notion de *performance*, c'est l'idée qu'un processus est à l'œuvre, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un événement plus que d'un objet. C'est ce que Ian Bogost qualifie de « *procedural representation* » :

La représentation procédurale explique les processus avec d'autres processus. La représentation procédurale est une forme d'expression symbolique qui utilise le processus plutôt que le langage. [...] La représentation procédurale nécessite une inscription dans un support qui met en œuvre des processus plutôt que de les décrire. [...] La représentation procédurale est très différente de la représentation textuelle, visuelle et plastique. Même si d'autres techniques d'inscription peuvent être partiellement ou totalement motivées par le désir de représenter des processus humains ou matériels, seuls les systèmes procéduraux tels que les logiciels représentent réellement le processus par le processus. C'est là que réside le pouvoir particulier de la création procédurale, dans sa capacité intrinsèque à représenter des processus⁴. (Bogost 2007, pp. 9-14)

Le récit numérique, en tant qu'il est événement et processus *performé* et par la machine et par le lecteur, *peut* (ré)introduire de la temporalité, une temporalité qui entrecroise l'activité de l'ordinateur avec celle du lecteur-joueur-utilisateur. Cette manière (inter)active de vivre une expérience temporelle, il est important de la distinguer ici de l'expérience du temps que tout récit construit selon Ricœur. Il y a donc, d'une part, l'expérience temporelle que le récit *par nature*, selon son acception traditionnelle en tant que discours construisant une chronologie et une causalité, permet de formuler et de faire exister, et d'autre part, l'expérience temporelle performée par le lecteur-utilisateur, basée sur un processus se déroulant dans un temps plus ou moins mani(pul)able, dans un cadre et dans des limites prévus par le logiciel.

4. Traduction des auteur · ice · s. Original : *Procedural representation explains processes with other processes. Procedural representation is a form of symbolic expression that uses process rather than language. [...] Procedural representation itself requires inscription in a medium that actually enacts processes rather than merely describe them. [...] Procedural representation is significantly different from textual, visual, and plastic representation. Even though other inscription techniques may be partly or wholly driven by a desire to represent human or material processes, only procedural systems like computer software actually represent process with process. This is where the particular power of procedural authorship lies, in its native ability to depict processes.*

Dans les récits numériques, si le dispositif d'écriture/lecture tend à spatia-
liser, la façon dont le support non seulement *joue* le temps mais également
transforme la manifestation à l'écran ainsi que la lecture en performance,
tend aussi à *temporaliser* et à proposer une expérience temporelle. Ces pro-
ductions seraient ainsi également un questionnement de la temporalité. Mais
dans quelle mesure les formes les plus récentes de récit numérique introduisent
et/ou incarnent-elles un autre rapport au temps ?

Les jeux narratifs sur smartphone : *smartfictions* repo- sant sur des notifications

Selon Bruno Bachimont (2021), le récit peut être abordé comme articulation
causale d'actants, dans un flux d'événements conçus comme ce qui arrive,
ce qui m'arrive, ce qui nous arrive. L'incohérence du flux est reconstruite
de manière cohérente par le récit qui confère une intelligibilité causale aux
événements. Or le numérique se traduit par un flux qui devient encore plus
débordant et qui se manifeste notamment par des événements sous forme d'in-
jonctions et de notifications. Comment certains récits numériques mettent-ils
en scène ce flux *qui nous arrive* pour lui donner une cohérence ?

Sur les plateformes d'applications pour smartphones (Google Play et App
Store), on trouve de plus en plus de récits interactifs pour smartphones, des
« *smartfictions* » (Picard 2021). Ces fictions reposent sur les pratiques *ordi-
naires* et quotidiennes avec un smartphone, par exemple la discussion instan-
tanée, mais aussi les notifications. Quel est le principe de ces *smartfictions*
fondées sur des notifications ?

Prenons l'exemple d'*Enterre-moi, mon amour*⁵ (ARTE France et The Pixel
Hunt 2017). Ce jeu narratif publié en 2017 est le fruit d'une collaboration
entre le studio *The Pixel Hunt* et la chaîne de télévision *Arte France*. Le
point de départ de cette création fut un récit témoignage publié par le jour-
nal *Le Monde* en 2016 et intitulé *Le Journal d'une migrante*⁶. Ce journal
est constitué par le fil *Whatsapp* d'une jeune syrienne migrant vers l'Alle-

5. En arabe, « Enterre-moi, mon amour » signifie « prends soin de toi », « ne t'avise
surtout pas de mourir avant moi ».

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

magne. Ce récit témoignage fut dans un second temps transformé en fiction interactive, *Enterre-moi, mon amour*⁷.

7. Le prologue interactif est jouable ici : <http://enterremoimonamour.arte.tv/prologue>.



FIGURE 1 – Écran titre de «₂Enterre-moi, mon amour ». ».

Dans cette fiction interactive, le lecteur incarne le personnage de Majd, le mari de Nour, jeune femme syrienne tentant de rejoindre l'Europe. Il échange avec Nour via une messagerie instantanée et essaie de la conseiller et de la soutenir moralement.

