À l'épreuve

N° 5 | 2018
Habiter

Habiter l’espace numérique “en lisant, en écrivant” : faire œuvre à travers les pratiques littéraires en réseau

Emmanuelle PELARD

Édition électronique :
URL :
https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-5/2724-habiter-l-espace-numerique-en-lisant-en-ecrivant-faire-oeuvre-a-travers-les-pratiques-litteraires-en-reseau
DOI : numerev_2094
Date de publication : 18/02/2018

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : PELARD, E. (2018) Habiter l’espace numérique “en lisant, en écrivant” : faire œuvre à travers les pratiques littéraires en réseau. *À l'épreuve*, (5). https://doi.org/10.34745/numerev_2094

Mettre en relation la machine de Turing (1936) et *La Jeune Parque* (1917) de Paul Valéry, pouvait, il y a quelques décennies, sembler étrange, sans aucune pertinence *a priori*, voire inapproprié. De fait, quel est le lien entre un modèle de fonctionnement des machines et appareils mécaniques de calculs, considéré comme l'ancêtre de la programmation et de l'ordinateur, et un texte poétique ? L'émergence et le développement de la littérature numérique dans les années 1980, avec l'introduction des premiers ordinateurs dans la société civile, puis l'apparition des divers logiciels, sans oublier la démocratisation d'internet à la fin des année 1990, a transfiguré les pratiques d'écriture de certains auteurs, induisant ainsi un *digital turn* dans la création, l'édition et la lecture littéraires. L'environnement numérique au sein duquel ces pratiques littéraires sont conçues, diffusées et appréhendées suscite parfois l'émoi des lecteurs et des écrivains, de par la labilité et l'étendue incommensurable qui le caractérisent ainsi qu'en raison de l'obsolescence des formats et supports qui le constituent.

Mots-clés :

Mettre en relation la machine de Turing (1936) et *La Jeune Parque* (1917) de Paul Valéry, pouvait, il y a quelques décennies, sembler étrange, sans aucune pertinence *a priori*, voire inapproprié. De fait, quel est le lien entre un modèle de fonctionnement des machines et appareils mécaniques de calculs, considéré comme l'ancêtre de la programmation et de l'ordinateur, et un texte poétique ? L'émergence et le développement de la littérature numérique dans les années 1980, avec l'introduction des premiers ordinateurs dans la société civile, puis l'apparition des divers logiciels, sans oublier la démocratisation d'internet à la fin des année 1990, a transfiguré les pratiques d'écriture de certains auteurs, induisant ainsi un *digital turn* dans la création, l'édition et la lecture littéraires. L'environnement numérique au sein duquel ces pratiques littéraires sont conçues, diffusées et appréhendées suscite parfois l'émoi des lecteurs et des écrivains, de par la labilité et l'étendue incommensurable qui le caractérisent ainsi qu'en raison de l'obsolescence des formats et supports qui le constituent.

Mais l'univers numérique contamine, interpénètre, voire configure, par certains aspects, notre quotidien. Il s'impose, malgré le fait qu'il puisse représenter un certain non-lieu, un espace virtuel, et incarne paradoxalement aussi, pour nombre de ses utilisateurs,

arpenteurs, flâneurs, *afficionados*, un « troisième-lieu[1] ». Ensuite, il s'agira de considérer une autre manière d'investir l'espace et le média numériques pour l'auteur, celle d'habiter pour *faire œuvre*, touchant alors à deux acceptions du terme « habiter » – habiter, au sens géographique du terme, soit vivre dans une localité répertoriée sur une carte, et habiter, c'est-à-dire investir l'espace numérique et ses possibilités technologiques. Plus précisément, l'habiter relève alors de la perspective d'investir d'une manière singulière un espace, de se l'approprier par une certaine forme de vie, par une présence et un ancrage subjectivant, mais dans un dialogue avec les spécificités d'un lieu, qui colore aussi de ses caractéristiques propres le mode de vie de son habitant. Le territoire numérique est associé à une localité réelle dans la littérature géolocalisée, et les deux habitats en dialogue opèrent selon un jeu de miroir réfléchissant sur le récit et le propos de leur habitant, l'écrivain étant à la fois résident d'une ville et occupant de la toile. Autrement dit, il s'agit d'habiter pour *faire œuvre* en produisant une littérature géolocalisée, sous forme d'applications mobiles pour écrans tactiles (tablettes, *smartphones*).

« Habiter le quotidien » pour l'écrivain numérique, entre l'algorithme et les *followers*

La pratique d'écriture littéraire en contexte numérique a renouvelé l'approche de la création littéraire, qui ne se réduit plus seulement à la constitution d'un texte verbal, voire à l'agencement de ce texte sur la page – notamment si l'on songe à des genres qui spatialisent les mots et les signes sur la page, tels que la poésie visuelle, par exemple, mais qui représente aussi une création multimodale, plurisémiotique et hypermédiatique[2] tout en demeurant principalement constituée par un texte de nature « littéraire[3] ». Ce bouleversement esthétique et rhétorique des formes de la littérature s'accompagne d'une redéfinition du rôle et de la place du lecteur comme de l'auteur. Le paradigme de l'auctorialité est transfiguré et se caractérise, dans l'environnement numérique, de manière plurielle, reposant sur deux tendances antagonistes. Habiter l'espace virtuel pour l'écrivain numérique peut signifier une hyper-présence médiatique, une surexposition de son « identité calculée[4] » sur les réseaux sociaux, online, en permanence, dans une instantanéité sans précédent, et dans un dialogue constant, en temps réel, avec ses internautes-followers s'il le souhaite, ce que nous qualifions comme étant une hyper-auctorialité ; ou bien l'« habiter en ligne » peut, au contraire, se caractériser par une forme de spectralité, d'invisibilité – si l'on envisage le fait que l'auteur est souvent un programmeur et/ou un développeur d'applications, voire parfois le programme lui-même, pour une bonne partie de l'œuvre. Ce deuxième régime de l'auctorialité, qui s'appuie sur l'absence apparente de l'auteur, et même sur une désubjectivation de l'auteur dans le cas du programme-auteur ou programme-géniteur de textes, peut être désigné comme une hypo-auctorialité.

