

Ana Pano

Présentation/Presentation

La littérature numérique, définie par l'Electronic Literature Organization comme l'ensemble des pratiques littéraires «utilisant les capacités de la technologie pour réaliser des choses que ne permet pas l'imprimé», se rapporte souvent à une image de sophistication technique inévitablement liée à des esthétiques littéraires qui, comme celles des avant-gardes européennes, sont caractérisées par une dynamique de l'expérimentation sur des formes narratives et poétiques. Il s'agit ici d'un ensemble de textes qui touchent à des dispositifs numériques et à des procédés multiples concernant, entre autres, la génération automatique de textes, les hypertextes, l'exploration aléatoire, l'interactivité, la visualisation.

En Europe, des auteurs comme Philippe Bootz situent sa naissance vers 1959 avec les premiers textes fondés, dans une approche quasi-expérimentale, sur la combinatoire et la variation. Vers 1980, Jean-Pierre Balpe réalise le premier générateur automatique. Commence alors une période caractérisée par la mise en place des bases de la littérature numérique ou cyberlittérature à partir notamment des œuvres qui résultent des générateurs automatiques (e.g. Action Poétique, n. 95, 1981 et ALAMO, fondé en 1981, ainsi que de la poésie animée ou e-poésie, comme celle de la revue Alire. Les hypertextes littéraires ou hyperfictions affirment leur présence sur le Web quelques années plus tard. Aujourd'hui, ces œuvres évoluent de façon rapide avec les nouveaux dispositifs techniques qui se servent de programmes de dessin graphique et de logiciels d'animation pour gérer les aspects verbaux, visuels et sonoros du texte, dans un but de créer des œuvres dynamiques et interactives (Writing new imaginative fiction for the web). A côté de celles-ci, des expériences d'écritures collaboratrices sur Internet, comme le Websoap ou les MOOs (Multi-Users Dimensions Object-Oriented), précurseurs des Weblogs, présentent des espaces où s'instaurent de nouvelles expériences langagières et créatives.

PANO Ana, «Présentation/Presentation», *RiLUnE*, n. 5, 2006, p. XI-XIII.

Nombre d'études consacrées à la littérature numérique (cfr. bibliographie du numéro) se rapportent d'une part, aux possibilités créatrices et innovantes du numérique et d'autre part, aux implications du numérique sur l'écriture et la lecture. Il nous semble cependant qu'il est temps de dresser une perspective d'ensemble dynamique qui tienne compte non seulement de l'évolution des procédés techniques mais aussi de la «littéarité» des œuvres, des contenus qu'elles véhiculent, des tendances formelles, techniques et esthétiques, des particularités linguistiques, de la collaboration entre auteurs, ainsi que de la disparition, hybridation ou transformation des genres traditionnels et des frontières géographiques dans le Web. Dans le cinquième numéro de RiLUnE, nous souhaitons donc aborder ces questions afin de confronter les points de vue sur la technologie et la création littéraire et artistique dans le paysage numérique spécifiquement européen.

Ce numéro accueille des propositions qui explorent des œuvres d'auteurs européens (génération automatique, e-poésie, hyperfiction, weblogs, etc.) pour: cerner des traits en commun ou des différences entre ces diverses expériences créatives au niveau des moyens d'expression et des contenus véhiculés; interroger les liens entre l'écriture, le graphisme, la programmation informatique; parcourir les statuts des images, des sons, des animations, entre autres dispositifs, en relation avec les textes qui les entourent.

A ccording to the Electronic Literature Organization, digital literature refers to «works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer». The technical sophistication of digital literature is inevitably related to literary and artistic aesthetics which, like the European avant-gardes, come across experimentation on narrative and poetic forms. Digital works concern multiple procedures and involve poems and stories that are generated by computers, hypertext fiction and poetry, random exploration and reading, kinetic writing, interactivity, visualization, etc.

In Europe, authors like Philippe Bootz set the origin of digital literature around 1959, when the first experimental texts based on combination and variation were written. After 1980, Jean-Pierre Balpe created the first automatic generator. From that moment, the basis of digital literature or cyberliterature are developed thanks to works produced with automatic generators (i.e. *Action Poétique* n. 95, 1981 and ALAMO founded in 1981, together with animated poetry or e-poetry published on the review *Alire*). Literary hypertexts or hyperfictions will appear on the Web few years later. Today this kind of works are developing fast thanks to new software that allows both graphic design and animation to be associated with verbal, visual and sound aspects of texts, with the aim of creating dynamic and interactive

narratives (Writing new imaginative fiction for the web). Moreover, collaborative writing experiences like Websoap or MOOs (Multi-Users Dimensions Object-Oriented), have been developed on the Internet, anticipating the Weblogs and becoming spaces for new literary and creative experiences.

Many of the studies on Digital Literature (cfr. Bibliography) consider both the creative possibilities and innovations of this kind of narrative and the implications of the digital dimension on writing and reading. It is time, for us, to discuss and develop a general and dynamic perspective that will consider not only the evolution of the technical aspects but also the state of the art of those works, from a literary and thematic point of view, together with the formal, technical and esthetic tendencies that they are following and the evolution of their language, the collaboration among authors and the question of the hybridisation and transformations of traditional genres and geographical frontiers on the Web. In this fifth number of RiLUnE, we hope to consider all these questions in order to compare points of view on technology and literary and artistic creation within a European perspective.

The papers included in this issue explore works by European authors (automatic generators, e-poetry, hyperfiction, weblogs, etc.), survey the interrelation between writing, graphism and informatics and the status of images, sounds and animation in the texts, and discuss objectives and values of digital literature.

Ana Pano (Università di Bologna)
tr. Valentina Fenga