Récit numérique et temporalité

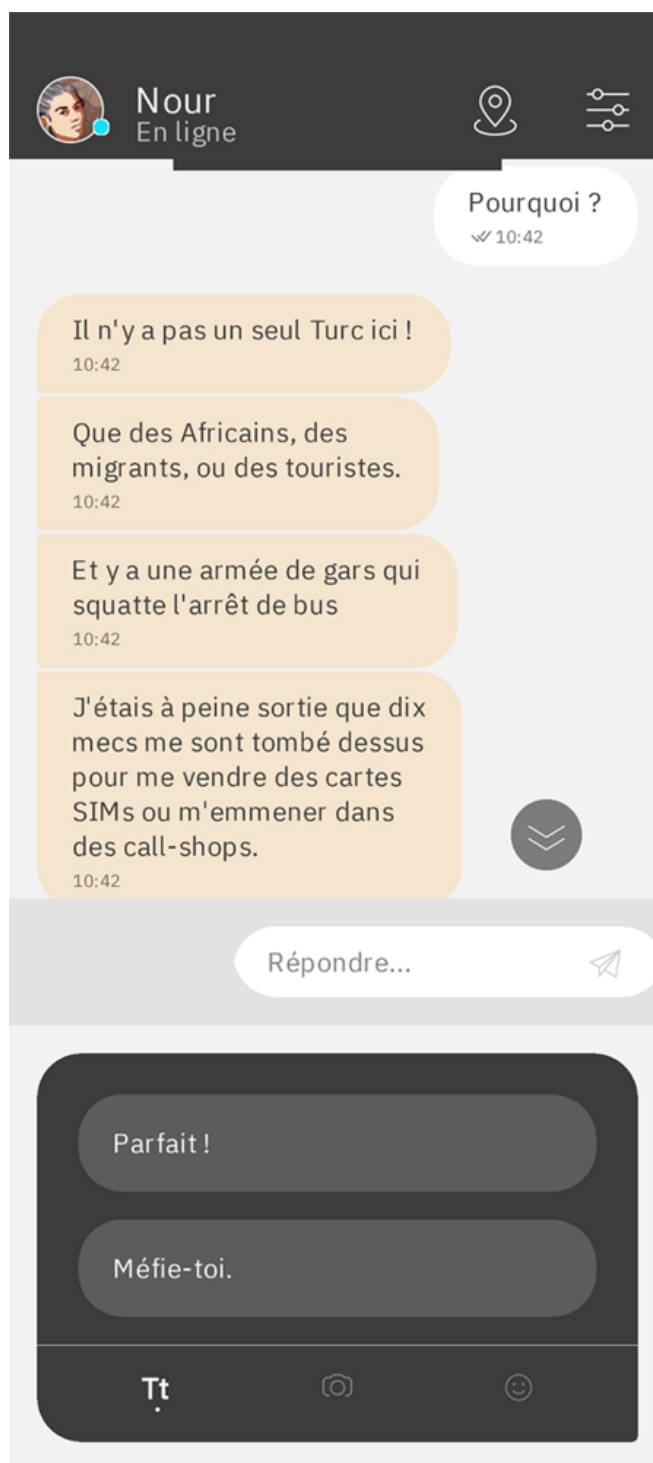


FIGURE 2 – Le lecteur échange avec le personnage de Nour via une messagerie instantanée (chat).

Le voyage entre la Syrie et l'Europe n'a pas de durée définie. Le périple peut durer plusieurs jours. Le jeu sur la chronologie et la temporalité se conjugue avec un jeu sur la cartographie et la spatialité. Le lecteur peut accéder à la progression du périple de Nour via une balise de géolocalisation, située en haut à droite de l'espace de discussion instantanée. Il peut ainsi visualiser la progression du personnage en *temps réel* sur une carte. Cette temporalité est aussi une indication de la progression du lecteur dans le récit. Plus Nour se rapproche de l'un des pays d'Europe, plus le lecteur se rapproche de la fin de son expérience de lecture. Il s'agit donc d'un repère à la fois spatial et temporel de la progression du personnage comme de celle du lecteur dans son parcours de lecture.

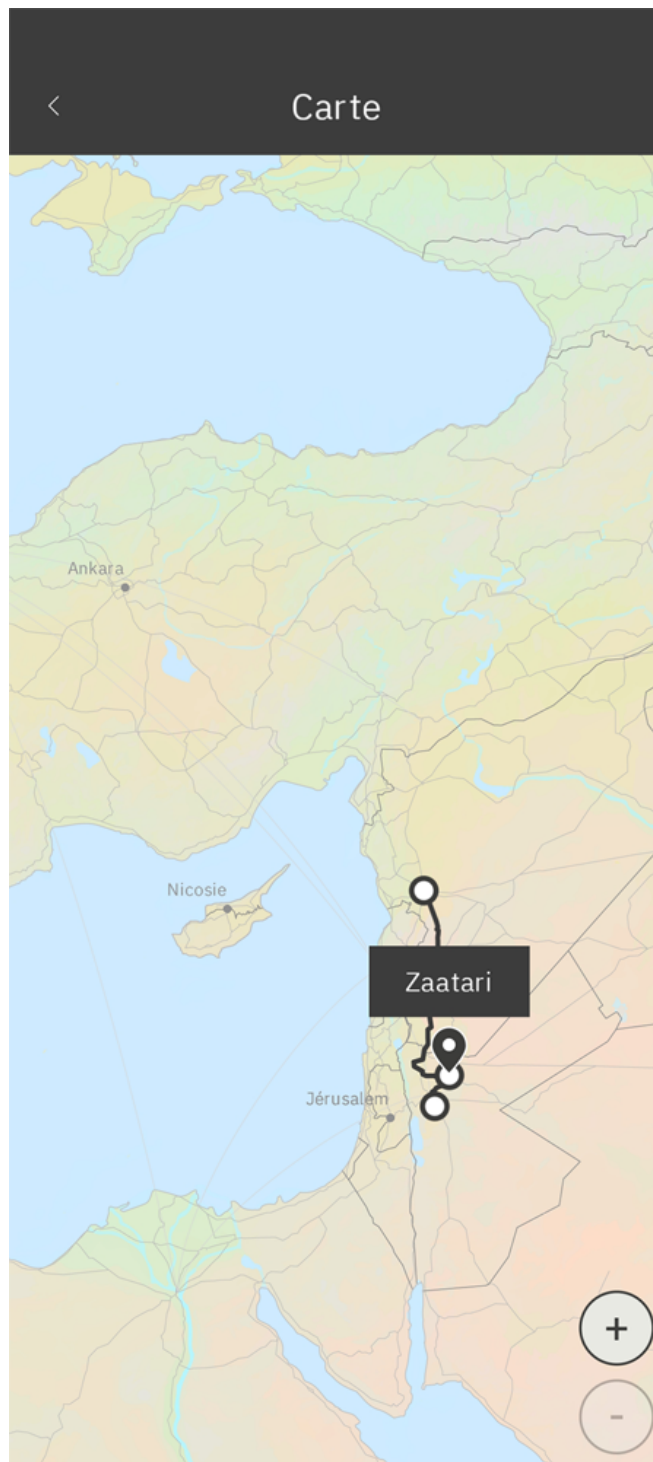


FIGURE 3 – Carte donnant à voir le parcours du personnage.