Exposer l'auteur : branding the authorship

Les formes de l'hyper-auctorialité empruntent principalement le format du blog ainsi que les réseaux sociaux. Elles présentent dans la plupart des cas une écriture

journalière, une réflexion dans et sur la quotidienneté, et elles sont souvent à caractère autobiographique. On distingue des types spécifiques de blog, qui constituent des vitrines en ligne pour l'auteur, pour son écriture, voire participent à l'émergence d'une *persona* : l'image que l'écrivain essaie de construire sert des fins de reconnaissance, d'ordre littéraire, et/ou d'ordre mercatique. Ce dernier se livrant ainsi à une démarche de marketing, à un geste de *branding the autorship*. Les blogs concernés sont les « blogues-carnets » (celui de Rondeau[5]), « dans lesquels on peut lire aussi bien de la création littéraire que des réflexions personnelles, des notes ou des descriptions du quotidien de l'auteur telles qu'on les trouverait dans un journal intime[6] », ainsi que les « blogues-sites internet d'auteur[7] », « tenus par des auteurs publiés, ou cherchant à être publiés[8] », comme celui de Stéphane Soutoul par exemple. « Dans ce cas-ci, le blogue est une vitrine pour ces écrivains, qui y diffusent leurs créations et obtiennent une certaine réception à travers les commentaires des lecteurs internautes[9]. » Il en est ainsi notamment pour le blog de l'écrivaine Chloé Delaume[10]. Le blog n'incarne pas seulement un médium pour la pratique d'écriture de soi au quotidien, c'est aussi une médiation en vue d'une légitimation, voire d'une possible publication de livres. Cette démarche s'inscrit dans un désir de reconnaissance des auteurs, qui l'évoquent aussi souvent dans leur blog, sans que cela n'ait pour autant un lien avec l'écriture et l'esthétique de leurs œuvres, notamment quant au genre choisi ou au style d'écriture privilégié. Précisons, dans cette perspective, que les types de blogs mentionnés précédemment se distinguent aussi parfois des « blogues-œuvres[11] », autrement dit des blogs dont le dispositif médiatique est utilisé non pas à des fins de légitimation, de promotion ou de diffusion, mais bien à dessein d'une expérimentation des possibilités techniques du numérique pour *faire œuvre*, afin de proposer une écriture littéraire fondamentalement native du média numérique.

Certains auteurs ont une démarche hybride, en ce sens qu'ils investissent davantage les possibilités de l'outil numérique afin de créer un « blogue-œuvre », soit un véritable dispositif esthétique-technique qui fait l'essence de l'œuvre littéraire. Mais, ces « blogues-œuvres » n'en demeurent pas moins, à l'occasion, parties prenantes d'une stratégie double, artistique et médiatique, de la part de l'écrivain numérique. C'est le cas, en l'occurrence, du « blogue-œuvre » de Jean-Pierre Balpe, intitulé *La vie du Général Proust*, qui se décline en 18 blogs formant un « blogue-œuvre ». Le jeu sur l'identité et les avatars du « moi » – qui n'en sont parfois pas, car ce sont de simples personnages des hyperfictions, éclatées et dispersées dans le réseau de blogs – construit malgré tout une certaine *persona numérique.* Autre exemple, celui du site *Désordre*[12] de Philippe De Jonckheere, « en constante évolution depuis sa création en 2001. De nombreuses parties du site sont narratives, par exemple le récit hypertextuel intitulé *Chinois (ma vie)*[13]*.* Mais on peut considérer que l'ensemble du site a une visée narrative et qu'il est destiné à saisir "l'identité narrative" (Ricoeur, 1990) de l'auteur[14] ». En effet, les récits du blog n'élaborent pas à eux seuls la posture énonciative : leur agencement et le dispositif du site dans son entier, à travers l'usage des hyperliens notamment, sans compter la fréquence de publication, participent à construire l'identité narrative.

En outre, se dire en fragments, éparpillés en data, représente en soi une modalité narrative liée à la structuration de ce qu'on pourrait considérer comme des sous-espaces numériques, ou plutôt des plateformes et interfaces d'échanges constituées par les nouveaux médias : Facebook, Twitter, My Space, Instagram, You Tube, les blogs, etc. Aussi, les constantes qui caractérisent le fonctionnement des réseaux sociaux se révèlent éclairantes pour comprendre les formes de création artistique et littéraire hypermédiatiques. Les écrivains numériques qui jouent sur l'aspect autobiographique de leur écriture et mobilisent les réseaux sociaux ne recourent pas moins que l'utilisateur le plus commun et régulier de Facebook à une « identité numérique[15] », à une « identité calculée[16] ». « L'identité calculée [...] manifeste l'emprise du logiciel sur la présentation de soi : les éléments calculés permettent ainsi de mettre en évidence les règles du jeu social stimulés par la structuration de l'interface[9] ». Par conséquent, la structuration de l'interface et les données et schémas analysés, enregistrés et déployés par l'algorithme engendrent un « design de l'identité[9] » du profil de l'utilisateur, soit aussi de celle de l'écrivain, œuvrant et manœuvrant avec les technologies à des fins artistiques, à dessein de manifester la qualité esthétique du dispositif qu'il élabore. De fait, « [l]'identité numérique est [...] une coproduction où se rencontrent les stratégies des plateformes et les tactiques des utilisateurs[17] ».

Les mises en scène de soi, qu'elles relèvent du geste d'un utilisateur non écrivain ou bien de celui d'un écrivain numérique, répondent à une stratégie. Toute pratique relève d'une stratégie à un niveau de pertinence supérieur[18] dans le parcours de l'expression qu'elle construit pour produire du sens. Selon les écrivains numériques en question, une typologie de « styles stratégiques[19] » peut aisément être dégagée. Ainsi qu'évoqué précédemment, il peut s'agir :

- soit d'un style stratégique principalement ou en partie mercatique,
- soit d'un style stratégique principalement ou en partie de légitimation,
- mais aussi d'un style principalement ou en partie scénographique,
- comme également d'un style principalement ou partiellement déclaratif, engagé,
- ou bien encore d'un style expérimental, strictement, voire exclusivement, esthétique,
- et enfin – mais il y en aurait d'autres – d'un style relationnel, de mise en partage.

