

L'hypertexte et l'hypertextualité entre humanités numériques et jeux vidéo

Projet pour une journée d'études porté par :
Daniela Vitagliano (CAER, EA 854)

Martin Ringot (CAER, EA 854)

Aix-en-Provence, le 12 février 2018

Participants confirmés

- Daniela Vitagliano, doctorante en quatrième année (CAER) et lectrice au département d'italien, Aix-Marseille Université : « Pour un hypertexte des *Dialoghi con Leucò* de Cesare Pavese »
- Martin Ringot, doctorant contractuel en deuxième année (Aix-Marseille Université, CAER), agrégé d'italien : « *Le Château des destins croisés* de Calvino, ou l'hypertexte par les cartes »
- Gerardo Iandoli, doctorant en deuxième année (Aix-Marseille Université, CAER) : « L'ipertesto fantasma : riflessioni sul romanzo contemporaneo e il suo lettore, all'epoca di Google »
- Mariarosa Masoero, professeur de Littérature italienne à l'Université de Turin : « *Hyperpavese* : un portale dedicato a Cesare Pavese »
- Fabrizio Venerandi e Maria Cecilia Averame, éditeurs pour la maison d'édition « Quintadicipertina » (Gênes) : « La collana di narrativa ipertestuale in ebook della casa editrice "Quintadicipertina" »
- Ariane Mayer, agrégée de philosophie, docteur en Littérature et Philosophie (Université de Technologie de Compiègne et Institut de Recherche et d'Innovation de Paris) : « Dédale ou Thésée ? Les lecteurs face à l'hypertexte narratif »
- Gianmarco Thierry Giuliana, doctorant en Sémiotique à l'Université de Turin : « Quelques propos contre la métaphore du jeu vidéo comme hypertexte »
- Melinda Palombi, docteur en Littérature italienne (Aix Marseille Université, CAER) : « Perspectives hypertextuelles : rhizome et constellation. L'exemple de Calvino »
- Lucas Friche, ancien étudiant à Aix-Marseille Université : « De la littérature électronique au jeu vidéo textuel : l'algorithme comme système d'écriture »

Participants pressentis

- Enzo D'Armenio, doctorant à l'Université de Louvain
- Un des membres de la direction du site eBalzac : Andrea Del Lungo, Jean-Gabriel Ganascia ou Pierre Glaudes

Projet scientifique

Les nouvelles structures liées au numérique ont rendu possible une forme systématisée de narration hypertextuelle et une nouvelle approche de critique littéraire qui a permis le développement d'une eLittérature s'inscrivant dans le nouveau cadre de recherche des humanités numériques.

Dans les années quatre-vingt, plusieurs intellectuels ont commencé à s'interroger sur l'ouverture de la littérature à la forme hypertextuelle : si Italo Calvino dans ses *Leçons américaines* en donne des exemples littéraires (en citant notamment Georges Perec ou Jorge Luis Borges), Gérard Genette formalise, à travers l'hypertexte, une nouvelle façon de les interpréter. L'hypertextualité relie un texte à un texte antérieur (l'hypotexte), en le transformant, soit en en modifiant le style sans en modifier le contenu, soit, au contraire, en l'imitant, en en modifiant le sujet sans en modifier le style, le régime du texte pouvant être ludique, satirique ou sérieux.

De Calvino à Genette, nous assistons à une transformation de l'exégèse du texte littéraire, qui met en œuvre, comme l'écrit Sophie Rabau en 2002 :

un déplacement dans la conception même de l'interprétation littéraire : là où l'on interprétait le texte en fonction de causes extérieures, selon un axe logico-temporel – le monde qui l'imite, l'auteur qui le produit, l'œuvre qui l'influence –, il va falloir l'interpréter en fonction d'un réseau où il se trouve pris. Là où on remontait un fleuve, il va falloir parcourir en tous sens une bibliothèque.

L'hypertexte, en tant que produit final, et l'hypertextualité, en tant que type de relation entre les textes, sont devenus la forme narrative par excellence dont les principales caractéristiques sont l'interactivité et le dynamisme de la forme et des contenus.

Une mise au point des usages et des limites de l'hypertexte s'avère nécessaire, s'agissant d'un domaine de recherche de plus en plus répandu, grâce aussi à la prolifération de projets transdisciplinaires.

C'est dans cette optique que nous souhaitons mettre en place cette journée d'études, pour qu'elle soit un moment d'échange et de réflexion collective et transversale.

Nous voudrions présenter cette thématique sous deux angles différents, deux façons d'interpréter l'hypertexte en relation avec la littérature :

- son utilisation dans les humanités numériques et la manière dont il facilite l'étude de textes
- son utilisation dans la création de récits complexes, qu'il s'agisse de romans interactifs ou de jeux vidéo

Choix des participants invités. Nous avons choisi d'inviter trois personnes venant de deux horizons différents. Mariarosa Masoero a réalisé un site pour valoriser les manuscrits et la bibliothèque de l'auteur italien Cesare Pavese, entreprise en lien avec le projet de thèse de Daniela Vitagliano qui prévoit la création d'un portail interactif sur les *Dialoghi con Leucò* du même auteur. Quant aux éditeurs Fabrizio Venerandi et Maria Cecilia Averame, ils sont à l'origine de la maison d'édition génoise « Quintadicipertina » dont le but est d'éditer et de promouvoir des romans hypertextuels. Ces deux approches, l'une académique et l'autre liée à la société civile, sont deux exemples probants qui permettent de montrer comment l'hypertexte peut renouveler l'approche de la littérature, tout comme sa conception.

Aussi pensons-nous que les participants invités pourront apporter maints éclaircissements aux questionnements sur l'hypertexte et sur les humanités numériques que nous envisageons d'aborder lors de cette journée.

Ce sera l'occasion d'encadrer nos recherches dans l'actualité, les humanités numériques étant un champ en expansion et désormais incontournable pour tous ceux qui veulent se confronter à la recherche en ALLSH aujourd'hui.

Fait à Aix-en-Provence le 6 novembre 2017.