

*Le Roman électronique latino-américain : Métamorphoses littéraires et technologiques du
XXIe siècle*

Diana Carolina SIERRA DIAZ Sous la direction de Mme Isabelle TAUZIN-
CASTELLANOS

Résumé de thèse en français

*Le Roman électronique latino-américain : Métamorphoses littéraires et technologiques du
XXIe siècle* vise à donner un aperçu actuel du roman électronique et à questionner la tension qui naît entre la technologie et la littérature. Divers axes d'étude se tissent autour de cette recherche. Quelques questions principales nous permettront d'aborder notre objet d'étude : quels changements l'arrivée de la technologie entraîne-t-elle dans la littérature ? Comment définit-on la littérature ? Qu'est-ce qu'un roman ? Qu'est-ce que la littérature électronique ? Quelles sont ses caractéristiques ? Quel rôle joue l'intermédialité dans ce contexte ? Quelles œuvres pouvons-nous considérer comme des romans électroniques dans le contexte latino-américain ? Quelles sont leurs caractéristiques ? D'autres questions se poseront tout au long de cette recherche qui ne prétend en aucune façon épuiser le sujet du roman électronique en Amérique latine, mais tenter d'aborder ce phénomène de notre siècle pour en interroger et questionner ses caractéristiques essentiels.

Le déploiement technologique ainsi que l'utilisation des smartphones ont fait d'Internet un outil quasi indispensable de la vie quotidienne d'une grande partie de l'humanité. La société de la seconde moitié du XXe siècle s'imaginait-elle que, quelques décennies seulement la séparait des germes qui allait donner naissance à la quatrième révolution industrielle du XXI siècle? L'internet des objets, l'économie collaborative, la messagerie instantanée, l'information à portée d'un clic dans n'importe quelle langue, l'apprentissage en ligne, le shopping, les réseaux sociaux et leur politisation, ne sont que quelques-unes des activités qui peuvent être menées sur internet, Mais ne constituaient, dans les années 90, que des chimères. Dans le contexte grandissant d'Internet, l'anthropologue Néstor García Canclini affirme que : “las redes virtuales cambian los modos de ver y leer, las formas de reunirse, de hablar y escribir, de amar y saberse amados a distancia...Otras formas de ser sociedad y de hacer política emergen en las ‘movilizaciones relámpago’” (García Canclini 2007, 78).

Dans les années soixante, Marshall McLuhan propose une analyse critique des médias. Peut-être que si le Canadien avait pu être témoin de tout ce qui s'est passé après les années 1980, il modifierait substantiellement sa position: "en la edad eléctrica, llevamos a toda la humanidad como nuestra piel" (McLuhan 1996, 67). Ces autres manières de faire société ne se sont pas toujours inscrites dans la poursuite du développement humain, et ont aussi conduit - comme García Canclini le dénonce dans une certaine mesure - à la prolifération des spams, des fausses nouvelles, de la diffusion excessive de publicités, de la nomophobie, du cyberharcèlement, allant même jusqu'à son utilisation à des fins terroristes. Cependant, le point de départ de cette réflexion ne cherche nullement à mettre l'accent sur les divers usages des réseaux ou sur les aspects les moins désirables d'Internet ; nous laisserons ce champ de recherche aux spécialistes du sujet. Ainsi, nous nous proposons d'essayer de comprendre les paradigmes qui interprètent le monde à partir d'un dialogue interdisciplinaire projeté à partir des réseaux, en particulier dans le champ littéraire hispano-américain.

A l'heure actuelle, il existe déjà des départements de culture médiatique dans les universités et des matières telles que la théorie de l'hypertexte, la cyberculture, la culture numérique ou la littérature font partie des maquettes d'enseignement des diplômes de « théorie littéraire et de littérature comparée » (Borràs, 2005, p. 24). Ce domaine d'investigation continue de s'étendre de façon exponentielle; et on en tient pour preuve le nombre croissant d'œuvres qui apparaissent dans l'Anthologie de la littérature électronique européenne présentée par le groupe de recherche Elmcip, les œuvres de « littérature électronique hispanique » de la bibliothèque virtuelle Miguel de Cervantes, ou encore la vaste collection d'œuvres présentées par le Electronic Literature Organisation (ELO), qui compte actuellement plus de 200 ouvrages. Ainsi, nous observerons que le domaine de recherche lié à la littérature électronique est un domaine relativement récent qui se développe au fur et à mesure que la technologie apporte de nouveaux éléments à la société. Pour cette raison, le besoin se fait sentir d'explorer de manière constante les défis d'un type de littérature dont la principale caractéristique est marquée par le rythme vertigineux introduit par les changements technologiques.

Se plonger dans le sujet de la littérature électronique implique, tout d'abord, de comprendre que les ordinateurs, les appareils mobiles - tablettes, iPad, smartphones - sont ses principaux moyens de distribution, et que, d'autre part, cela est beaucoup plus efficace et atteint un plus grand public grâce aux réseaux. Cela semble tout à fait évident dans nos sociétés technologisées. Cependant, nous nous sommes rapidement assimilés et adaptés aux

changements technologiques sans souvent nous rendre compte de leur ampleur : en seulement huit décennies, les ordinateurs sont passés d'environ vingt-sept tonnes (ENIAC) à un peu plus d'un kilo - dans le cas des ordinateurs portables. Le premier téléphone portable créé par Motorola -Dynatac 8000x- commercialisé dans les années 80 pesait près de 800 grammes et avait un coût proche de 4000 dollars. Aujourd'hui le poids moyen d'un téléphone portable oscille entre 140 et 200 grammes et peut être obtenu à moins de 10% de sa valeur initiale.

Ces faits confirment la validité de la loi Moore -applicable également à la téléphonie mobile-, qui prévoit que la vitesse du processeur de l'ordinateur double et se perfectionne environ tous les deux ans. Ainsi, l'histoire de la littérature électronique implique à son tour de prendre en compte ces transformations afin de comprendre comment elle est entrée dans cette ère. En ce sens, Daniel Escandell affirme que “La tecnología ha tenido su impacto a lo largo de la historia de la literatura y en el propio pensamiento en torno a los procesos de creación y escritura. Los métodos de escritura y reproducción de la obra han cambiado desde el uso de la pluma y el manuscrito del copista hasta la imprenta, pero también en el ámbito privado del autor con la llegada de la estilográfica, el bolígrafo, la máquina de escribir y el ordenador; y, con el ordenador, la llegada de los procesadores de texto visuales o la conexión a internet” (Escandell 2014, 11). Cependant, cet impact ne se réduit pas seulement à la manière dont la littérature est produite aujourd'hui, mais aussi à la façon dont elle est consultée, lue et analysée. Pour sa part, Núria Vouillamoz affirme que « traiter l'impact de la révolution technologique sur la littérature signifie essentiellement étudier les implications des systèmes informatiques interactifs en tant que modèles abstraits pour penser, écrire et lire le texte » (Vouillamoz 2000 : 46). À cet égard, nous devrions nous demander dans quelle mesure la technologie a modifié la littérature ?

Dans *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, Esteban Angel et Jesús Montoya affirment que :

La implosión del espectro digital y la presión de la cultura de la imagen contemporánea, cada vez menos representativa de la realidad cartesiana y más “presentativa” de múltiples realidades que coexisten con ella paralela o virtualmente, no sólo está transformando los modos de presentación, distribución y conexión de la literatura con los lectores... sino que también está transformando vertiginosamente, junto con el sujeto que escribe, la propia producción narrativa. (Angel et Montoya Juárez 2013, 9)

La coexistence non seulement de multiples réalités, mais aussi de divers médias qui fusionnent, est un symptôme propre du changement qu'Internet a apporté dans son sillage. Dès lors, Jaime Rodriguez mentionne que sur le plan littéraire mais aussi dans la relation de celui-ci avec la littérature électronique, Jaime Rodriguez mentionne que le "mot imprimé a perdu sa centralité" ce qui a pour conséquence la perception des effets de ces changements dans des lieux/ par des institutions tels que les Bibliothèques, les maisons d'éditions ou les écoles. En ce sens Rodriguez rappelle la nécessité de renforcer les nouveaux langages et les différentes manières de communiquer ce qu'ils offrent (Rodríguez 2005, 5).

La notion de littérature

La réponse à cette question présente deux nuances qui nécessitent une analyse fractionnée. D'une part, qu'est-ce que la littérature ? et d'autre part suivant l'approche de Marcelo Vitali-Rosati-, qu'entend-on par l'adjectif "électronique" dans le contexte littéraire ? Aspirer à une définition concise qui détermine avec précision ce champ d'étude et qui rende compte de l'influence de la technologie, Nous semble être une tentative assez ambitieuse dès lors que nous faisons il s'agit d'une tentative assez ambitieuse dès nous faisons référence à deux termes qui échappent aux confins d'une classification définitive. C'est pourquoi nous proposons une approche de la notion de littérature, puis une réflexion sur le caractère 'électronique', en passant par quelques variations telles que 'numérique' ou 'cybernétique'.