Dans le cas de l'usage massif et récurrent des réseaux sociaux par l'écrivain, il s'avère que certains styles stratégiques peuvent s'esquisser plus distinctement que d'autres. Partant du constat que Facebook présente une identité déclarative de son utilisateur, en raison de l'organisation de son interface[20] notamment, le style stratégique déclaratif peut donc aussi très nettement caractériser le discours d'un écrivain sur cette plateforme. Aussi, – et ce, toujours dans la perspective d'éclairer les styles stratégiques de l'écrivain numérique, en lien avec la modalité déclarative – notons que « [l]'analyse de Facebook montrait que les utilisateurs à fort indice déclaratif déployaient plus d'activités communautaires collectives (appartenance à des groupes)[9] ». S'agissant de l'écrivain numérique, ce dernier état de fait se vérifie également, dans la mesure où la présence pour un auteur sur les réseaux sociaux dans un but créatif correspond à un

style stratégique de mise en partage, et un procès d'écriture collaborative, communautaire. Cette démarche de création et cette manière d'habiter l'espace virtuel pour l'auteur ont donné lieu, en l'occurrence, à « un récit participatif Facebook[21] », *Un roman du réseau* (2012), grâce à l'initiative de Véronique Taquin. Roman au sein duquel l'internaute a pu incarner un personnage et se livrer à des actions d'écriture. Taquin a mis en ligne en 2011 un roman en neuf feuilletons sur le site de *Mediapart*, pour lesquels les lecteurs étaient invités à réagir et à faire part de leurs interprétations[22]. Le tour de force de ce roman réside dans la mise en abyme de la notion de récit participatif sur internet, puisque la diégèse évoque des internautes qui partagent et réécrivent des récits, alors même que le partage des feuilletons sur *Mediapart* a induit l'écriture de récits interprétatifs par les lecteurs eux-mêmes.

L'auctorialité spectrale : le codeur-développeur et son programme

Si paradoxalement, l'écrivain n'a jamais eu davantage l'opportunité d'être dans une forme « d'hyper-présence » en temps réel, de manière continue, ou avec une régularité très dense, à raison de plusieurs fois par jour (possibilité de *twitter* plusieurs fois par jour, de poster des contenus sur Facebook ou Instagram), il n'en demeure pas moins que l'auctorialité numérique comporte aussi une dimension qui relève d'un paradigme de l'en-deçà, des préfixes de l'*hypo-* ou du *sub-*, d'une forme de spectralité que recouvre la « main » invisible qui engendre le texte : celle du codeur-développeur, voire parfois celle métaphorique du programme.

En principe, on considère que l'utilisateur d'un site, d'un blog et d'un réseau social est généralement en concordance avec la personne de l'écrivain et la figure auctoriale, mais, afin d'être parfaitement exhaustif, il faudrait vérifier le degré de complexité des opérations de gestion du site et des effets esthétiques produits par le dispositif, pour déterminer si l'écrivain demeure un simple utilisateur ou, au contraire, entre dans l'univers du programmeur de commandes au sein d'une interface et d'un environnement numériques. Ce point est crucial, puisqu'il détermine la part de conception programmatique-numérique de la part de l'auteur en regard de son œuvre littéraire hypermédiatique. Il est moins fréquent que le développeur-codeur d'une application internet (création d'un site internet) ou d'une application mobile (une application configurée pour fonctionner sous les systèmes d'exploitation iOs ou Android) concorde avec la personne de l'écrivain.

D'une part, il se présente la possibilité de diffraction de la notion d'auctorialité, qui ne se réduirait plus à un modèle de type un écrivain pour une personne physique, ni même à un collectif d'auteurs composé de plusieurs écrivains, mais bien plutôt une auctorialité double constituée par un écrivain en amont et par un codeur-développeur en aval. D'autre part, se manifeste également le cas de figure d'une auctorialité unifiée, car l'écrivain est aussi le codeur-développeur de sa propre œuvre. Enfin, autre configuration typique de la littérature numérique : la présence d'un « tiers auteur[23] », soit le programme informatique, qui représente une instance de création et de génération du texte, et pour certains types d'œuvres en est même le principal auteur (poèmes par génération, par exemple). L'instance robotique de création partage l'auctorialité avec la

personne du programmeur/écrivain, et reconfigure cette dernière en introduisant une entité non humaine dans le geste de production du texte littéraire. Bien que le programme ne s'invente pas seul, et n'invente pas totalement seul non plus le texte, il reste qu'il est en partie responsable ou co-responsable de l'engendrement et de la *processualité* du texte de l'œuvre littéraire. Si la littérature numérique ne manifeste pas une disparition de l'auteur[24], il n'en demeure pas moins que la figure de l'auteur est parfois dissimulée derrière le titre d'une œuvre (c'est souvent le cas pour les applications mobiles de poésie numérique), invisible, ou bien portant le masque du programme, de cette auctorialité robotique, neutre, algorithmée (*La Séparation*, 2013)[25]. *L'être-auteur* semble investi d'une certaine spectralité, surtout lorsque la notion d'auteur repose sur des sans-noms, des sans-visages, voire sur une absence de corporéité quand il s'agit d'un programme informatique, d'une suite d'opérations en langage C. La transfiguration qui s'opère dans la notion d'auctorialité en contexte numérique, dans le passage de la voix au code, de la figure de l'auteur, maître du verbe (selon la conception traditionnelle et séculaire de la littérature), vers celle du codeur, ou du « tiers-auteur[26] », se caractérise par une certaine forme d'effacement et de spectralité, en ce sens que le recours à l'algorithme désubjective, voire dépersonnalise (quand ne figure ni nom ni visage) le geste d'écriture littéraire. Ce phénomène dépersonnalisant, désubjectivant, de l'écriture numérique manifeste un régime d'hypo-auctorialité. La différence qui réside entre l'omniprésence de l'écrivain pour une part, s'agissant de l'hyper-auctorialité, et la spectralité de l'auteur pour une autre, est liée notamment au rôle – plus ou moins grand – accordé au logiciel comme tiers créateur de l'œuvre.