Au fil de chaque parcours (il y a 19 fins différentes), un compteur indique les jours qui passent. La frontière peut être temporairement fermée, Nour peut avoir rendez-vous avec une connaissance qui n'arrive pas... Dans ce cas, faut-il patienter ou reconsidérer les plans ?

Vos communications se feront en pseudo temps réel : si Nour doit accomplir une action censée lui prendre quelques heures, vous ne pourrez pas la joindre pendant ce laps de temps. À son retour, une notification vous signale qu'elle est à nouveau disponible – et qu'elle a peut-être besoin de vous. (ARTE France et The Pixel Hunt 2017)

Récit numérique et temporalité



FIGURE 4 – Le personnage de Nour n'est plus disponible. Le lecteur doit attendre une notification de sa part.

C'est ce mode « temps réel » qui nous intéresse ici. A noter que le lecteur peut s'il le souhaite désactiver les notifications en « temps réel », mode activé par défaut.

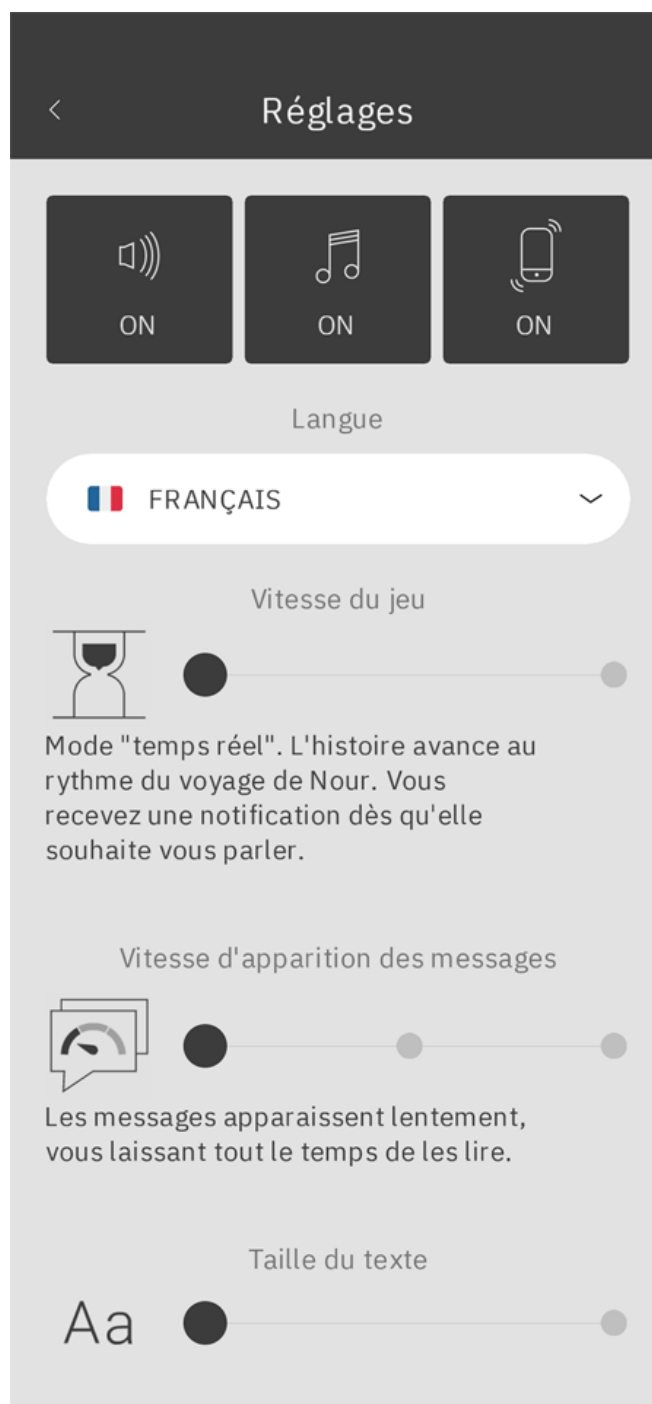


FIGURE 5 – Paramétrage du mode « temps réel ».

Il y a un jeu sur la temporalité avec l'intrusion du réel, du « temps réel » du lecteur (et du personnage fictionnel). Le rapport au temps de lecture est ainsi différent avec l'intrusion des notifications : lorsqu'il reçoit une notification de Nour, parmi d'autres notifications, l'utilisateur est incité à se replonger dans la fiction pour dialoguer avec le personnage. D'un point de vue phénoménologique, il y a une interruption avec l'injonction de la notification. Les fictions reposant sur des notifications⁸ 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. De même que les récits géolocalisés (*locative narratives*)⁹ jouent sur la frontière entre espace fictionnel et *espace réel* du lecteur, l'incitant à se déplacer physiquement dans un lieu donné pour faire avancer le récit, les récits fondés sur des notifications jouent sur la frontière entre le temps de la fiction et le *temps réel* du lecteur.

Qu'apportent ces *smartfictions* qui font intervenir des notifications ? Elles nous donnent l'impression d'une co-présence. En tant que lecteurs/acteurs de la *smartfiction*, quand nous faisons un choix, nous rendons d'une certaine façon le personnage fictionnel présent par nos actions. Mais cette notion de présence est encore renforcée quand nous répondons à l'appel du personnage via une notification. Nous faisons advenir le temps de l'autre (ainsi que celui de la fiction). La temporalité du personnage (et des événements) coïncide, via les notifications, avec la temporalité du lecteur, qui s'approprie alors pleinement la durée de l'histoire. A noter que pour certaines lectrices et certains lecteurs, le fait de devoir quitter le récit pour attendre une notification peut être facteur de *décrochage* par rapport au récit (il est toujours possible dans ce cas de désactiver les notifications).