Pour ce qui est de la recherche d'une définition de la littérature, Marcello Vitali-Rosati souligne qu'il s'agit également d'une tâche « ardue ». Pour contourner, pour réduire cette difficulté, il s'appuie alors sur l'adage augustinien relatif au temps : « si l'on ne demande pas une définition, tout le monde sait de quoi l'on parle, mais, dès que l'on veut essayer de formaliser une définition, personne n'est capable de savoir de quoi il s'agit » (Confessions livre XI chapitre XIV) (Vitali-Rosati 2015, 2) Dans la continuité de Vitali-Rosati, on entend ainsi insister sur le fait qu'à première vue, une définition semblerait être une tâche simple, mais qu'elle prend des nuances différentes -plus ou moins complexes- selon le contexte dans lequel il est appliqué. À cet égard, Jonathan Culler propose :

La question clé s'impose de nouveau à nous : « Qu'est-ce que la littérature ? » Mais de quel type de question s'agit-il ? Si c'est un enfant de cinq ans qui la pose, la

réponse est facile. « La littérature, on lui répond, c'est des histoires, des poèmes, des pièces de théâtre. » Mais si celui qui formule la question est un théoricien de la littérature, il est plus difficile de savoir comment l'interpréter (Culler 2016 : 35).

Afin de tenter d'interpréter et de répondre à cette question, Miguel Ángel Garrido présente une série de définitions composées essentiellement de trois éléments : l'étymologie du terme, les définitions de la littérature proposées par le dictionnaire de la *Real Academia española*, et quelques-unes des interprétations que Robert Escarpit formule dans *Hacia una sociología del hecho literario* (1974). Au total, Garrido rassemble seize définitions de la littérature, Grossièrement regroupables en trois types d'appréciation : la littérature comme art (de la parole, d'expression intellectuelle, d'écriture), la littérature comme référence à l'Histoire, la production ou la collection de livres, et dans un sens métonymique comme une allusion à des manuels de littérature, des traités ou des institutions qui proposent des études liées à cette discipline.

Il nous semble important d'évoquer que pour Garrido "El término *literatura* se deriva del latín *litteratura*, tomado de las *Institutiones Oaratoriae* de Quintiliano (II, 1,4). Su raíz es *littera* (letra). En plural, *litterae*, letras, cosas escritas, cartas" (Garrido 2000, 19). Toutefois, si l'existence de la littérature se réduisait d'abord à l'écrit, que ferions-nous de ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de littérature orale, mythes, légendes ou « romances » On voit alors que la condition étymologique ne saurait donc limiter par l'exercice d'écriture ce qui est ou n'est pas littérature. Garrido soutient que, parmi les concepts présentés, le "caractère de quelque chose d'écrit" est prédominant (p, 21). A cela, il ajoute d'autres précisions pertinentes telles que « la littérature ne nous offre son sens qu'à l'intérieur de chaque contexte et situation » (p.21). En nous inscrivant dans la lignée de compte des différentes définitions proposées par Garrido, nous essayerons de focaliser notre attention sur ce qui a à voir avec 'le mot' et 'l'écriture', en proposant une réflexion préliminaire centrée sur le cadre des études littéraires.

Pour Tzvetan Todorov, aborder la littérature, c'est partir du doute : « Il faut commencer par mettre en doute la légitimité de la notion de littérature : ce n'est pas parce que le mot existe, ou qu'il est en usage dans l'institution universitaire, que la chose va de soi " (Todorov 1987, 9). Or, s'interroger sur la légitimité de la littérature conduit non seulement à se méfier de la façon dont elle est considérée, mais également à avoir la possibilité de chercher d'autres perspectives. En ce sens, l'exercice du doute ouvre la porte à la prise en compte de différents indices et donc à inférer d'autres principes qui la caractérisent.

Quant à Emmanuel Fraisse et Bernard Mouralis (2001), ils proposent une vision avoisinante celle suggérée par Todorov en concevant la littérature comme une notion en mouvement, insistant principalement sur la volonté qui surgit de classer ce qui est ou n'est pas littérature. Ils citent ainsi le cas du marquis de Sade : « On admet Sade au panthéon littéraire après l'avoir longtemps confiné dans l'enfer de la pornographie et de l'édition clandestine : Sade (son œuvre) "est" donc "de la littérature" » (Fraisse et Mouralis 2001, 80).

L'exemple précédent illustre non seulement la difficulté à définir le littéraire, mais aussi les épreuves auxquelles les créations doivent parfois faire face pour être conçues comme telles. La société de la fin du XVIIIe ou du début du XIXe siècle imaginait-elle que la création de Sade, alors qualifiée d'« abominable », se transformerait au fil du temps pour se révéler « l'une des plus variées et des plus passionnantes de notre temps » ? Il ne fait ainsi aucun doute que le contexte dans lequel surgit une création censée être littéraire influence directement sur sa classification en tant que telle et qu'il existe d'autres éléments, extérieurs à l'œuvre (canon, critique, courants littéraires, etc.) sera de le déplacer, de le centrer ou de le rejeter du cercle littéraire. À cet égard, l'universitaire américain Jonathan Culler indique que la littérature au sens occidental moderne a toujours tendance à citer la publication « De la littérature » de Madame Staël (1800). Cependant, il pointe aussi la difficulté à définir ce qui est littéraire pour les cultures non européennes, et dans cet ordre d'idées, le littéraire serait-ce qu'une certaine société traite comme tel.

Un autre des concepts abordés par Todorov est que la littérature est une fiction. S'il s'agit d'un art, il est considéré comme une imitation par le langage : « Spécifiquement, ce n'est pas n'importe quelle imitation, car on n'imité pas nécessairement le réel mais aussi bien des êtres et des actions qui n'ont pas existé » (Todorov 1987, 12). Cependant, Todorov souligne que, bien que certains termes comme fiction ou fable renvoient dans certains cas à des mensonges, la littérature ne doit pas être soumise à des tests de véracité car il ne s'agit pas de déclarer si un texte est vrai ou faux, mais de savoir s'il est fictionnel : « la littérature est une fiction » (Todorov 1987 : 13) Todorov ainsi cite René Wellek qui établit trois principaux usages du langage ; le littéraire, le courant et le scientifique. Pour Wellek, la langue littéraire est plus évidente que les deux autres, et renvoie à un monde de fiction ou d'imaginaire (Todorov 1987 : 18). A son tour,

Todorov présente la notion de discours, multiple et varié dans ses fonctions, avec certaines règles De construction particulières :

Chacun sait qu'il ne faut pas envoyer une lettre personnelle à la place d'un rapport officiel, et que les deux ne s'écrivent pas de la même façon. N'importe quelle propriété verbale, facultative à l'intérieur de la langue, peut être rendue obligatoire dans le discours ; le choix opéré par une société parmi toutes les codifications possibles du discours détermine ce qu'on appellera son système de genres. Les genres littéraires, en effet, ne sont rien d'autre qu'un tel choix, rendu conventionnel par une société. Par exemple, le sonnet est un type de discours qui se caractérise par des contraintes supplémentaires sur le mètre et les rime (Todorov 1987, 23).

Jusqu'à présent, la littérature est présentée comme une fiction, divisée en genres. Bien que nous explorions d'autres aspects qui nous amèneront à mieux la comprendre, il semble que, dans l'exercice de définition, nous ne fassions que l'élargir ; et donc, à mesure qu'on la particularise, on s'éloigne de plus en plus de l'exactitude et de la rigueur que suppose une définition. Mais pourquoi est-il important de la définir ? À cet égard, Jonathan Culler mentionne :

La question « Qu'est-ce que la littérature ? » se pose...non pas parce que les lecteurs ont peur de confondre un roman avec l'histoire ou de prendre un horoscope pour de la poésie, mais parce que critiques et théoriciens espèrent, en disant ce qu'est la littérature, promouvoir les méthodologies qu'ils jugent les plus pertinentes et rejeter les méthodes critiques qui négligent les aspects les plus fondamentaux et distinctifs de la littérature (Culler 2016, 61).

Jusqu'à présent, nous avons constaté que le littéraire a une façon particulière de s'énoncer, que le contexte et la façon dont nous lisons nous amènent à estimer certaines phrases normales comme littéraires, ou bien certaines phrases littéraires comme des énoncés normaux, et que parfois ce qui est considéré comme non littéraire à un certain moment, peut être vu sous un autre jour et apprécié comme littérature sous d'autres paradigmes. Ainsi, de cette manière nous nous sommes approchés du concept, pour confirmer qu'il est possible de parler de littérature mais qu'effectivement l'exercice de définition reste un travail en cours. Si tout cela corrobore, d'une certaine manière, le caractère indéfinissable de la littérature, pourquoi la critique et la théorie s'épuisent-elles à ne telle tâche ? Il nous semble que à l'exception de ce que Culler a souligné – que l'une des raisons réside dans la mise à jour du concept, et dans la manière dont la littérature est affectée par de nombreuses circonstances indépendantes de sa volonté ; guerres, histoire, progrès, maladies, mondialisation, etc. Ainsi, ces dernières circonstances nous servent

régulièrement de prétexte pour nous interroger, et à la fois tenter d'autres interprétations possibles.