C'est notamment le cas des œuvres qui se fondent sur la génération de textes comme dynamique d'organisation essentielle de l'œuvre littéraire. Généralement le programme ou le logiciel, configuré comme un générateur de signes, de lettres, de mots ou de textes devient, en quelque sorte, la figure auctoriale principale. Le cycle de *Digital Concrete Poetry* de Jorg Piringer[27] (écrivain numérique-codeur-développeur) en est l'exemple type. La voix poétique s'absente pour laisser place à une expérience sur le rythme et la matière plastique et sonore des « alphagrammes[28] », « topogrammes[9] » et « logogrammes[9] » en tout genre, privilégiant l'accès direct du lecteur au texte à manipuler avec les doigts pour produire le sens de l'œuvre. Fondée sur le même principe de primauté de l'expérience sémiotique du lecteur impliqué dans la manipulation gestuelle et la formation du sens qui en découle : l'« application poétique[29] » *Textagon Word Art Generator*[30] (2013) d'Adam Mathes, qui s'apparente à de la poésie visuelle 3.0.

La conception de la figure unique de l'auteur perd en intensité à travers les pratiques numériques littéraires qui s'appuient sur une forte implication des utilisateurs-lecteurs. Le cycle de *Poetry for Excitable Mobile Media, PoEMM*[31] (2010-2013), de Jason Edward Lewis et Bruno Nadeau, est une œuvre mettant en relief ces actions de manipulation et d'écriture en relais, dont l'esthétique réside dans le partage en devenir. En effet, la dernière étape de réalisation de ce cycle d'applications poétiques fut de délivrer le code permettant de créer et d'engendrer les différents poèmes, en laissant la licence en libre

accès. Partager le code en *open source* a donc constitué l'acte fondateur de création d'une communauté esthétique numérique, unie par une auctorialité en partage, dans la mesure où elle rassemble tous les utilisateurs-lecteurs devenus des lecteurs-auteurs bis. On pose dans ce cas la secondarité de l'auctorialité, puisque le lecteur-auteur de *PoEMM* n'est pas l'auteur premier, mais un auteur secondaire en quelque sorte, un auteur bis, renouvelant une création, remédiant un code déjà existant, et pourtant donnant lieu à un nouveau poème.

La notion d'auteur, envisagée en littérature majoritairement selon la perspective de la singularité, s'affaiblit en ce sens en contexte numérique – sans que cela n'ait en rien une connotation négative. La dilution du singulier dans le fait d'épouser la multiplicité qu'implique le processus de création numérique met au jour une esthétique relationnelle[32], essentielle à l'économie de l'œuvre littéraire numérique. Finalement, habiter l'espace hypermédiatique au quotidien pour un écrivain numérique peut signifier réaliser, non plus seulement des œuvres polycéphales – telles que les avant-gardes du XX^{e} s'y sont livrées à répétition –, mais donner acte à une œuvre *milliocéphale,* grâce à la formation d'un groupe social de lecteurs-créateurs réunissant des milliers de mains pour *faire œuvre*.

« Habiter pour faire œuvre » : une littérature géolocalisée en vue de textualiser le lieu, la ville et les espaces au prisme des écrans tactiles mobiles

Une autre manière d'habiter l'espace numérique pour l'écrivain qui se livre à une création hypermédiatique est d'investir les lieux, les régions, les villes et les localités en créant un réseau d'espaces de nature diverse, à travers la connexion internet, et en établissant une interférence entre des types de spatialités hétérogènes. C'est ce qui se produit quand l'espace virtuel et l'espace urbain se rencontrent au sein de genres littéraires d'un nouveau type.

La notion d'« œuvre ouverte[33] » semble dès lors plus que jamais d'actualité, dans la mesure où les œuvres littéraires numériques s'ouvrent ainsi sur un espace hors du livre, créant « un livre hors le livre[34] ». Nombre d'entre elles empruntent, pour ce faire, le format de l'application mobile (pour écrans tactiles, tablettes et *smartphones*), et utilisent les fonctions et technologies numériques de géolocalisation – telles que le GPS intégré au *smartphone* ou à l'iPad, la connexion à Google Maps ou aux bornes locales (*beacons*), l'activation d'une puce RFID/NFC, ou encore l'intégration de données d'API, etc. Deux gestes semblent organiser cette littérature géolocalisée : d'une part, celui de « relocaliser » la littérature, dans le sens de « (re)territorialiser », de « (ré)implémenter » dans une localité, et, d'autre part, celui de poétiser le lieu, la ville et le monument.

Géoinscrire la littérature : Google Maps et la poésie, les nouveaux « alliés substantiels[35] »

Une partie de la littérature géolocalisée qu'on rencontre sur les plateformes de téléchargement d'applications mobiles, soit l'*Apple store* ou le *Google Play*, a pour dessein de *géoinscrire*[36] la littérature ; autrement dit, il ne s'agit pas seulement de recourir aux outils et fonctions de géolocalisation des appareils portatifs pour proposer un récit urbain ou un poème urbain, mais aussi de (re)territorialiser la littérature, d'ancrer dans un lieu le geste d'écriture et les textes littéraires. Ce fut précisément l'impulsion inaugurale du projet de création répondant de l'abréviation G.P.S., qui joue précisément sur l'homonymie de cette dernière. En effet, G.P.S. signifie le titre abrégé de l'œuvre-projet, soit *Global Poetry System*, et renvoie également au nom de la technologie utilisée, à savoir le *Global Positionning System.* Le projet est présenté sur le site internet du *Global Poetry System* (2011) comme un projet qui tend à explorer et à *géoinscrire* la poésie du monde, à partir de l'idée que la poésie est partout présente, des pierres tombales aux graffitis, des cartes aux blogs, qu'elle s'inscrit tant dans les paysages que dans nos mémoires. Le GPS invitant tout un chacun à photographier, filmer, enregistrer ou coucher sur le papier des poèmes et à dire au monde où ces derniers se situent sur une carte[37].

Cette conception très ouverte et évolutive du texte poétique rend compte d'une pratique de la poésie qui connaît, à travers un geste de remédiation, un déplacement de ses modalités sémiotiques propres, *a priori* de l'ordre de l'énonciation verbale, dès lors déterritorialisées en une énonciation visuelle et de nature hypermédiatique. Ce *work in progress* repose sur une entreprise collective et s'enracine dans un esprit de démocratie culturelle, grâce à l'initiative d'un centre culturel de Londres, favorisant ainsi la création contemporaine de textes poétiques multimédiaux, qui n'est pas sans rappeler la conception surréaliste de la poésie et d'autres encore – une poésie *interartistique*, qui réside dans la vie comme dans l'art, faisant donc se rejoindre art et quotidien, et qui se veut être un geste et une pensée main dans la main avec l'autre, avec la communauté.