Ce jeu repose notamment sur le fait que le dispositif smartphone est notre dispositif pour des pratiques de communication et d'écriture quotidiennes. Le brouillage entre réalité et fiction est d'autant plus efficace que c'est le même dispositif qui nous sert à communiquer au quotidien et à lire/agir une fiction¹⁰. Si ceci confère à la fiction un effet de réalité, nous percevons

8. Citons notamment *Lifeline* (2015) ou encore *Somewhere* (2017).

9. Par exemple *The Cartographer's Confession* (2017), de James Attlee, qui se déroule à Londres.

10. On retrouve ce brouillage dans toutes les *smartfictions* du type *Lost Phone* (*A Normal Lost Phone, Another Lost Phone, Ana the Game...*), dans lesquelles l'utilisateur est censé avoir trouvé un téléphone dans lequel il peut fouiller (messagerie, photos, agenda...) pour comprendre l'histoire du personnage.

également, à travers les notifications fictionnelles qui viennent brouiller le réel, que le smartphone est d'une certaine façon lui-même un support de déréalisation : il construit une couche de fiction hors du monde *réel*. Grâce à ces fictions, nous comprenons que le dispositif smartphone est déjà un support de fiction (et de narration) introduisant un nouveau rapport à la temporalité (et nous rappelant sans doute également que la distinction fiction/réalité doit être dans ce cas dépassée).

Les récits fondés sur des flux de données en temps réel

Si le numérique, nous l'avons dit, se traduit par un flux de plus en plus débordant, il produit également ce flux selon une logique calculatoire, où le temps justement n'est plus présent comme tel (horizon d'attente et d'anticipation) puisqu'on a affaire à des résultats, et non des survenances (Bachimont 2021). Dans le numérique, le calcul entraîne la suppression de l'attente et de l'à-venir, car ceux-ci sont remplacés par les conséquences calculatoires du monde compris comme données d'entrée. À partir de ces résultats calculés, est-il possible de réintroduire une expérience temporelle, notamment la puissance de l'attente ?

Dans *The Language of New Media* (2001), Lev Manovich avait avancé l'expression de « *database narratives* ». Depuis, on peut mesurer « l'impact de plus en plus grand des bases de données sur les stratégies de mise en récit » (Baroni et Gunti 2020, 42). Parmi les récits fondés sur des données, intéressons-nous à ceux qui sont fondés sur des flux de données en temps réel.

Dans quelle mesure le récit de fiction peut-il s'appuyer sur un flux en temps réel ? La plus grande limite imposée au récit par ce type de dispositif est que l'enchaînement causal se trouve remplacé par la séquentialité d'événements réels (Chambefort 2020), dans notre exemple ci-après sans aucune médiation narrative. Or selon certaines définitions (Schmid 2005 ; Revaz 2009), le lien causal entre les événements serait une condition *sine qua non* de la narrativité ; ce serait même ce qui la constitue. Une simple séquence d'événements ou de données ne ferait donc pas récit sans une conscience et une représentation qui crée un lien entre eux ou elles. En même temps, cette spécificité technique qu'est l'adossement à un flux de données en temps réel fait entrer la contingence de la vie dans le récit (Chambefort 2020).

Penchons-nous sur un exemple en particulier, *Lucette, gare de Clichy*, un récit sur le web de Françoise Chambefort fondé sur un flux de données en temps réel (2017).

Lucette habite juste en face de la gare de Clichy-Levallois. De sa fenêtre, elle voit les voyageurs qui passent et lui amènent, ou pas, des visites. Ces trains, avec leurs petits noms étranges et familiers, sont autant de personnages qui viennent rendre visite à Lucette. Il y a des moments pleins de vie et des moments de solitude (Chambefort 2017, paratexte de la création).

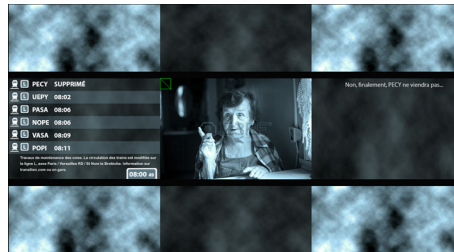


FIGURE 6 – *Lucette, gare de Clichy*, de Françoise Chambefort.

Cette création est connectée en temps réel avec les données du réseau ferroviaire de la région parisienne (ligne L du transilien). L'interface se présente comme un triptyque. À gauche sont affichés les horaires de train (les trains peuvent avoir du retard, ou encore être supprimés), au milieu défilent des photographies du personnage fictionnel de Lucette, et à droite se succèdent les pensées de Lucette (qui peuvent être plus ou moins positives selon le temps d'attente jusqu'au prochain train).

L'attention de l'internaute oscille entre le pôle réel et le pôle fictionnel de l'œuvre. S'il entre en empathie avec le personnage, l'internaute vivra une expérience temporelle inédite. Il ressentira la vulnérabilité d'une personne âgée qui n'a pas de prise sur sa vie (Chambefort 2020). Le temps calculé des horaires de train devient un temps existentiel, une attente qui se charge de sens.

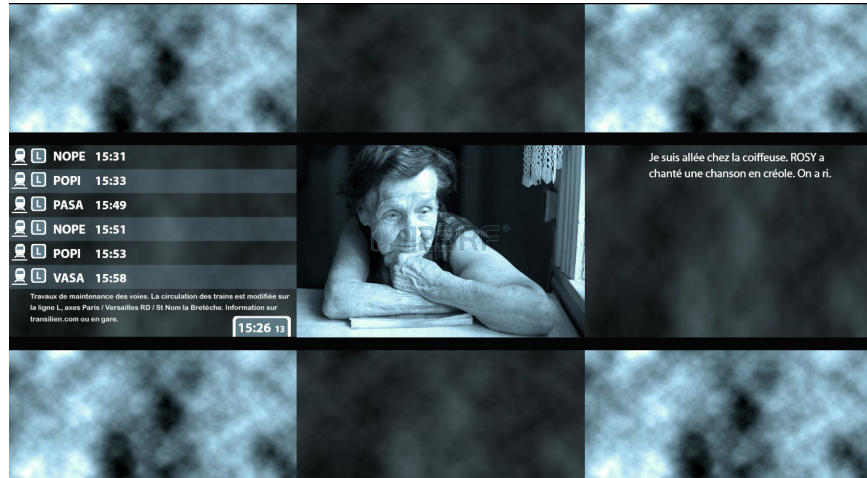


FIGURE 7 – L’interface sous forme de triptyque.