Littérature électronique

La littérature électronique, aussi appelée littérature numérique ou cyber littérature, constitue un domaine d'étude directement lié aux évolutions technologiques. Encadrée par l'axe de recherche des Media Studies et des Digital Humanities, la littérature électronique (ci-après L.E), offre un large champ d'analyse et de réflexion, qui porte non seulement sur la manière dont elle est désignée, mais aussi sur les similitudes et les différences entre cette dernière et ce que l'on entend communément par littérature, traversant également des débats constants qui soutiennent ou remettent en question sa contribution au monde littéraire. Dans ce cadre d'analyse, Ángel Esteban et Jesús Montoya soutiennent que

La literatura de las últimas dos décadas viene siendo seducida formal y temáticamente por la imagen, los medios y la tecnología de lo que Mark Poster llama desde los años noventa una segunda edad de los media. Nuevas categorías modifican también el escenario de la crítica literaria: "literaturas postautónomas" (Ludmer), "after-pop" (Fernández Porta), "ergódicas" (Aarseth), "pangeicas" y "textovisuales" (Mora 2007, 2012), "espectáculos de realidad" (Laddaga), "metaficción virtual" (Carrera), "literatura hiperfónica" (Chiappe), "realismos neoliberales" (Noemí) y "del simulacro" (Montoya Juárez) son términos que buscan apresar, desde diferentes aproximaciones críticas, la sensibilidad de la narrativa que se está escribiendo en las últimas dos décadas ante el impacto de la penetración multimediática y los procesos globalizadores (Esteban et Montoya 2013, 9)

Pour sa part, Serge Bouchardon mentionne que la manière dont on se réfère à cette littérature (numérique, électronique, informatique, cyberlittérature, e-littérature) est un fait significatif, puisque cela indiquerait non seulement un positionnement de terrain mais aussi une approche théorique, spécifique (Bouchardon 2012, 61). Cependant, toujours selon Bouchardon, certains critiques considèrent qu'il s'agit de termes équivalents (Annick Bureau), alors que d'autres (Philippe Bootz) préféreraient la qualifier L.E de "littérature informatique" de façon en renvoyer à la dimension de programmation (Bouchardon 2012, 61). Ainsi, il préfère le terme de « littérature numérique » puisque ce concept fait allusion à la « propriété structurale » (Philippe Bootz) du support technique (et du code binaire du contenu ainsi que de l'inscription à un support). Il observe ainsi, dès lors qu'en Europe, le terme « numérique » est plus utilisé.

Cependant, nous constaterons que plus que l'utilisation d'un terme ou d'un autre, l'aspect le plus saillant qui ressort le plus lorsque nous faisons allusion à la L.E, est l'idée d'un format non imprimable :

Par texte littérature électronique je veux dire toute œuvre littéraire créée en code (ou « née numérique » comme on dit) et destinée à être lue sur l'écran d'un ordinateur. À la différence des textes traditionnels numérisés — que ce soit les e-books nouveau genre ou les « classiques » de la littérature mondiale numérisés et mis sur Internet par le projet Gutenberg — ces œuvres numériques par essence dépendent souvent de fonctionnalités inhérentes à la technologie numérique et qui sont irréalisables dans celle de l'imprimerie (Bennett 2010, 38).

Dans *Teorías Literarias y Retos Digitales*, Laura Borràs souligne qu'il existe actuellement différentes manières de faire allusion aux créations littéraires qui émergent dans le cadre de l'écran (Borràs 2005) :

- Littérature/textualité numérique versus textualité/littérature
- Littérature/textualité électronique
- Littérature numérique ou électronique ?
- Cyber littérature
- Littérature hypertexte
- Hyperlittérature
- Littérature ergodique
- Littératronique
- Littérature multicourse
- Genre mixte
- Textes Web

Si nous essayions de condenser les propriétés et les particularités des diverses façons de faire allusion à la littérature « sur écran » présentées par Borràs que j'ai décidé de travailler ici comme électronique), nous aurions : une littérature dynamique, née dans des contextes numériques, générée notamment grâce à l'utilisation des ordinateurs, également appelée littérature électronique ou numérique dans le contexte anglo-saxon. D'autres postures insistent sur son caractère «électronique» (Juan B Gutiérrez) soulignant sa dépendance aux médias électroniques pour exister. De la même manière, nous faisons référence à une à une littérature désignée pendant un certain temps par les termes de littérature hypertexte ou hyperlittérature (Dans une

tentative de faire plus particulièrement la différence entre un hypertexte ordinaire et un hypertexte littéraire) et qui, de plus, de part de son processus de construction, propose au lecteur un effort pour « traverser le texte » (Espen Aarseth).

Dans un second temps, Borràs aborde la cyberlittérature proposée par Katherine Hayles - Littérature multi cours - en mettant l'accent à la fois sur les qualités littéraires traditionnelles qu'elle doit représenter, telles que les hyperliens et l'informatique en tant qu'élément significatif. Selon Borràs, le terme « multicours » chez Hayles ferait référence à de multiples discours, tandis que le terme « blended genre » impliquerait le mélange de genres « tels que l'autobiographie, le récit de voyage, la poésie, le récit, la pensée philosophique ou l'essai » (Borràs 2005, 46). Enfin, les webtextes (Raine Koskimaa) seraient des textes qui profiteraient des outils fournis par Internet, toutefois on peut alors se demander quelle serait la différence entre la littérature qui utilise ces outils et un texte non littéraire qui utilise lui aussi internet?

Dans le contexte hispano-américain, on observe que les chercheurs utilisent indifféremment le terme littérature électronique (Doménico Chiappe, Leonardo Flores, Nohelia Meza, Jaime Alejandro Rodríguez, Virgilio Tortosa), « littérature numérique » (Laura Borràs, Daniel Escandell, Carolina Gainza^[1], Claudia Kozak, Dolores Romero), ou la cyberlittérature (Bernat Castany Prado, Vicente Luis Mora, Jaime Alejandro Rodríguez, You-Jeong Choi). Dans cette étude, j'utiliserai le terme « littérature électronique » Plutôt que celui de « littérature numérique », bien que ceux-ci soient utilisés comme synonymes. Les deux termes sont tout à fait valables, cependant, il nous semble que dans les domaines technologiques, l'électronique peut contribuer à d'autres pistes d'exploration de la littérature par la technologie (comme « Petites interfaces poétiques^[2] de José Abuerto). En revanche, j'insisterai sur le fait que, pour certains chercheurs comme Vitali, l'adjectif « électronique » désigne « une pratique littéraire est électronique si elle se sert des capacités et des contextes rendus possibles par un ordinateur, connecté ou non » (Vitali-Rosati, 2015, 3).

Littératures électroniques et humanités numériques : caractéristiques et voies d'accès

De même que l'étude de la littérature électronique implique l'analyse de deux composantes, d'une part examiner ce que nous entendons aujourd'hui par littérature, et d'autre part réfléchir à la manière dont l'adjectif électronique la transforme, il est nécessaire de cadrer cette analyse

dans un contexte plus large : les Humanités Numériques. Selon le Dictionnaire De l'Académie Royale Espagnole, les sciences humaines sont un "ensemble de disciplines qui tournent autour de l'être humain, telles que la littérature, la philosophie ou l'histoire". Quant à la définition du numérique (dans notre contexte d'étude), elle énonce : « Se dit d'un dispositif ou d'un système : qui crée, présente, transporte ou stocke des informations par la combinaison de bits ».

Pour Isabel Galina, le terme Humanités Numériques (HN) est un "domaine interdisciplinaire qui cherche à comprendre l'impact et la relation des technologies informatiques dans le travail des chercheurs en sciences humaines. Il est également connu sous les termes « Digital Resources for the Humanities, Computing for the Humanities, Computing in the Humanities, Digital and Cultural Computing et Computing for the Humanities » (Galina Russell 2011, 3). Dans ce contexte, Paul Spence indique qu'il ne fait aucun doute que le boom des médias a contribué à l'étude des humanités numériques à partir de différentes perspectives qui partent de la littérature-linguistique, et qui vont jusqu'au Big Data dans les études littéraires, la technologie, l'activisme numérique ou les médias interactifs pour étudier le patrimoine culturel (Galina, et al. 2018).

Le contexte hispanique est aussi présente aux HN, et des projets tels que l'Asociación Argentina de Humanidades digitales, la Sociedad de Humanidades Digitales Hispánicas (créée en 2011), le réseaux des Humanités numériques de México (également créé depuis 2011), le Réseau colombien des humanités numériques, Digital Culture Chile, ou encore des projets tels que "l'Atlas des sciences sociales et des humanités numériques", dont l'objectif est de "donner de la visibilité à la communauté des universitaires numériques en espagnol et en portugais", ne sont que quelques exemples qui viennent souligner l'intérêt que suscitent les HN en tant que domaine d'étude où convergent plusieurs disciplines. Bien que le spectre numérique soit assez large puisqu'il couvre une bonne partie des activités que nous réalisons au quotidien, nous restreindrons notre réflexion aux rapports entre littérature électronique et Humanités numériques.