Une autre manière de faire se rencontrer l'espace numérique et l'espace urbain, grâce à une pratique de (re)territorialisation de la littérature, est celle proposée par la compagnie théâtrale New York Shakespeare Exchange, de New York City, qui fonde, en 2009, *The Sonnet Project*[38]. Il s'agit là aussi d'une œuvre fondée sur une implication de la communauté et de la population new-yorkaise pour réinterpréter les sonnets de Shakespeare, en les relocalisant et en les performant dans les lieux chargés d'histoire de la ville emblématique de l'Est des États-Unis. *The Sonnet Project* est décrit comme une expérimentation multimédiatique des poèmes de Shakespeare, à travers la création de 154 courts-métrages, un pour chaque sonnet, à l'occasion du 450^{e} anniversaire de Shakespeare (en avril 2014) – 154 courts-métrages en vidéos, 154 acteurs, 154 lieux pour 154 sonnets. Chaque vidéo implique un acteur différent et est filmée dans un endroit unique de New York, qu'il s'agisse d'un lieu symbolique ou historique de la ville. Un site internet ainsi qu'une application mobile pour écrans tactiles ont été créés pour mettre en œuvre le projet et délivrer une nouvelle vidéo tous les deux ou trois jours

durant cette année anniversaire. Les films des poèmes performés par un acteur sont accompagnés d'un texte reprenant l'histoire ou évoquant la connotation du lieu au sein duquel la performance prend place. L'outil de géolocalisation intervenant dans cette application permet à l'utilisateur-lecteur de repérer et de voir où se trouve chaque lieu et de découvrir les autres sonnets performés et filmés à proximité, dans le voisinage.

Affirmer que *The Sonnet Project* ne constitue pas une forme de création, en invoquant le fait qu'il s'agit d'une performance dramaturgique, d'une interprétation des sonnets shakespeariens, serait, à notre sens, mal comprendre toute une partie de la culture numérique et de la littérature hypermédiatique. Jay Bolter dans son ouvrage *The Digital Plenitude* évoque, entre autres, pour qualifier les pratiques culturelles médiatiques à l'ère du numérique, les concepts de « remix culture » et de « flow[39] ». Le geste artistique se fonde donc sur ce paradigme du flux lié au média d'Internet, qui permet en permanence d'actualiser les contenus, de les récupérer aussi sans contrainte temporelle ou spatiale, dès lors que la connexion est établie. Les possibilités et les fonctionnalités d'Internet autorisent ainsi et développent des pratiques qui participent d'une *remix culture*.

Dans *The Sonnet Project*, le sonnet shakespearien fait l'objet d'une réénonciation, fondée à la fois sur une remédiation – le sonnet devient une performance théâtrale, puis un court-métrage, lui-même partie prenante d'une application mobile enrichie de la présence d'un autre texte –, sur une relocalisation (dans les rues de New York) et sur une recontextualisation (interpréter et mettre en scène de manière neuve, au XXI^{e} siècle, un texte du XVI^{e} siècle). Or toute réénonciation d'une œuvre d'art ou d'une œuvre littéraire n'est pas seulement une remédiation ou une simple répétition de l'œuvre originale. En outre, ce qui prévaut pour l'œuvre d'art contemporaine en tant que réénonciation d'une série de tableaux antérieurs peut s'appliquer aussi à la réénonciation littéraire numérique. En effet, « [v]iser l'acte de la citation, c'est mettre l'accent sur la manière dont une image 2 s'empare du contenu propositionnel de l'image 1 [...] en l'intégrant dans un autre régime de sens, qui engage un positionnement du sujet d'énonciation différent[40] ». Dès lors, tendre à citer Shakespeare dans *The Sonnet Project* représente bien davantage qu'un acte de reproduction du même[41] : c'est mettre en relief la manière dont cette nouvelle pratique du texte s'empare du texte original en l'intégrant dans un autre régime de sens, avec un sujet d'énonciation dont le positionnement diverge. Remédier, relocaliser, recontextualiser, réénoncer, c'est créer. La réénonciation géographique et numérique constitue donc une manière de *faire œuvre*, à part entière.

Augmenter l'espace urbain par les locative narratives

Certaines œuvres littéraires numériques mobilisent activement les outils de géolocalisation afin de construire un nouveau type de narration et d'élaborer un récit qui n'est plus seulement multimédiatique et hyperrelié, mais aussi intrinsèquement lié en temps réel à la réalité de l'espace urbain. Qualifiées de *locative narratives*, ou encore de « récit interactif urbain[42] », ces textes géolocalisés, qui s'inscrivent dans le métissage

de plusieurs types de spatialités (numérique, urbaine, imaginaire, etc.), reposent sur des modalités esthétiques participative, collective et interactive. La communauté de lecteurs-utilisateurs, qu'il s'agisse des habitants d'une ville, de la population d'un quartier, voire des flâneurs passagers, des touristes, participe, grâce au geste de lecture du récit, d'une part, d'autre part, à travers le fait de réaliser physiquement et géographiquement le parcours des textes : un parcours à la fois imaginaire et réel, *alocal* (car numérique, virtuel et empruntant la fiction littéraire) et pourtant *situé* dans la ville. Il semble manifeste, à nouveau, que la littérature géolocalisée implique le lien, la relation (et non pas celle, seulement, en réseau, entre internautes, de la connexion à une plateforme d'échanges sociaux telle que Twitter, Instagram, My Space ou Facebook). La relation est celle des communautés qui se (re)forment (parfois déjà existantes mais latentes), grâce à l'utilisation commune de l'application mobile. La communauté esthétique numérique qui émerge étant liée, dans le cas de la littérature géolocalisée, aux communautés urbaines. L'implication de l'habitant d'une ville, d'un passant dans un quartier, à travers un parcours de lecture, qui ne correspond plus seulement à une trajectoire interprétative mais s'incarne aussi à travers un trajet dans la ville, aboutit à la constitution d'une collectivité, grâce à ce « troisième lieu » qu'est l'espace numérique. L'auteur numérique à l'origine des *locative narratives* se voit, de fait, réussir ce qu'un urbaniste cherche à créer au sein d'un espace public, à savoir créer un lieu de partage et de rencontre, qui ne se réduit pas à une zone de transition et de passage, soit favoriser un lien social en donnant une valeur à un endroit, en investissant symboliquement, artistiquement un lieu.