Le fait que cette création soit non-interactive renforce l’expérience temporelle. L’auteurice met en avant la non-interactivité de cette création comme permettant de mieux inciter l’utilisateur à agir dans le monde physique, auprès des personnes âgées souffrant de solitude. La création *Lucette, gare de Clichy* (Chambefort 2017), si elle repose bien sur du temps calculé, sur un flux de données en temps réel, est bien en même temps une « pure expérience du temps » fondée sur l’expérience temporelle du personnage (Chambefort 2020).



FIGURE 8 – Transformer un flux de données en une expérience temporelle.

Françoise Chambefort qualifie sa création de « récit ». Si l’on peut parler de récit, ce sont avant tout les mots attribués à Lucette, ses pensées et la force unifiante de sa perspective (et de sa vie qu’elle nous raconte par ce biais) qui fait récit. Mais sans doute est-on aux frontières entre jeu et récit, comme

dans l'étude de cas précédente (*Enterre-moi, mon amour* étant qualifié de « jeu narratif »). Cette œuvre permet justement de se demander jusqu'où, avec le numérique, on peut pousser le récit sans qu'il cesse d'en être un.

En chargeant les flux de données en temps réel de signification, les récits numériques fondés sur de tels flux pourraient-ils nous permettre de mieux accepter les flux de données numériques du quotidien, voire de construire un autre rapport au flux et à la temporalité qui accompagne celui-ci ?

Après le storytelling, le *storyshowing* : les *stories* sur les réseaux sociaux

Notre troisième cas d'étude se penche sur la fonction « story » proposée par Instagram et Facebook. Ce dispositif permet de mettre en avant un contenu pour une durée limitée, par défaut, à 24h, qui disparaît ensuite¹¹. Le contenu d'une *story* peut prendre toutes les formes que les autres publications permettent – vidéo ou photo, de préférence, avec ou sans l'ajout d'un commentaire textuel, ou simplement un texte –, et le dispositif propose des fonctionnalités supplémentaires pour enrichir les médias avec des filtres statiques ou animés, des options de mise en page, ou même une interaction telle qu'un sondage. Qu'il s'agisse d'un média temporel/animé (vidéo, gif) ou statique (photo, texte), cependant, la durée de la *story* est également limitée : les vidéos ne doivent pas dépasser les 15 secondes, et les photos ou autres médias statiques sont également présentés pendant 15 secondes lors du visionnage, à la suite desquelles le dispositif passe automatiquement à la *story* suivante dans ce que l'on pourrait appeler la « *storyline* » du/de la visionneur·se (on peut également passer à la *story* suivante sans attendre la fin de celle en cours de visionnage). Il est possible de créer des séquences de photos, vidéos, textes, etc., mais elles seront toujours présentées comme une collection de fragments plutôt que montées en une seule vidéo continue.

11. La disparition prévue peut être évitée sur Instagram par l'ajout de la *story* en « *highlight* » cf. https://help.instagram.com/1660923094227526/?helpref=hc_fnav&bc%5b0%5d=Instagram%20Help&bc%5b1%5d=Instagram%20Features. Facebook garde une archive visible seulement par l'auteur.

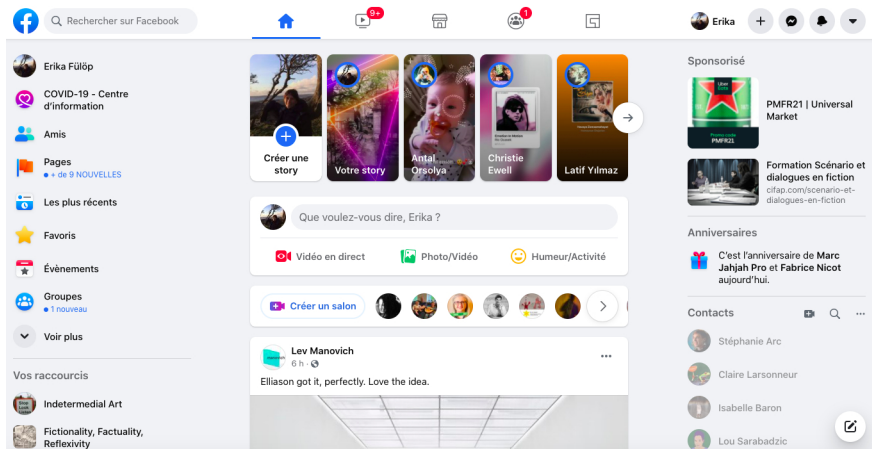


FIGURE 9 – « Storyline » sur l'interface d'ordinateur de Facebook.

Le dispositif dans lequel s'inscrivent les *stories* crée donc comme un défilement continu dans le temps d'une séquence fragmentée qui, une fois lancée, enchaîne les *stories* jusqu'à ce qu'on l'interrompe – à la différence du fil d'actualité, qui exige de l'utilisateur de répéter un geste interactif pour faire défiler les publications sur l'écran. Ainsi chaque *story* doit, d'une part, s'adapter à une forte contrainte temporelle (et donc formelle), et d'autre part, accepter d'être ainsi intégrée dans l'enchaînement des *stories* créé par les algorithmes. La *story* sort du fil des autres publications de son auteur, c'est-à-dire de ce qui pourrait constituer le contexte de ce moment, fragment, ou information dans sa vie. Facebook présente les *stories* en effet comme « un support visuel idéal pour partager des *moments* authentiques »¹², explicitement et délibérément vouées donc à rester des fragments¹³. En même temps, l'intégration de ces fragments dans l'enchaînement des *stories* du réseau d'amis construit une continuité artificielle entre les *stories* des différentes personnes (et pages publicitaires). Pas de lien causal, mais un panorama de moments de vies sans lien (autre que le lien d'« amitié » avec l'utilisateur) plus ou moins simul-

12. Voir les pages d'aide pour les entreprises : <https://www.facebook.com/business/help/304846896685564%C2%A0?id=2331035843782460> (c'est nous qui soulignons).