Si les humanités nous renvoient *grosso modo* à l'étude de l'être humain, de la littérature, de la philosophie ou de l'histoire, comment les relier à ce que l'impact numérique implique dans le champ littéraire, notamment à celui de la littérature électronique ? Bien que les humanités numériques et la littérature électronique semblent être deux termes liés, Alex Saum-Pascual soutient que "bien que pour certains cela semble être un mariage logique, ce type de littérature

n'a pas été adopté par le domaine de la HD avec autant d'effusion qu'on pourrait le penser". Ce fait est analysé à travers l'idée non seulement d'appliquer les principes numériques aux humanités, mais surtout de penser le numérique à partir des "savoirs issus des humanités". Dans cette perspective, Saum-Pascual Met en lien l'étude de la littérature électronique avec les HD : como objeto digital que, participando con la tradición crítica literaria, por un lado, y siendo objeto de arte por otro, se nos propone como ejemplo perfecto de creación digital humanística. Creación digital que incorpora, desde la literatura, lo aprendido gracias a las humanidades al nuevo saber¹.

La problématique soulevée par Saum-Pascual souligne que la lecture comme l'écriture d'œuvres numériques, publiées principalement en ligne, a remis en question les concepts littéraires établis tels que 'l'auteur', 'la paternité', 'l'œuvre' et même « l'acte lui-même de lecture » (Saum -Pascual 2017). De même, il souligne que de grands progrès ont été réalisés dans les cours HD des départements d'anglais en termes d'application des outils numériques aux textes ; cependant, le chercheur souligne qu'il y a moins d'intérêt à comprendre les compétences nécessaires pour lire un texte en fonction de sa valeur littéraire (Saum-Pascual 2017). Pour cette raison, Saum-Pascual insiste sur la valeur humaniste que la littérature numérique pourrait apporter au domaine des HD, basée sur la nécessité de créer des outils humanistes qui rendent compte du phénomène numérique, Et d'éviter de seulement se concentrer sur la manière dont le numérique valorise l'humanisme, et dans notre cas le rapport au littéraire.

Caractéristiques de la littérature électronique

La L.E explore les possibilités littéraires à travers les formats technologiques actuels. Ces possibilités s'inscrivent dans les concepts littéraires traditionnels, mais cela ne signifie pas que la L.E devrait être une sorte de miroir technologique de la littérature imprimée ; elle le prend plutôt comme point de référence pour se projeter dans de nouveaux contextes. Selon Maria Vilarino :

dentro de los Estudios Literarios actuales, uno de los primeros objetivos del docente debería ser el de ofrecer un panorama renovador del concepto Literatura y del sistema literario a la luz de la irrupción de la denominada cultura digital, que plantea... un notable

¹ <http://www.alexsaum.com/por-que-debemos-pensar-las-humanidades-digitales-desde-la-literatura-electronica/>

desafío en las aulas. Sería imprescindible, del mismo modo, reconceptualizar la noción de género literario, observando cómo narrativa, teatro, poesía y ensayo se rediseñan en su propia esencia; reflexionar sobre la evolución de conceptos como autor, lector, texto e institución, provocada por el surgimiento de nuevos soportes y entornos; hacer uso, y creo que no es accesorio, de la metodología de la Teoría de la Literatura y de la Literatura Comparada para aproximarnos a otros campos artísticos no literarios; estudiar resultados híbridos como la performance, el arte y cine digitales; y, por supuesto, incardinar la literatura dentro de la cultura (Vilariño Picos 2009, 236).

Pour Pilar García et María Goicoechea, la poursuite d'expériences de littérature moderne en termes de rupture de linéarité est généralement l'une des tendances les plus notables parmi les écrivains de la littérature numérique. À son tour, cette caractéristique « semble être devenue la norme des récits hypertextes que l'on trouve sur le web » (Goicoechea et García Carcedo 2013, 26). Bien que la rupture linéaire ne soit pas une caractéristique de la L.E, puisque des œuvres telles que *Feu Pâle* de Vladimir Nabokov (1962), *Marelle* de Julio Cortázar (1963), ou *La Vie Mode d'Emploi* de Georges Perec (1978), présentent la même caractéristique ; on voit que dans la L.E cette caractéristique tend à s'établir plus facilement du fait du fonctionnement connectif et multi-séquentiel de l'hypertexte. En ce qui concerne ce changement, Jaime Alejandro Rodríguez soutient que la nature de l'hypertexte signifie "accepter que des questions aussi solides dans le récit traditionnel que la séquence fixe, le début et la fin, et l'ampleur définie, ne s'adaptent pas à l'écriture hypertexte". A cet égard, dans 'Hypertext', George Landow (1995) réalise l'une des analyses les plus fines et cherche à proposer un dialogue entre littérature et hypertexte en passant par la non-linéarité, la reconfiguration de l'auteur, du lecteur, ainsi que par la reconfiguration de l'enseignement narratif et littéraire à partir de l'hypertexte.

De cette façon, nous pouvons voir que la rupture de linéarité est sans doute une caractéristique de la L.E, mais Découle à son tour d'une caractéristique de la façon dont nous lisons actuellement sur Internet. En ce qui concerne le contexte littéraire hypertextuel en espagnol, on trouve « El primer vuelo de los hermanos Wright » (1997) de Juan B Gutiérrez, considérée comme pionnière dans le domaine hypertextuel en espagnol (Sasson Henry, 2007).

Cyberculture : constructions en ligne

Il ne fait aucun doute que la cyberculture occupe une place considérable dans la société d'aujourd'hui : de plus en plus de programmes universitaires l'étudient : cyberculture, théorie de la cyberculture, culture numérique, anthropologie de la cyberculture, cyberculture et identité virtuelle, cyberculture et technosociété, cyberculture et réseaux sociaux, littérature et cyberculture, littérature comparée et cyberculture, cyberculture et activisme numérique, sciences humaines dans la cyberculture, cyberculture et éthique - parmi de nombreuses autres options. Que ce soit à Alicante, Bogotá, Caen, Cambridge, Canberra, Porto ou encore Pereira, l'étude de la cyberculture est liée à diverses disciplines et constitue actuellement un axe de recherche prolifique qui avance parallèlement à la technologie. Pour ne citer qu'un autre exemple lié au sujet, nous citerons le nombre approximatif d'entrées qui apparaissent dans Google Scholar lors de la saisie du terme cyberculture : en anglais, environ quarante mille résultats en neuf secondes, en français environ deux cent quarante mille entrées en trois secondes si vous recherchez "culture numérique", ou environ quatre-vingt mille en trois secondes si vous recherchez en espagnol.

À en juger par ce qui a été mentionné jusqu'ici, la cyberculture est un concept large et complexe, tout autant que le concept de culture lui-même. Dans cette section, nous proposons une approche de cette notion, en vue de contextualiser notre objet d'étude dans un scénario étroitement lié à la littérature électronique. Il convient donc de se demander, qu'entend-on par cyberculture ? Quel est son origine ? Quelles sont ses caractéristiques ? Quels autres noms reçoit-elle ? Quel rapport la cyberculture entretient-elle avec la culture ? Quelle est sa relation avec la littérature ?

Dans une réflexion sur la cyberculture, André Lemos propose une étude fondée sur trois lois : libération de l'émission, connexion au réseau et reconfiguration culturelle. Dans cette perspective, Lemos soutient que de nouveaux critères de création, de créativité et d'œuvres d'art ont émergé dans la cyberculture et ont commencé à se consolider à partir de la dernière décennie du XXe siècle (Lemos, 2006, p. 39). Dans ce panorama fluctuant de la fin du siècle, Lemos relève que le principe qui semble gouverner la cyberculture est le remix défini comme :

Ensemble de pratiques sociales et communicationnelles de combinaisons, de collages et d'appropriation des morceaux d'informations à partir des technologies numériques. Ce processus de « remixage » commence avec le postmodernisme,

gagne un contour planétaire avec la globalisation et atteint son apogée avec les nouveaux médias (Manovich) (Lemos, 2006, p. 39)

L'appropriation, le détournement et la création libre sont quelques-unes des caractéristiques les plus significatives de ladite culture du remix, également basée sur la devise de l'information gratuite promue par la dynamique du réseau (Lemos, 2006, p. 39). L'un des exemples les plus frappants de cette transition serait les DJ et les créations musicales faites en mélangeant différents morceaux de musique existants. La première approche concernant la diffusion des émissions concernerait l'apparition de voix qui auraient habituellement été ignorées par les médias. Ainsi, la cyberculture implique l'émergence de voix et de discours auparavant réprimés par l'industrie culturelle de masse (Lemos, 2006, p. 39). Un exemple de ce premier principe serait les chats, les blogs et les podcasts -entre autres. La deuxième approche liée à la connexion au réseau ou connexion généralisée décrit la métaphore de tout trouver dans les réseaux : « les gens, les machines, les objets, les monuments, les villes.

« Il ne suffit pas de produire de l'information, il faut la mettre sur le web, la diffuser et être utilisée par d'autres » (Lemos, 2006, p. 40). Ce deuxième principe donnerait lieu au troisième, qui évoque la reconfiguration culturelle : « tout change, mais pas tellement ». Pour Lemos, les pratiques présentes au sein de la cyberculture ne remplacent pas les formes antérieures, mais plutôt les reconfigurent. Ainsi, ce qui pour Lemos est reconfiguration, engloberait pour d'autres la notion de remédiation. Cependant, Lemos assure que son idée de reconfiguration dépasse la remédiation non seulement parce qu'elle la contient, puisqu'elle non seulement la contient, mais également car elle va plus loin dans le sens où elle modifie les structures sociales ou les pratiques de communication, ce qui entraînerait un changement de culture contemporaine ; un changement qui a commencé à se faire sentir avec l'apparition de blogs, de podcasts ou de forums thématiques, entre autres (Lemos, 2006, p. 40).