Mais la pratique de lecture et d'interprétation n'est pas nécessairement la seule action à laquelle se livre le lecteur-utilisateur d'un récit interactif urbain, dans la mesure où il est aussi incité à partager sur les réseaux sociaux des contenus et son avis à propos de son expérience, voire parfois à lui-même composer un texte, participant au processus narratif de l'œuvre. Les *locative narratives* ne se réduisent pas à une expérience d'« immersion fictionnelle[43] », elles invitent également à vivre la rencontre entre l'espace urbain et l'espace numérique, entre la fiction et la réalité, offrant la possibilité d'expérimenter ainsi une « réalité mixte[44] », voire une réalité *augmentée*, *enrichie*.

En outre, alors même qu'il est sans cesse question de la réalité virtuelle, de la dématérialisation des objets, des informations, des documents et des opérations, la littérature géolocalisée, en procédant directement d'un outil numérique qui pointe vers un lieu concret, emprunte le chemin inverse. Elle repousse les limites de l'espace virtuel, numérique, sans lieu et sans contours, en inscrivant l'œuvre hypermédiatique dans un espace tangible. En l'occurrence, dans *Steps in Time Poetry* (2017) – une application mobile dédiée à la poésie dans la ville de Newcastle, développée par le laboratoire d'arts et de littérature numérique de l'Université de Newcastle –, la lecture poétique s'accompagne du mouvement physique et de la marche à pied, donnant naissance à une nouvelle pratique d'interprétation du texte : la « walk poetry[45] » (*Steps in Time Poetry*, 2017). Les points répertoriés dans Newcastle, accessibles sur *Google Maps*, donnent accès aux poèmes écrits, l'application proposant aussi d'en écrire et de les ajouter. Se situant entre l'écran et le monument ou la ville, les œuvres

hypermédiatiques géolocalisées renouvellent les genres et les types de discours littéraires en textualités nomades.

Autre exemple en ce sens, *The Silent History*[46] (2011), qui organise la narration en fonction de l'activation du GPS dans un lieu d'une ville californienne, afin d'avoir accès aux différents récits qui composent l'application littéraire. Finalement, la littérature géolocalise, soit territorialise les textes géographiquement, puisque l'action de géolocalisation réinvestit l'espace numérique d'une dimension locale, matérielle et topographique. Néanmoins, dans un double mouvement, cette pratique littéraire numérique – considérant une autre acception de la notion de territorialisation – déterritorialise[47] les formes et les genres littéraires, en déplaçant leurs spécificités poétiques. Avec les *locative narratives*, il ne s'agit plus seulement de territorialiser la littérature, mais aussi de poétiser le lieu, de l'enrichir d'une strate littéraire, parfois alors même que ce dernier est riche d'une histoire et très fortement connoté par son architecture ou les valeurs qu'il véhicule. Le geste d'écriture *sur, avec et en* ces lieux représente une patrimonialisation littéraire d'un lieu. L'écrivain habite les territoires géographique et numérique pour *faire œuvre* en tant qu'architecte d'une expérience pour le lecteur, et investit son rôle comme celui d'un urbaniste du virtuel et de la fiction.

En définitive, habiter l'espace numérique pour *le lisant*, le lecteur, comme pour *l'écrivant*, l'auteur, est polysémique. Les pratiques d'écriture comme celles de la lecture ont substantiellement changé et évolué en contexte numérique, donnant lieu à une nouvelle relation entre auteur et lecteur, à un rapport différent au geste d'écriture comme à celui de la lecture. La présence de l'écrivain sur internet et sur les réseaux sociaux manifeste deux modalités de *l'être-auteur* : une surexposition et une hyper-présence caractérisant une hyper-auctorialité, ou *a contrario* une hypo-auctorialité qui manifeste un auteur fantôme, le spectre du créateur se révélant derrière un codeur-développeur (parfois anonyme), voire dans les coulisses d'un programme générateur de texte qui prend la voix, en tiers-auteur, par la voie de l'algorithme. Ces deux régimes de l'auctorialité, et la manière dont ils reconfigurent aussi l'implication et la participation du lecteur, qui relaie cette parole, voire la remédie et la réénonce en créant à son tour, aboutit à la formation de communautés esthétiques numériques. L'écrivain numérique habite au quotidien l'espace numérique pour écrire le quotidien, le partager et exister au sein d'un être-ensemble.

Si l'on envisage le lieu à travers son influence sur la création de l'artiste et de l'écrivain, la littérature géolocalisée souligne la porosité des frontières entre l'espace numérique et la spatialité géographique, entre le local d'une ville et le global sur lequel s'ouvre l'Internet, fomentant une esthétique du *glocal* pour les œuvres numériques littéraires urbaines. Du partage mondialisé des applications mobiles de littérature, entre milliers de *followers*, à l'éloge du lieu par GPS interposé pour magnifier une culture locale, la littérature géolocalisée s'inscrit dans une « forme de vie » contemporaine, celle d'un développement durable, conciliant réalités mondiales et préoccupations locales, tentant de préserver les cultures et environnements des différentes régions du monde. En ce sens, habiter pour l'écrivain numérique c'est *faire œuvre* en développant durablement

ce nœud entre éloge littéraire du lieu et constitution de communautés esthétiques numériques.

Notes et références

Bibliographie

Anis, Jacques, Jean-Louis Chiss et Christian Puech, *L'écriture : théories et descriptions,* Paris / Bruxelles, Éditions universitaires / De Boeck-Université, 1988.

Blanchot, Maurice, *Le livre à venir*, Paris, Gallimard, 1959.

Bolter, Jay, *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and The Rise of Digital Media,* Cambridge, MIT Press, à paraître.

Bootz, Philippe, « Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée ? », dans *RiLUnE*, n° 5 (2006), p. 19-35.

Bouchardon, Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », dans *Communication et langages*, n° 155 (2008), p. 81-97.

Bouchardon, Serge, « Du récit hypertextuel au récit interactif », dans *Revue de la BNF*, n° 42 (mars 2012), p. 13-20.