13. Nous avons mentionné l'option de proposer une séquence de moments mais, comme nous avons également vu, cela n'empêche pas que la logique de la fragmentation prévale. Facebook propose également une archive pour ses propres *stories*, mais elle est accessible seulement à l'auteur elle-même ou l'auteur lui-même.

tanés. Plutôt que d'une « identité narrative »¹⁴ de chacun·e, on a donc affaire à une sorte d'identité numérique *d'un réseau*, qui est à la fois un flux continu d'informations visuelles et une image pixélisée construite par simple juxtaposition algorithmique, toujours *dans* et *pour* le moment présent¹⁵.

L'individualisme de l'auto-représentation et de l'auto-promotion qui semble motiver les utilisateurs à s'emparer de la fonction *story* pour partager des *moments* de leur vie se révèle ainsi paradoxalement contribuer à une dés-individualisation qui passe effectivement par la détemporalisation – par le détour d'une temporalisation minimale de médias non-temporels –, où le rôle de chacun se limite à enrichir le réseau, dans tous les sens du terme. Chaque personne et chaque *story* sont, pour reprendre la chanson de Pink Floyd, « just another brick in the (others' digital) wall ».

Le discours officiel de Facebook souligne également l'importance de combiner le visuel avec la vitesse pour une captation optimale de l'attention :

Accélérez le rythme pour retenir l'attention de votre audience : le contenu des stories se regarde bien plus rapidement que celui des autres médias. *Nous vous suggérons de créer des publicités qui captent l'attention de leur audience dès la première image et de conserver cette attention en jouant sur la vitesse* (Meta, s. d.).

Les plateformes proposent une multitude de modèles et filtres qui matérialisent cette visée et facilitent le travail des créateurs de story dans cet esprit.

14. Mayer et Bouchardon (2017) font l'hypothèse d'une « identité poétique », reposant sur un recueil d'instantanés, de moments et d'impressions fugaces, qui coexisterait avec « l'identité narrative » de Ricoeur et serait renforcée par les réseaux sociaux.

15. Il est intéressant d'observer que les plateformes et/ou leurs utilisateurs présentent cela comme une approche qui viserait justement la *pureté* des constructions narratives, identitaires et/ou visuelles des profils (et/ou des pages commerciales) : « *Instagram's Story is a great way to share events as they happen without clogging up your carefully curated feed with dozens of throwaway images. Your friends and followers might be interested to see what's going on in your life or get a behind-the-scenes view of what you're working on, but they probably want to be able to opt-in rather than have it just appear in their feed. It's part of Instagram's move to be a more complete social network, rather than just a place for pretty pictures.* » (Fedewa 2021).

Non seulement la *story* n'impose donc aucun critère de narrativité, mais la narrativité semble même perçue comme une entrave à son efficacité immédiate. Tout en exploitant le succès historique du concept de récit et des pratiques associées en leur empruntant son nom, la *story*, telle qu'elle est conçue et pratiquée dans les réseaux sociaux, ne s'appuie donc en rien sur le sens traditionnel du récit.

La tendance à la brièveté, la simplicité et la représentation visuelle ne sont bien sûr pas nouvelles ; les *stories* ne font que pousser cette logique à leur extrême. Le dispositif *story*, dans sa conception comme dans sa construction et usages proposés, est inséparable de son environnement numérique, non pas tant parce que cet environnement serait par définition et par nature détemporalisant, mais parce que le calcul – dans les deux sens du terme, mathématique comme économique-stratégique – qui le sous-tend est ici investi par une logique commerciale plutôt que sociale et culturelle. La *story* ne fait ainsi qu'exacerber la logique du *storytelling*, en tirant profit du potentiel d'impact émotionnel de la forme, ici entièrement vidée de son histoire (là aussi dans les deux sens...) et de son esprit, puisque la temporalité n'est utile dans ce contexte que dans la mesure où elle permet de reconstituer des évolutions de comportement d'utilisateurs – et même dans ce cas, ce n'est que le résultat qui compte. Le problème n'est donc pas le fait que le calcul atemporel soit la base du fonctionnement du numérique, mais que ses usages soient dominés par les pouvoirs économiques qui seuls ont la capacité – les ressources et le savoir-faire accumulés – d'inventer et de mettre en place des dispositifs à proposer aux utilisateurs, ou même de les leur imposer, en s'appuyant, certes, sur des désirs et pulsions trop humains. Cela n'empêche pas l'émergence de pratiques créatives – nous en avons déjà vu quelques exemples, tels que les micro-booktrailers proposés par le New York Public Library sur Instagram, pour n'en citer qu'un (2018).

Ouverture

Dans l'environnement numérique actuel, pratiquer le récit dans le sens classique qui *prend son temps* pour se construire et se transmettre, ou bien dans des formes expérimentales qui questionnent ses limites sans proposer une satisfaction immédiate, suppose de nager contre le courant alimenté par les

soient particulièrement travaillées ou promues, si elles captent un moment unique, original, particulièrement divertissant, etc.

dispositifs mis en place par les réseaux sociaux propriétaires dominant nos communications. Nous avons présenté deux créations qui proposent, chacune à sa manière, un tel questionnement en s'appuyant sur deux phénomènes courants de notre vie numérique et qui n'ont pas encore de place bien établie dans le discours narratif : les notifications et le flux de données. Le premier permet d'introduire et d'intégrer le temps de la fiction dans le temps réel du lecteur, tandis que le deuxième utilise le temps réel d'événements en cours pour structurer une fiction, donner ainsi un sens au flux d'informations et transformer celui-ci en expérience humaine. Ces deux exemples montrent également que l'interactivité et le flux de données posent la question de la temporalité en l'entrelaçant inévitablement avec celle de la fictionnalité et de ses frontières, invitant justement à repenser ces frontières et la distinction traditionnellement binaire entre fiction et réalité¹⁹. Si le récit classique vise et encourage *l'immersion* du lecteur-spectateur par un mouvement de l'espace-temps réel vers un espace-temps fictionnel, il s'agit dans et par ces récits (aussi) de laisser l'espace-temps de la fiction *émerger* dans et par l'espace-temps réel, par un mouvement qui non seulement traverse mais aussi déconstruit leurs frontières.