Dans une approche de la cyberculture, Rocío Rueda mentionne David Silver en vue d'aborder les trois générations d'études cyberculturelles : la première est celle du « cyberspace populaire » durant la seconde moitié des années 80 où l'Internet a été observé comme un élément « d'une nouvelle frontière civilisationnelle », dans la deuxième génération, des communautés virtuelles apparaissent ainsi que des identités en ligne, et enfin, la troisième génération serait liée aux études culturelles, promues et favorisées par la vulgarisation d'interfaces telles que Netscape et Explorer et un plus grand accès aux ordinateurs personnels (Rueda Ortiz, 2008, p. 9). Dans cette

troisième génération d'études cyberculturelles, il y a un questionnement sur ce qui est transdisciplinaire. Ainsi, le champ cyberculturel se transforme par la création de nouveaux horizons d'investigation. Si durant les premières générations Rueda note une concentration des recherches venant principalement des États-Unis et d'Europe, c'est durant la troisième génération qu'il note : « la participation croissante de l'Asie, de l'Afrique et de l'Amérique latine. Cela répond également aux processus de massification et d'accès à la même infrastructure technologique (Rueda Ortiz, 2008, p. 10). En ce qui concerne l'Amérique latine et les enquêtes cyberculturelles, Rueda mentionne : "Martín-Barbero, Orozco, Canclini et Hopenhayn, entre autres" qui analysent les changements culturels sous médiation technologique. Concernant la cyberculture en Amérique latine, Rueda affirme que :

la condición de buena parte de Latinoamérica y de otros países del sur como “apropiadores”, “incorporadores”, “importadores” y “usuarios” de estas tecnologías dominantes, que no como productores o inventores de las mismas, nos ubica en un lugar político y cultural subordinado y de tecnoddependencia que los estudios ciberculturales apenas están abordando. Estos últimos dirigen sus críticas hacia la dialéctica entre los más y menos favorecidos, entre quienes tienen acceso a las TIC y quienes no, y en cartografiar el mundo en dicha oposición, en clave desarrollista, presuponiendo una sola respuesta: la necesidad de integrarnos al modelo de producción dominante que estas tramitan (Rueda Ortiz, 2008, p. 11).

Rueda insiste sur l'examen des problèmes d'inégalité notamment concernant ce que l'accès aux infrastructures signifie pour le cas latino-américain. A partir de cet axe d'analyse, il propose une réflexion autour de trois fondements : l'exercice du pouvoir, l'action sociale collective et l'expérience esthétique. Concernant l'exercice du pouvoir dans ce contexte, il mentionne l'importance de la culture dans les processus de « production et de valorisation économique dans les sociétés contemporaines » qui équivaut à un capitalisme centré sur les mots, les signes et les images. Par ailleurs alors que dans le passé le capitalisme était principalement centré sur une dynamique de production, l'expérience capitaliste change d'orientation et, à travers Internet, le capitalisme devient plus culturel et informationnel (Rueda Ortiz, 2008, p. 11).

Dans la thèse *Escrituras Electrónicas en América Latina*, Carolina Gainza aborde la relation entre la littérature numérique et le capitalisme informationnel, une recherche que nous explorerons plus tard. Un autre des aspects abordés par Rueda dans sa réflexion concerne les mouvements sociaux et la cyberculture. Selon Rueda, ce qui précède a lieu du fait que la sphère publique dans le contexte numérique, est transférée à une dimension d'immatérialité grâce à des réseaux et des espaces tels que Facebook, Flickr, MySpace, et à une série de collectifs sur les mouvements sociaux sur lesquels il y a peu de probabilité de réglementation étatique. Ainsi, il affirme que l'apparition des mouvements sociaux dans les réseaux obéit à une sorte de continuité de ce qui se passe au quotidien en dehors d'Internet (Rueda Ortiz, 2008, p. 14). Enfin, l'étude de Rueda se conclut sur une section liée à la cyber culture et à l'esthétique. Ainsi, il évoque l'hypertextualité et la fiction comme : « des paris qui tendent vers la création et l'invention de modalités narratives en rupture avec les schémas communicatifs traditionnels de la culture écrite et avec le logocentrisme » (Rueda Ortiz, 2008, p. 16).

Les différents questionnements concernant la cyberculture présentés par Rueda l'amènent à réfléchir à une série de reconfigurations de certains pôles comme la culture et l'économie, le pouvoir et les savoirs globaux comme locaux et enfin l'émergence de subjectivités individuelles comme collectives. Dans un tel contexte, Rueda soulève la nécessité d'une réflexion depuis la perspective des sciences sociales où la valeur de la cyberculture serait évaluée comme un mécanisme qui requière de la pluralité et une multiplicité des approche critiques (Rueda Ortiz, 2008, p. 17).

Présentation du corpus d'étude

Condiciones Extremas

Cette œuvre propose quatre versions qui ont été progressivement transformées. La première était la version imprimée de l'œuvre (1998), dans laquelle Gutiérrez a travaillé avec une équipe pour produire une œuvre imprimée ainsi qu'un complément graphique sous forme de bande dessinée. La seconde, financée par l'Instituto Bogotano de Cultura, permet à Gutiérrez de porter le travail sur le plan de l'hypertexte en ajoutant : « C'est un hypertexte primitif, mais il était essentiel d'apprendre à manier le support électronique » (*Literatrónica*). Par la suite, en l'an 2000, le travail hypertexte précédemment effectué a été modifié, et cette fois-ci, plusieurs points

d'entrée à l'oeuvre ont été inclus. Sa version finale paraît en 2006 et est disponible en espagnol et en anglais chez Literatronic. Selon les termes de son auteur, *Condiciones Extremas* est :

una novela que ha sido escrita tres veces con tres técnicas distintas². Es, esencialmente, una novela experimental que ha servido como conejillo de indias para ensayar técnicas autorales, y la reacción de los lectores. La versión actual, número 3, fue elaborada entre 2003 y 2005. Esta versión (2005) fue esencial para desarrollar el motor de inteligencia artificial detrás de Literatronic.com (Literatrónica).

Depuis l'apparition non seulement de la plateforme mais également de l'oeuvre, divers chercheurs et critiques ont mené des études qui permettent de situer les oeuvres de Gutiérrez comme des références importantes dans l'émergence et l'évolution de la littérature électronique en Amérique latine. Avec l'émergence de la première version hypertexte de l'oeuvre, le groupe d'hyperfiction Hipertulia de l'Université Complutense de Madrid s'y est intéressé, tout comme Debra Castillo et Edmundo Paz Soldán, dans la publication de *Latin American Literature and Mass Media* (2001). En plus de cela, d'autres chercheurs comme Eduardo Acuña Zumbado (2015), Julián Cubillos Ocampo (2021), José María García (2014), Eduardo Ledesma (2017), Dolores Romero López (2011) ou Maya Zalbidea (2015), ont procédé à des analyses de l'oeuvre sous différents angles.

Detective Bonaerense- Marcelo Guerrieri

Avec un design traditionnel, la blogonovela est brièvement présentée dans l'en-tête du blog ; on y trouve la nature du site, qui se présente comme une blogonovela, suivi du titre, et d'une brève description qui guide le lecteur : « Aristóbulo García publie son carnet ». Il est important de noter que, bien que les informations initiales du blog déclarent sa nature littéraire "blogonovela", les différentes composantes de celui-ci (profil d'Aristóbulo García, photos, déclarations de sept personnes, cas résolus, etc.) cherchent à créer un pacte narratif, de sorte qu'à travers les différents éléments du blog, le lecteur soit immergé dans le monde policier d'Aristóbulo García, qui révèle des détails liés à sa vie personnelle et professionnelle. Le blog se compose de 47 entrées, du lundi 27 février au mercredi 29 mars 2006. On relève de façon générale une entrée par jour, bien que l'on trouve parfois entre trois et cinq entrées pour une

² Tres versiones hipertextuales, sin contar con la version la impresa de la obra.

même date. La longueur de chaque entrée est variable ; ainsi, on voit des publications qui vont de 109 à 4921 mots. La lecture se fait chronologiquement au fur et à mesure que les événements que nous raconte Aristóbulo García, le personnage principal, se produisent. Concernant la structure hypertextuelle de l'ouvrage, on peut mentionner qu'il s'agit d'un texte linéaire, qui comporte dans certaines entrées (18) quelques liens vers des photographies ou des témoignages de personnages.