Bourriaud, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998.

Cardon, Dominique, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », dans *Réseaux*, n° 152 (juin 2008), p. 93-137.

Char, René, *Recherche de la base et du sommet,* section II « Alliés substantiels », Paris, Gallimard, 1983.

Colas-Blaise, Marion, « Reproduction sérielle et citation d'image : répéter, est-ce nier ? », dans Badir Sémir, Dondero Maria Giulia, *L'Image peut-elle nier ?*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2016, p. 49-60.

Cools, Valérie et Alexandre Béland-Bernard, « Les blogues de création littéraire : innovation ou recyclage de formes préexistantes », dans *Cahiers virtuels du laboratoire NT2*, n° 1, *ALN | NT2*, [En ligne]. http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/les-blogues-de-creation-litteraire-innovation-ou-recyclage-de-formes (consulté le 13 août 2018).

Deleuze, Gilles, *Répétition et différence*, Paris, PUF, 1968.

Deleuze, Gilles et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris,

Éditions de Minuit, 1980.

Eco, Umberto, *L'œuvre ouverte*, trad. Chantal Roux de Bézieux et André Boucourechliev, Paris, Éditions du Seuil, 1965.

Fontanille, Jacques, *Pratiques sémiotiques*, Paris, Presses Universitaires de France, 2008.

Gefen, Alexandre et Claire Jeantet, « Le livre hors le livre », dans *Cahiers virtuels du Laboratoire NT2*, n° 8, *ALN | NT2*, [En ligne]. http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/le-livre-hors-le-livre (consulté le 13 août 2018).

Georges, Fanny, Antoine Seilles, Guillaume Artignan, Béranger Arnaud, Nancy Rodriguez et *al.*, « Seìmiotique et visualisation de l'identiteì numeìrique : une eìtude compareìe de Facebook et Myspace », *HAL*, [En ligne]. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00410952/document (consulté le 13 août 2018).

Gracq, Julien, *En lisant, en écrivant*, Paris, José Corti, 1980.

Loty, Laurent, « *Un roman du réseau* de Véronique Taquin. Enjeux culturels d'une fiction réticulaire interprétée sur Mediapart », *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques,* Paris, Éditions Hermann, 2015, p. 119-137.

Oldenburg, Ray, *The Great Good Place*, Cambridge, Da Capo Press, 1999.

Pelard, Emmanuelle, « Poétique de la poésie numérique pour écrans tactiles », dans *Cahiers virtuels du Laboratoire NT2*, n° 8, *ALN | NT2*, [En ligne]. http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/poetique-de-la-poesie-numerique-pour-ecrans-tactiles (consulté le 13 août 2018).

Rosenthal, Olivia et Lionel Ruffel, « Introduction : La littérature exposée », dans *Littérature*, vol. 4, n° 160 (2010), Paris, Armand Colin-Dunod, p. 3-13.

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

---

[1]Ray Oldenburg, *The Great Good Place*, Cambridge, Da Capo Press, 1999, p. 36.[/fn] » – lieu de rencontre, d'échange, de partage, de fomentation de la communauté et d'assise démocratique. En un certain sens, on *habite* cet espace numérique en l'empruntant et en le fréquentant de manière journalière. Dans ce contexte, il s'agit de déterminer ce que signifie habiter l'espace numérique pour la figure de l'écrivain numérique. En d'autres termes, quelles sont les modalités de la présence sur internet de l'écrivain et de l'appartenance à une communauté en réseau qu'elle implique, mais aussi de la fréquentation de cet espace sans lieu ? Finalement, comment des *habitus* numériques se créent pour l'auteur 3.0. ?

Si ces modalités, multiples et hétérogènes, ne peuvent toutes être appréhendées et commentées dans un seul et même article, il sera néanmoins question ici d'analyser plus spécifiquement deux d'entre elles. D'abord sera envisagé le fait d'habiter le quotidien pour l'écrivain numérique entre l'algorithme et les *followers* – ce qui est fortement lié à la notion d'habiter pour exister, à travers une écriture journalière, souvent autobiographique. Cette écriture emprunte le format du blog et des réseaux sociaux, elle se caractérise par une nature mutlimodale, plurisémiotique, renouvelant ainsi substantiellement le paradigme de l'auctorialité et donnant lieu à une « littérature exposéeOlivia Rosenthal, Lionel Ruffel, « Introduction : La littérature exposée », dans *Littérature*, vol. 4, n° 160 (2010), Paris, Armand Colin-Dunod, p. 3.

[2]Ce terme désigne l'extension de l'hypertexte – soit un document contenant des unités d'information liées par des hyperliens et favorisant un accès à l'information de manière non linéaire et rapide – à des données multimédias telles que des images, du son, des vidéos. « Hypermédiatique » est utilisé de manière synonyme au terme « numérique ».

[3]Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », dans *Communication et langages*, n° 155 (2008), p. 82.

[4]Fanny Georges, Antoine Seilles, Guillaume Artignan, Beì renger Arnaud, Nancy Rodriguez, et *al*., « Seì miotique et visualisation de l'identiteì numeì rique : une eì tude compareì e de Facebook et Myspace », *HAL*, [En ligne]. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00410952/document (consulté le 13 août 2018).

[5]On peut citer le blog *J'écris parce que je chante mal*, comme exemple de ce type de « blogue-carnet ». [En ligne]. http://www.danielrondeau.com/ (consulté le 30 novembre 2018).

[6]Valérie Cools, Alexandre Béland-Bernard, « Les blogues de création littéraire : innovation ou recyclage de formes préexistantes », dans *Cahiers virtuels du NT2*, n° 1, *ALN | NT2*, [En ligne]. http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/les-blogues-de-creation-litteraire-innovation-ou-recyclage-de-formes (consulté le 13 août 2018).

[7]On peut citer le blog de Stéphane Soutoul, comme exemple de ce type de « blogues-sites internet d'auteur ». [En ligne]. http://stephanesoutoul.blogspot.com/p/critiques.html (consulté le 30 novembre 2018).

[8]Valérie Cools, Alexandre Béland-Bernard, *op. cit*.