Si ces créations interrogent les relations entre récit, temporalité et environnement numérique, notre troisième exemple montre que ce dernier invite actuellement à une remise en question totale du concept de récit tel que la narratologie classique et post-classique le définissent, en s'emparant du terme pour désigner un dispositif et des pratiques entièrement autres. Cette altérité radicale s'exprime notamment dans le rapport au temps – à la fois celui du dispositif, des contenus proposés par son biais, et de ses utilisateurs. Nous avons vu comment le temps des *stories* individuelles est doublement limité par les réseaux, à une durée interne de quelques secondes et à une durée de vie d'une journée. Nous sommes dans le moment(ané) et l'éphémère qui n'est pas voué à constituer une mémoire, ou en tout cas à faire partie des archives, mais qui veut quand même (se) montrer, avoir une existence double (grâce à une représentation) et *un peu* prolongée, mais toujours *en tant que moment*. La fonction de ces *stories* n'est plus d'établir des liens temporels ou causaux entre des événements, mais simplement de les faire entrer dans ce que l'on pourrait appeler « la vie du/des réseau(x) », cette énorme vitrine pixélisée en transformation constante dont la cohésion n'est assurée que par les liens

19. Voir à ce sujet notamment « *Virtual Mirrors : Reflexivity in Digital Literature* » d'Erika Fülöp (2021).

d'« amitié » – ce terme ayant aussi subi une évolution depuis sa reprise par les réseaux pour désigner les liens entre ses membres.

Sans doute ne faut-il pas essentialiser le temps, mais penser également en termes d'« espace numérique » (Vitali-Rosati 2020). Marcello Vitali-Rosati nous invite ainsi à penser les récits davantage en rapport à la spatialité qu'à la temporalité : la temporalité est linéaire (avant-après), alors qu'il y aurait sur internet avant tout des « rapports de distance et de proximité, de visibilité et d'invisibilité, d'accessibilité et d'inaccessibilité, de position centrale ou périphérique », c'est-à-dire la production d'un espace. Sur internet, nous produisons notamment notre identité collective grâce à des interactions spatiales, et la notion d'« éditorialisation » est elle-même définie par Vitali-Rosati comme « l'ensemble des dynamiques qui produisent l'espace numérique ». C'est précisément dans cet espace numérique que prennent forme également les *stories* : l'enchaînement des moments, sans autre lien que leur juxtaposition par un algorithme et (d'après ce que l'on voit) sans considération aucune pour les contenus, est présenté dans l'espace, avec les cadres alignés de chacune des *stories* disponibles au moment de la consultation, jusqu'à ce que l'utilisateur lance le visionnage et suive leur enchaînement temporel. Plutôt qu'une séquence narrative construite par une personne, l'utilisateur reçoit une séquence compilée par l'algorithme : le moment ou le contenu éditorialisé par la personne qui l'a vécu ou créé intègre un deuxième processus, cette fois algorithmique et opaque, qui performe sa mise en séquence avec d'autres moments et contenus créés par d'autres personnes. Il y a donc processus (*procedure*) et performance plus que récit dans le sens ricœurien : une construction temporelle qui ne *fait pas sens*, qui ne travaille pas (avec) le sens mais remplit néanmoins un/le/notre temps et espace numérique.

Paul Ricœur constate en 1985 que « de nouvelles formes narratives, que nous ne savons pas encore nommer, sont déjà en train de naître, qui attesteront que la fonction narrative peut se métamorphoser, mais non pas mourir » (1983). La question se pose aujourd'hui de savoir jusqu'où cette métamorphose peut aller, et jusqu'à quel point on peut pousser la « fonction narrative » sans qu'elle perde son sens – le sens en tous cas que Ricœur lui attribue. Est-ce qu'on assiste aujourd'hui à une transformation fondamentale de ce que l'on appelle récit ? Est-ce que notre désir et besoin de récit à *l'ancienne*²⁰

20. Le succès toujours grandissant des séries (notamment sur des plateformes telles que Netflix ou Amazon Prime Video) pourrait constituer un indice de la vitalité de tels récits.

sont suffisamment forts pour résister à la marée planétaire des *stories*, et au pouvoir de redéfinition des réseaux et des processus algorithmiques ? Et est-ce qu'il faut avoir peur de la possibilité d'une telle évolution ? Ne pourrait-elle pas s'inscrire dans la longue histoire des civilisations humaines qui ont vu tant de transformations – y compris sans doute la naissance – du récit tel qu'on le connaît encore aujourd'hui ?

Ces questions suggèrent que l'enjeu n'est plus simplement ce que devient le récit, mais ce que nous deviendrions, *nous*, sans récit dans le sens classique, et comment nous pourrions fonctionner sans lui. Autrement dit, dans quelle mesure notre conscience et faculté de pensée sont-elles vraiment dépendantes du récit, et dans quelle mesure pouvons-nous envisager des modes de fonctionnement alternatifs²¹ ? Une véritable pensée de et par le réseau comme structure serait-elle possible, par exemple, où la cohésion des moments et fragments serait assurée par leurs connexions autres que temporelles et/ou causales ? Il ne s'agit peut-être pas d'une disparition totale et définitive des récits, mais d'une relativisation de leur place dans notre culture, histoire et constructions théoriques, et d'une multiplication des modes de représentation et de performance du temps.