Publié sur la plateforme Blogger, *Detective Bonaerense* (2006) est une blogonovela de l'écrivain Marcelo Guerrieri. Écrivain argentin et professeur à l'Université nationale des arts d'Argentine, Guerrieri est l'auteur de romans tels que *Esta luna* (2021) et *Farmacia* (2016). Il s'est également fait remarquer comme auteur de contes avec des œuvres telles que *Árboles de tronco rojo* (2012) ou *El ciclista serial*, récit avec laquelle il a remporté le prix Narrative Sudaca Border 2004 et qui comptait dans le jury des écrivains tels que Ricardo Piglia. *Detective Bonaerense* (2006) est sa seule production au format blogonovela. Ce travail fait son apparition dans les années 2000, période où les publications de journaux en ligne sont l'un des formats les plus populaires sur le web, information qui révèle sa pertinence pour l'époque. *Déetective Buenos Aires* est également l'une des rares blogonovelas dans le contexte latino-américain qui conserve encore son format d'origine.

La blogonovela présente l'histoire du détective Aristóbulo García, le personnage principal qui recherche Arañita, l'un des voleurs qui ont participé au soi-disant Vol du Siècle.

Mandala

Interactif, dynamique, avec une série de voix et d'histoires qui alternent au fur et à mesure que le lecteur le découvre, publié en format numérique par la maison d'édition Diente de León en 2017, et primé au IV Congrès du livre électronique de Barbastro en Espagne, *Mandala* est un roman numérique de la Colombienne Alejandra Jaramillo (1971). Professeur d'université à l'Université Nationale de Colombie, Jaramillo est également écrivaine et critique littéraire. *Mandala* est son seul ouvrage publié au format numérique. Créé en HTML5, Javascript, CSS et Web-basedprint, *Mandala* est une œuvre qui fait un clin d'œil à *Marelle* non seulement en raison de la structure qui peut être lue au hasard, mais aussi parce qu'elle présente au lecteur un « côté ici » et un « côté là ». Il est lu à travers des fragments qui peuvent être le produit d'une

lecture aléatoire ou choisie à l'avance par le lecteur. En entrant dans la plateforme, nous trouvons un menu déroulant (Figure 2) vers le bas de la page qui se compose de : mandala, itinéraires, tableau, paiement, sortie, (crédits), Diente de León (informations sur l'éditeur). Dans la première des options, on retrouvera ainsi, l'image d'un mandala en niveaux de gris. Le lecteur peut commencer la lecture en cliquant sur l'un des éléments qui activera une certaine couleur lors du survol du curseur, et présentera également le titre du fragment (Figure 3).

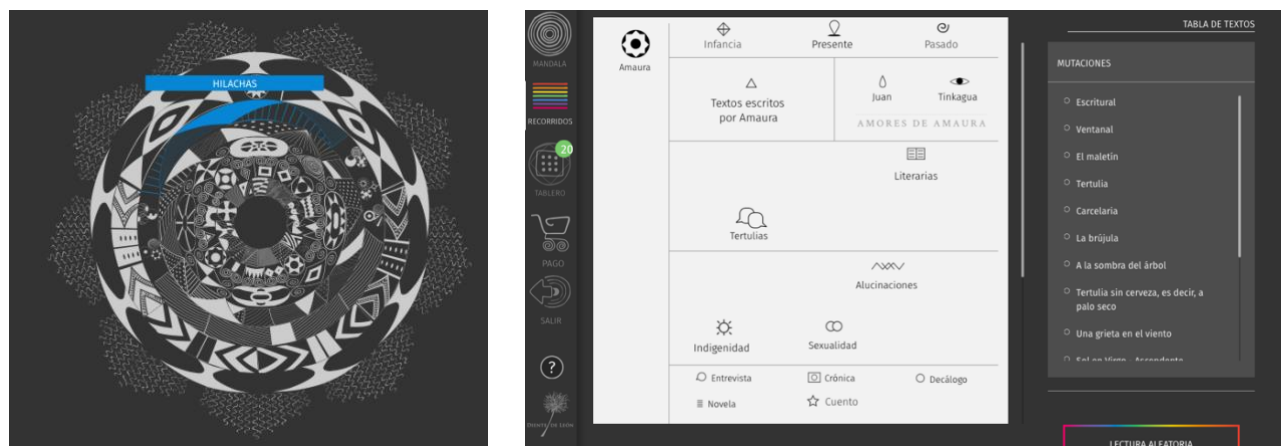


Figure 2. Lecture aléatoire d'images Mandala — Figure 3. Menu des visites.

Pour les lecteurs qui préfèrent une visite un peu plus orientée, l'interface propose le menu des visites, où ils trouveront les sections de l'ouvrage ainsi que le tableau contenant les textes de chaque section. Dans le menu du tableau, le lecteur retrouvera un compte-rendu personnalisé de sa lecture et du déroulement des trajets entamés. À la fin de l'une des visites ou de la lecture de sept textes, le lecteur recevra une notification l'informant qu'il a atteint une série de textes et qu'il a le droit de télécharger un mandala ou de découvrir l'oracle Muisca. Il est important de souligner ici le travail d'investigation et spirituel réalisé par Jaramillo avec un indigène Muisca, Tigua Nika Sua, connaisseur des mémoires des mandalas Muisca. Pour chaque fragment de l'œuvre, Jaramillo a réalisé une carte émotionnelle afin que Tigua Nika puisse voir dans l'oracle de quelle manière chaque fragment pourrait être représenté (Figures 4 et 5) et ainsi composer l'ensemble du mandala qui apparaît dans le menu en niveaux de gris.



Figures 4 et 5. Oracle Muisca.

En plus de la partie spirituelle qui entoure l'œuvre, on trouve une sorte de roman total dans lequel certaines limites sont explorées, comme le dialogue de genres différents, puisqu'on trouve au sein de Madala, des entretiens, un roman, un journal intime, des essais, des nouvelles, des chroniques et des décalogues. Malgré les divers éléments qui composent l'ouvrage, il convient de noter qu'il est conçu de façon claire ce qui permet au lecteur de le découvrir sous différents angles. Le lecteur bénéficie d'un accompagnement constant dès l'entrée de l'ouvrage ; dans chaque menu se trouve une fenêtre pop-up qui explique au lecteur le fonctionnement de chaque section. A la fin de la lecture de sept textes, le lecteur recevra une notification à l'écran qui l'invitera à découvrir l'oracle Muisca et lui indiquera qu'il est possible de télécharger le mandala appartenant à ce parcours.

Inspiré de Marelle de Julio Cortázar, Mandala présente une œuvre au format numérique qui aborde la vie d'Amaura, son présent, son passé, ses amours, ses projets de vie et ses expériences littéraires liées à l'écriture. Divisée en sept parties : mutaciones, ella danza silencios, magma, esplendor del miedo, trazas, paraísos, y el destello de tu sombra, Mandala est un roman qui se lit dans un ordre aléatoire, suivant les parties, ou certains itinéraires proposés. L'ouvrage présente la vie d'Amaura, à laquelle, en tant que lecteurs, nous avons accès sous différentes perspectives ; l'enfance, le présent, le passé, ses amours, son métier de rédactrice, la démission de son poste, et même une série d'hallucinations qui la hantent.

Memorias y Caminos

De nature autobiographique, *Memorias y Caminos* (2018) -désormais MyC- est l'œuvre la plus récente de Jaime Alejandro Rodríguez. Son auteur a travaillé comme professeur d'université durant plus de trente ans. Docteur en philologie et écrivain, Rodríguez est également chercheur et producteur d'ouvrages de littérature électronique. MyC est présenté par son auteur comme « une plateforme hypermédia d'exercices autobiographiques » (Rodríguez J. A., 2018, p. 306). À partir du moment où nous accédons à l'œuvre, nous observons qu'elle est composée d'images, de vidéos, d'audios et d'entrées diverses sur un blog. Avant d'entamer la lecture de l'ouvrage, le lecteur est prévenu de la navigabilité aléatoire à laquelle il sera confronté sous l'invitation de la « perte labyrinthique ». Sierra Díaz met en évidence quatre éléments paratextuels importants de l'œuvre : le titre, l'image, l'obscurité et le labyrinthe, qui serviront de signes pour tracer les premières relations entre les éléments graphiques de l'œuvre et son contenu :

Inicialmente observamos un título metafórico, compuesto por dos nombres en plural; el primero, proveniente del latín memoria, relacionado igualmente con *memor* (el que recuerda, recordar), y por otra parte el nombre masculino *caminos*: “Vía que se construye para transitar... Dirección que ha de seguirse para llegar a algún lugar”. De este modo, una primera hipótesis de lectura supondría un ejercicio de construcción de recuerdos a través del desplazamiento, que al tejerse progresivamente en la narración se convertiría en camino, y por ende en un canal de comunicación entre el autor y el lector (Sierra Díaz, 2022).

Notons que le titre de l'ouvrage éclaire quelque peu le lecteur sur ce qu'il trouvera plus tard dans chaque galerie ; c'est-à-dire un exercice littéraire de construction de souvenirs par des déplacements physiques ou métaphoriques, qui à leur tour établissent des liens avec une série d'éléments tels que l'image, la voix, la photographie etc.