[9][a][b][c][d][e][f]*Ibid.*

[10]Précisons que dans le cas de Chloé Delaume, cette dernière utilise son site internet, et notamment la section où elle poste des billets de blog, pour commenter sa propre d'écriture, ses projets et ses performances. De fait, on peut lire ce type de propos : « Ici, c'est fin mai 2018 et le chantier a avancé. Les espaces et les formes tracés,

redistribués. Il y a le manuscrit, pour l'instant d'une soixantaine de pages en absolu bordel. Un roman, *Aujourd'hui Mesdames*. Le titre est bien plus adapté, entre autres. » [En ligne]. http://www.chloedelaume.net/?cat=24 (consulté le 28 novembre 2018).

Ajoutons que Delaume s'est aussi livrée en 2015, par ailleurs, à la pratique de l'écriture littéraire numérique, en proposant Aliénare (une fiction numérique sous forme d'application, avec des vidéos et des animations de Franck Dion).

[11]Valérie Cools, Alexandre Béland-Bernard, *op. cit*.

[12]Voir le site internet *Désordre* de Philippe De Jonckheere. [En ligne]. https://www.desordre.net/desordres%20entier.html (consulté le 28 novembre 2018).

[13]Voir le site internet *Désordre* de Philippe De Jonckheere. [En ligne]. https://www.desordre.net/textes/romans/%20chinois/pictogramme.html (consulté le 28 novembre 2018).

[14]Serge Bouchardon, « Du récit hypertextuel au récit interactif », dans *Revue de la BNF*, n° 42 (mars 2012), p. 12.

[15]Dominique Cardon, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », dans *Réseaux*, n° 152 (juin 2008), p. 97.

[16]Fanny Georges et *al*., *op. cit*., p. 4.

[17]Dominique Cardon, *op. cit*., p. 97.

[18]Jacques Fontanille, *Pratiques sémiotiques*, Paris, Presses Universitaires de France, 2008, p. 19.

[19]*Idem*., p. 31.

[20]Fanny Georges et *al*., *op. cit*., p. 3.

[21]Serge Bouchardon, *op. cit*., p. 11.

[22]Laurent Loty, « *Un roman du réseau* de Véronique Taquin. Enjeux culturels d'une fiction réticulaire interprétée sur Mediapart », *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques,* Paris, Éditions Hermann, 2015, p. 119.

[23]Philippe Bootz, « Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée ? », dans *RiLUnE*, n° 5 (2006), p. 24.

[24]Maurice Blanchot, *Le livre à venir*, Paris, Gallimard, 1959, p. 265.

[25]Voir le site dédié à l'application *La Séparation*, développée par un collectif [En ligne]. http://i-trace.fr/separation/index.php (consulté le 28 novembre 2018).

[26]Philippe Bootz, *op. cit.*, p. 24.

[27]Voir les navigations filmées des différentes applications poétiques sur le site de Jörg Piringer : *Apps by Jörg Piringer*, [En ligne]. http://apps.piringer.net/ (consulté le 25 août 2018).

[28]Jacques Anis, Jean-Louis Chiss et Christian Puech, *L'écriture : théories et descriptions,* Paris / Bruxelles, Éditions universitaires / De Boeck-Université, 1988, p. 87.

[29]Emmanuelle Pelard, « Poétique de la poésie numérique pour écrans tactiles », dans *Cahiers virtuels du Laboratoire NT2*, n° 8, *ALN | NT2*, [En ligne]. http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/poetique-de-la-poesie-numerique-pour-ecrans-tactiles (consulté le 13 août 2018).

[30]Voir la présentation de l'application poétique sur l'Apple store : *App Store Preview*, [En ligne]. https://itunes.apple.com/us/app/textagon-word-art-generator/id495073429?mt=8 (consulté le 15 septembre 2018).

[31]Voir les navigations filmées des différentes applications poétiques sur le site de Jason Edward Lewis : *P.o.E.M.M.*, [En ligne]. http://www.poemm.net/ (consulté le 13 août 2018).

[32]Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998.

[33]Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, trad. Chantal Roux de Bézieux et André Boucourechliev, Paris, Éditions du Seuil, 1965.

[34]Alexandre Gefen, Claire Jeantet, « Le livre hors le livre », dans *Cahiers virtuels du Laboratoire NT2*, n° 8, *ALN | NT2*, [En ligne]. http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/le-livre-hors-le-livre (consulté le 13 août 2018).

[35]René Char, *Recherche de la base et du sommet*, section II « Alliés substantiels », Paris, Gallimard, p. 690, 1983.

[36]Ce néologisme, que nous proposons, désigne le geste de l'écrivain ou de l'artiste d'inscrire le texte littéraire hypermédiatique géographiquement, c'est-à-dire à travers sa (géo)localisation et sa relation (esthétique, imaginaire, lyrique) au territoire.

[37]Voir la présentation sur le site internet du projet : http://gps.southbankcentre.co.uk/ (consulté le 15 septembre 2018).

[38]Voir New York Shakespeare Exchange, *The Sonnet Project*, [En ligne]. https://nysx.org/programs-2/sonnet-project/ (consulté le 13 août 2018).

[39]Jay Bolter, *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and The Rise of Digital Media*, Cambridge, MIT Press, à paraître.

[40]Marion Colas-Blaise, « Reproduction sérielle et citation d'image : répéter, est-ce nier ? », dans Sémir Badir, Maria Giulia Dondero (dir.), *L'Image peut-elle nier ?*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2016, p. 54.

[41]On s'inscrit ici dans la conception deleuzienne de la répétition, considérant que « l'intérieur de la répétition est toujours affecté d'un ordre de différence », dans Gilles Deleuze, Répétition et différence, Paris, PUF, 1968, p. 38.

[42]Serge Bouchardon*, op. cit.*, p. 30.

[43]Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

[44]Alexandre Gefen, Claire Jeantet, *op. cit*.

[45]Voir la présentation de l'application poétique sur l'*Apple store* : *App Store Preview*, [En ligne]. https://itunes.apple.com/us/app/steps-in-time-poetry/id1209470530?mt=8 (consulté le 15 septembre 2018).

[46]Voir la présentation de l'application poétique sur l'*Apple store* : *App Store Preview*, [En ligne]. https://itunes.apple.com/lu/app/the-silent-history/id1034208751?mt=8&ign-mpt=uo%3D4 (consulté le 15 septembre 2018).

[47]Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 244.