Force est cependant de reconnaître que pour le moment, nous sommes encore situés à *l'intérieur* de ce régime de pensée où le récit semble non seulement indispensable mais fortement dominant, et dans l'impossibilité de penser à un éventuel au-delà. Le récit comme cadre d'intelligibilité fait dans ce sens partie de ces « grands récits » dont Lyotard a annoncé la fin (1979) mais qui continue à structurer notre perception du monde – présent, passé et à venir. Lorsqu'on *raconte l'histoire* du récit et de l'évolution des *stories* sur les réseaux, avec leur défi au *récit à l'ancienne*, celui-ci se défend, soutenu par le poids de son histoire, et nous posons trop facilement les nouveaux venus dans le rôle du méchant – entrant ainsi à notre tour dans la logique polarisante du storytelling. Ce n'est, au contraire, qu'en ouvrant nos esprits à l'idée que d'autres voies sont possibles que l'on peut engager une réflexion sérieuse et nuancée sur l'évolution de notre rapport au récit, au temps et à la technologie.

21. Galen Strawson, dans un article fameux (2008), avance déjà qu'« il existe des personnes profondément *non-narratives* et qu'il existe de bonnes façons de vivre qui sont profondément *non-narratives* » (« *There are deeply non-Narrative people and there are good ways to live that are deeply non-Narrative* »).

Bibliographie

- ARTE France, et The Pixel Hunt. 2017. « Enterre-moi, mon amour ». <http://enterremoimonamour.arte.tv/>.
- Bachimont, Bruno. 2010. *Le sens de la technique. Le numérique et le calcul*. Encre marine. Paris : Les Belles Lettres.
- Bachimont, Bruno. 2021. « Écriture et Code, motivation du sens et Arbitraire du calcul ». In *Le Champ Du Signe*. ESAD Amiens.
- Baroni, Raphaël, et Claus Gunti, éd. 2020. *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*. Malakoff : Armand Colin.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. Cambridge : MIT Press.
- Bouchardon, Serge. 2019. « Mind the Gap! 10 Gaps for Digital Literature? » *Electronic Book Review*. <http://electronicbookreview.com/essay/mind-the-gap-10-gaps-for-digital-literature/>.
- Cayley, John. 2018. *Grammalepsy. Essays on Digital Language Art*. Bloomsbury Publishing. Bloomsbury Academic.
- Chambefort, Françoise. 2017. « Lucette, gare de Clichy ». <http://fchambef.fr/lucette/index.php>.
- Chambefort, Françoise. 2020. « Sortir de l'écran. Lucette, gare de Clichy ». In *Attention à la marche! Penser la littérature électronique en culture numérique*, édité par Bertrand Gervais et Sophie Marcotte, 327-38. Montréal : Les Presses de l'Écureuil.
- Easterlin, Nancy. 2012. *A Biocultural Approach to Literary Theory and Interpretation*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Etherington, Darrell. 2013. « Snapchat Gets Its Own Timeline With Snapchat Stories, 24-Hour Photo & Video Tales ». *Techcrunch*. https://techcrunch.com/2013/10/03/snapchat-gets-its-own-timeline-with-snapchat-stories-24-hour-photo-video-tales/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly9zdHlsby5odW1hLW51bS5mci8&guce_referrer_sig=AQAAAGM09aCz7rpUki45TLuRQzJgiBV1Gnx2Ffj4dK1asmbPNP1YOPUSuLkRtempEXtGW8VAbh86Ckz-zYUuosjq-yGFHB7aTbsRYKib79TPAuRuhYZcsx4_3zV69eSImqT.
- Fedewa, Joe. 2021. « What Are “Stories,” and Why Does Every Social Network Have Them? » *How To Geek*. <https://www.howtogeek.com/722354/what-are-stories-and-why-does-every-social-network-have-them/>.

- Fludernik, Monika. 2009. *An Introduction to Narratology*. London : Routledge.
- Fülöp, Erika. 2021. « Virtual Mirrors : Reflexivity in Digital Literature ». In *Fictionality, Factuality, and Reflexivity across Discourses and Media*, 229-54. Narratologia. Berlin : Lancaster University.
- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Seuil. Paris.
- Herman, David. 2013. *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge : The MIT Press.
- Liotard, Jean-François. 1979. *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. Critique. Paris : Minuit.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Édité par Roger F. Malina et Sean Cubitt. Leonardo. Cambridge : MIT Press.
- Mayer, Ariane, et Serge Bouchardon. 2017. « Le sujet numérique. D'une identité narrative à une identité poétique ? » *RIHM (Revue des Interactions Humaines Médiatisées)* 18 (1) :71-94.
- Meta. s. d. « Recommandations pour la création de stories ». <https://www.facebook.com/business/help/304846896685564?id=2331035843782460>.
- New York Public Library. 2018. « Micro-booktrailers : The Metamorphosis ». Instagram. <https://www.instagram.com/stories/highlights/17852114806307682/>.
- Picard, Manon. 2021. « La Smartfiction, quand l'environnement numérique fictionnel s'hybride à l'environnement numérique personnel ». In *XXIIème Congrès de La SFSIC*.
- Revaz, Françoise. 2009. *Introduction à la narratologie. Action et narration*. Champs linguistiques. Bruxelles : De Boeck-Duculot.
- Ricoeur, Paul. 1983. *Temps et Récit*. Paris : Seuil.
- Schmid, Wolf. 2005. *Elemente Der Narratologie*. Berlin : De Gruyter.
- Simanowski, Roberto. 2011. *Digital Art and Meaning : Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Electronic Mediations 35. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Stiegler, Bernard. 1998. « Les Enjeux de la numérisation des objets temporels ». In *Cinéma et Dernières Technologies*, édité par Frank Beau, Philippe Dubois, et Gérard Leblanc. Paris : De Boeck.
- Strawson, Galen. 2008. « Against Narrativity ». In *Real Materialism and Other Essays*. Oxford : Clarendon Press.
- TikTok. 2021. « How CommunityToks Create Safe Spaces for Authentic Connection, Creativity and Joy ». TikTok for Business. <https://www.tiktok.com/@tiktokforbusiness>.

//www.tiktok.com/business/en-US/blog/communitytoks-authentic-connection-creativity-joy?

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

Walsh, Richard, et Susan Stepney. 2018. *Narrating Complexity*. London : Springer.

Zunshine, Lisa. 2006. *Why We Read Fiction. Theory of Mind And the Novel*. Columbus : Ohio State University Press.