Pentagonal: incluidos tú y yo

Pentagonal: incluidos tú y yo (2001), -désormais Pentagonal-, est la première production littéraire de Carlos Labbé (1977), écrivain chilien, qui travaille également comme musicien, scénariste de cinéma et de télévision. Il est également critique littéraire et éditeur. En entrant dans *Pentagonal*, on retrouve son titre situé dans la partie centrale de la page avec un titre bleu souligné et juste en dessous, le nom de son auteur. La première image de l'œuvre offre au lecteur une image incomplète, semblable à une coupure de journal. La première chose qui attire l'attention est une photographie située en haut à gauche, à côté d'une histoire liée à une bagarre pendant les fêtes de Noël. Cependant, le roman ne commence pas avec cette information mais avec une deuxième actualité située dans une colonne en bas à droite. L'information raconte un accident dans lequel, à cause d'un problème de freins, une voiture cause la mort d'un jeune étudiant et de la personne qui la conduisait, Miranda Vera, qui était une professionnelle de l'astronomie. Parmi les différents faits divers présentés dans cette rubrique du journal, ceux liés à l'accident sont les seuls qui apparaissent dans un ton plus sombre. La suite de la lecture est possible grâce aux cinq liens proposés par le titre de l'actualité : puerta principal, Miranda Vera, no identificada, perro y heridas.

Ces cinq options apparaissent comme un écho au titre Pentagonal, puisqu'il semble que chacun des liens nous amène à découvrir une perspective particulière du récit, bien que ce ne soit pas le cas. Tenant compte du contexte des autres actualités liées à celle qui nous concerne, nous

notons qu'il s'agit d'une page qui ne rapporte que des faits désagréables, liés à la douleur, à la criminalité, aux décès, aux incendies, aux vols et aux accidents. A en juger par son contenu, l'actualité appartient à une sorte de presse tabloïd ou d'aspect "note rouge" que Claire Taylor analyse en profondeur, et sur laquelle nous reviendrons plus tard. De cette façon, on observe que la nouvelle qui démarre l'hypernovela n'est pas épargnée par l'aura sinistre rapportée par la presse : deux morts sont la conséquence de l'accident de voiture dont la cause réside dans un problème de freins. La première d'entre elles est Miranda Vera, une astronome. La seconde est un étudiant qui n'a pas encore été identifié. Il y a aussi un blessé, le portier d'un immeuble voisin et le seul indemne, est un chien errant protégé par l'étudiant décédé.

Retratos Vivos de Mamá

“Nombrar el dolor, nombrar la muerte, decirlos una y mil veces hasta poderlos pasar por la garganta: así podría resumir la escritura de Retratos vivos de mamá” (López Jiménez 2015). C'est précisément là, dans la recherche d'expressions pour nommer la douleur, que nous situons le point de départ et la première approche de la RVM. Revenant à nouveau à l'image qui accompagne l'écran RVM initial, nous observons une photographie qui attire l'attention au milieu de la vingtaine d'objets qui remplissent l'écran ; c'est la seule photo qui s'échappe du groupe d'images du haut. On y voit une femme, qui pose près d'un jardin, avec une fille qui est censée être la sienne. La prééminence indéniable de cette photo met en lumière la relation d'une mère avec sa fille, relation qui occupera non seulement le centre de cette passerelle vers RVM, mais aussi le thème qui la traverse. En cliquant sur 'Intro', -ou prélude tel que défini également par López-, vous accédez à un livret de 10 pages. Sur les deux premières pages de celui-ci, il y a deux références littéraires liées à la mort; une épigraphe de *Momentos de vida* de Virginia Woolf et un vidéo-poème de *Unsolicited Explanations* de Piedad Bonnet. Dans la vidéo de la deuxième page, López lit le poème de Bonnet et inclut également quelques images qui apparaîtront plus tard dans le Journal du deuil. Ainsi, l'intertextualité est un point de départ, qui va se confondre avec les sentiments liés aux maladies de Lucy, et qui permettra aussi de penser la douleur du deuil sous d'autres angles littéraires.

Tatuaje- Rodolfo JM

Programmé en HTML5, *Tatuaje* utilise un langage de programmation qui permet une meilleure navigabilité, et est construit tout comme PHP avec un autre type de langage de programmation

qui permet la création de sites Web dynamiques, et Javascript pour la création de contenu interactif. L'œuvre a une version écrite au format epub beaucoup plus étendue du point de vue narratif que l'œuvre en ligne. Publié en 2015, *Tatuaje* est une œuvre créée au Centre de culture numérique du Mexique. Diverses personnes y ont participé telles que des illustrateurs, des programmeurs, des designers entre autres. L'auteur est Rodolfo JM (1973), narrateur et éditeur mexicain, lauréat du prix national de nouvelle Julio Torri 2008.

Concernant l'oeuvre en ligne, on peut mentionner que dans la partie supérieure droite de l'écran on retrouve le titre de l'oeuvre, dans la partie inférieure gauche l'heure d'accès à l'oeuvre en temps réel, ainsi que la possibilité de s'inscrire sur le site, ce qui permettra au lecteur de sauvegarder les indices découverts au fur et à mesure de la lecture. Sur le côté gauche, nous avons un journal daté du mardi 25 à 23h45. Il n'y a pas d'année dans le blog, mais dans les messages on peut remarquer : 2014. Le lecteur remarquera qu'au fur et à mesure de la lecture du blog, il trouvera une série d'hyperliens qui, une fois cliqués, activeront les indices qui apparaissent dans la partie droite de l'écran. Le blog relate une mission confiée à un détective, Rolo Martínez, durant laquelle il doit retrouver un dénommé Melquíades Orozco pour lui remettre une enveloppe et éventuellement attendre sa réponse, dans un délai de quarante-huit heures.

Après avoir activé les hyperliens, le lecteur remarquera une série de notifications qui apparaîtront à côté d'une icône en fonction de leur nature, et attireront l'attention avec un pop-up sonore spécifique pour chaque élément.

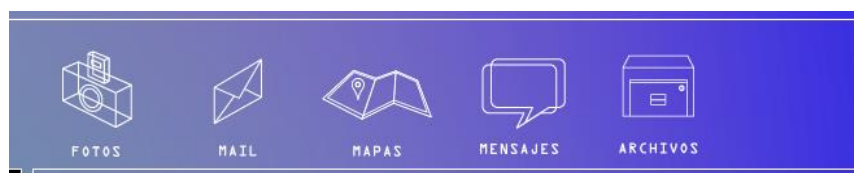


Figure 5b. icônes de travail et notifications



Figure 5b. Icônes de l'oeuvre et notifications

Rétrospective de la cyberculture : manifestations issues du champ littéraire

¿Buscas algo? gúgléalo. ¿Buscas a alguien? Feisboquéalo. ¿Quieres pensar? Tuitéalo.
Anónimo.

Comme mentionné, la littérature a été un espace de réflexion depuis sa rencontre avec le cyberspace. Cela a donné lieu à diverses observations et préoccupations. C'est le cas de Víctor Silva et Rodrigo Browne qui affirment que : «L'individualité et la pratique discursive de l'objet littéraire sont remises en question ». Silva et Browne pensent que la technologie n'est pas un véhicule de transmission, mais plutôt un médium situé entre les médias. Ce concept d'entre-média suppose un mélange d'images, de sons et de textes sous l'étiquette de la technique (Silva Echeto & Browne Sartori, 2006, p. 138), et que d'autres universitaires ont examiné sous le concept d'intermédialité, concept abordé dans la première partie de cette thèse.

Suivant les idées de Walter Benjamin, Silva et Browne soutiennent que :

La cibercultura define un universo “virtual”, “simulado” y “especular”, y traza una nueva cartografía cognitiva. La “reproductibilidad técnica” y la consiguiente pérdida del *aura* que enmarcaba la individualidad de la obra de arte (sobre la que alertaba Walter Benjamin), contemporáneamente ya no representa ni reproduce, sino que *la copia se apoderó de todo el escenario* (Silva Echeto & Browne Sartori, 2006, p. 142)

S'attachant particulièrement au contexte littéraire, Silva et Browne considèrent que l'hypertextualité « déstabilise le sujet, interroge la subjectivité et génère une rupture de temps et d'espace où « ici » et « maintenant » s'évanouissent (Silva Echeto & Browne Sartori, 2006, p. 143). Ce qui signifierait un glissement de l'individu vers l'individu deleuzien. Ainsi «Individu divisé, brisé, divisé et fragmenté. D'une conception structurale des êtres arboricoles on saute à la consolidation d'un individu nomade rhizomatique » (Silva Echeto & Browne Sartori, 2006, p. 143). Cette fragmentation pourrait se traduire par la coexistence de différents éléments technologiques sous l'étiquette littéraire, l'effacement de la figure de l'auteur renvoyant à la construction hypertextuelle :

El autor puede habilitarse como lector y, sobre todo, este último puede ejercer una labor de autoría. Esta es la principal novedad de la escritura y lectura prismática: cada lector puede ir escribiendo “y por textualmente” su propia obra que, por tanto, nunca será una obra acabada (Silva Echeto & Browne Sartori, 2006, p. 144).

La tension auteur-lecteur a été l'un des points de réflexion les plus importants dans le débat sur la littérature et la cyberculture. Cependant, il vaudrait la peine de revenir sur ces deux figures en procédant à une analyse qui prenne comme référence notre corpus d'étude. Ce contraste sera fait dans le dernier chapitre de cette recherche. En attendant, mentionnons que Silva et Browne concluent leur étude en évoquant l'irruption des nouvelles technologies, qui entraînera des changements dans le contexte littéraire, tant sur le plan discursif qu'esthétique. Certains de ces changements portent sur l'auteur, le lecteur, le lecteur-auteur, la rupture de linéarité, ainsi que sur le caractère polyphonique et ouvert des œuvres, mais ils comportent aussi certains risques comme la perte de notices et de fichiers puisque : « la disparition de l'enregistré se fait à une vitesse (événementielle) plus rapide » (Silva Echeto & Browne Sartori, 2006, p. 146), aspect auquel nous accorderons une attention particulière plus tard en abordant l'obsolescence et le caractère éphémère de certaines œuvres.

Dans une réflexion sur la littérature hypertextuelle latino-américaine, Thea Pitman cite deux pôles de perspective critique sur l'usage d'Internet et de la littérature en Amérique latine. D'un côté, certaines positions sceptiques comme celles de Carlos Monsiváis concernant l'arrivée d'Internet et les menaces que ce fait implique pour la littérature, ou celle de Carlos Jáuregui qui nous invite à dépasser les apports hypertextuels de la littérature sur le web, voire celle d'Héctor Perea qui indique que l'hypertextualité est un phénomène principalement anglo-saxon (Pitman, 2010, p. 218). En revanche, il cite d'autres références un peu plus optimistes quant au défi technologique du réseau, et sa réflexion tirée de la littérature. Ainsi, il cite Jesús Martín Barbero qui fait confiance aux apports de la technologie comme alternative pour de nouvelles « architectures linguistiques », ou Alberto Chimal qui défend la promotion d'une culture globale grâce à internet (Pitman, 2010, p. 218). Ainsi, et à la suite de Barbero, notamment sur la notion de déracinement, Pitman entend mener une analyse de deux ouvrages hypertextuels latino-américains : *Dolor y viceversa* (2001-2002) de Blas Valdez, et *Tierra de extracción* (2002) de Dominique Chiappe. Selon Pitman, l'un des aspects du déracinement résiderait dans l'absorption linguistique qui aurait hypothétiquement lieu entre les publications en anglais « la lingua franca d'internet » (Pitman, 2010, p. 223) et celles des écrivains hispanophones qui

pourraient s'inscrire dans une dynamique linguistique, en essayant d'écrire en « spanglish » (Pitman, 2010, p. 223). Contrairement aux hypothèses, Pitman constate que :

Valdez siempre ha escrito un tipo de prosa muy concisa, tersa e irónica con oraciones cortas y escaso vocabulario regional “suitable for translation into English” [...] el estilo de Chiappe es mucho más alusivo y efusivo, aunque no menos eficaz, revestido por regionalismos provenientes en particular de la costa caribeña de América del Sur (Pitman, 2010, p. 223).

Le deuxième axe d'analyse de Pitman et l'exploration du déracinement s'inscrivent dans la notion de « territoire » du point de vue historico-géographique et socioculturel. Soulignant que si le récit de Valdez se situe dans cette perspective décentralisée, décrivant des personnages qui font partie d'une société mondialisée dont les réunions ont lieu à New York ou au Mexique. Le récit de Chiappe évoque constamment le Venezuela autant au niveau topographique qu'historique, autant au niveau topographique qu'historique. Cependant, la révélation des racines se verra dans les œuvres à travers des éléments intertextuels chez les deux auteurs. Alors que Valdez admet l'influence d'écrivains comme Julio Cortázar ou Ernesto Sábato comme source d'inspiration ; « Valdez a consciemment entrepris d'écrire une « cyber-Marelle » (Pitman, 2010, p. 224). L'inspiration de Marelle, selon Pitman, résiderait dans le défi des limites du support dans lequel il est publié, Doménico Chiappe présente des intertextes liés à des écrivains tels que Juan Rulfo, Mario Vargas Llosa ou Gabriel García Márquez. Là-dessus, il ajoute :

Lo que significativo no es tanto los ecos de García Márquez sino el hecho de que Chiappe ha transferido exitosamente el mundo garcíamarquezano al medio digital y explotados las facetas adicionales del nuevo medio con buen resultado, en particular su habilidad para manipular temporalidad es complejas (Pitman, 2010, p. 225).

À la suite de Barbero, Pitman explique que la temporalité complexe de Chiappe réside dans une expérience de simultanéité et d'instantanéité, réalisant dans une certaine mesure une sorte de culte du présent dans lequel le temps est métaphoriquement transfiguré comme s'il était un « flux ». Un autre aspect que Pitman reprend de Barbero et qui est lié au temps est l'idée que : « Barbero souligne l'importance de rejeter l'hypertexte de l'historiographie linéaire : avec une référence particulière à la fiction (hypertexte) sur Internet, il met en évidence la liberté des narrations latino-américaines face à des procédures rigides, totalisantes et linéaires, permettant

la coexistence de différents plans temporels » (Pitman, 2010, p. 226). Pitman note le dialogue de différents plans temporels dans l'œuvre de Valdez avec des récits des périodes précolombiennes, ou du début de la conquête, jusqu'à « des cas de temporalité impossibles dans lesquels, par exemple, on découvre qu'un amant est mort avant la naissance du protagoniste principal (« Jusqu'à ce que la mort ne sépare pas ») (Pitman, 2010, p. 226).

Littérature électronique latino-américaine : défis littéraires

En Amérique latine, la littérature électronique a un plus grand déploiement à partir du XXI^e siècle compte tenu du processus de massification des ressources technologiques qui permet l'expansion de la production ainsi que l'apparition de nouveaux auteurs qui misent sur ces autres possibilités d'écriture littéraire. Dans ce contexte, Gainza présente son corps d'étude : *Literatrónica* (2006), de Juan B. Gutiérrez, *Pentagonal: incluidos tú y yo* (2001) de Carlos Labbé, *Gabriella Infinita* (2005) et *Golpe de gracia* (2005) de Jaime Alejandro Rodríguez, *Wordtoys* (2006) de Belén Gache, *Tierra de Extracción* (2007) et *La Huella del Cosmos* (2005) de Doménico Chiappe, el *Libro Flotante de Caytran Dölpin* (2006) de Leonardo Valencia, et *Bacterias Argentinas* (2004) de Santiago Ortiz. Katherine Hayles soutient que la production de littérature électronique en espagnol est principalement marquée par des œuvres hypertextuelles ou hypermédias.

Caractéristiques du roman électronique latino-américain

Après avoir abordé notre corpus d'étude d'un point de vue littéraire, nous proposons maintenant de procéder à une analyse des principales caractéristiques du roman électronique latino-américain. De ce point de vue, il convient de se demander : quel rôle joue l'interface dans un roman électronique ? Quels éléments composent la métamorphose littéraire du roman dans le contexte numérique ? Quelle est la fonction de la carte de navigabilité et des éléments structurants d'une œuvre ? Dans quelle mesure le rôle de l'auteur et du lecteur change-t-il dans ce contexte ? À quels défis les œuvres de la littérature électronique sont-elles confrontées lors de leur conservation en ligne ? Afin de répondre à ces questions, nous proposons une réflexion sur douze caractéristiques qui, selon nous, englobent l'essence du roman électronique : l'interface, l'interactivité, les éléments visuels des œuvres, la rupture de linéarité, la fragmentation, l'intermédialité, la remédiation, la circularité narrative, les cartographies des

œuvres, les autres dimensions de l'auteur et du lecteur, la disponibilité des œuvres et les enjeux de leur conservation face à l'obsolescence dans certains cas.

L'interface

Alors que l'écran du navigateur Internet remplaçait ceux du cinéma et de la télévision, le mur de la galerie d'art, les livres et les bibliothèques, une nouvelle situation est apparue : toute la culture, passée et présente, finit par être filtrée par l'ordinateur, et par cette interface avec laquelle l'homme communique (Manovich, 2005, p. 113).

Dans le Langage des nouveaux médias Lev Manovich consacre un chapitre de son travail à l'interface, la considérant comme "un code qui transporte des messages culturels sur une variété de supports [...] l'interface façonne la façon dont l'utilisateur conçoit son propre ordinateur, et détermine également la façon dont il pense à tout objet médiatique auquel il accède par l'ordinateur" (Manovich, 2005, p. 113). Deux éléments sont importants pour l'interface : l'ordinateur et la conception que l'utilisateur lui attribue par son utilisation. En ce qui concerne l'interface, Manovich propose deux points de vue : l'interface utilisateur et la culture. Appelée aussi "interface homme-ordinateur" (Manovich, 2005, p. 119), l'interface utilisateur a à voir avec la façon dont l'utilisateur interagit avec l'ordinateur et manipule les données dont un exemple pourrait être de copier, effacer ou changer le nom d'un document. L'interface culturelle, quant à elle, comprend l'interaction de l'homme, l'ordinateur et la culture (o de l'ordinateur et de la culture, no sé qué querías decir), dont un exemple concret serait les jeux vidéos, le cinéma et les divers objets culturels produits avec les nouvelles technologies. Il semble important de souligner que dans le cas de la littérature électronique, nous serions face à une interface culturelle du fait des différents éléments qu'elle mobilise (propres à une culture, à une façon de parler, de s'exprimer, etc

Un autre regard sur l'interface dans la littérature électronique, est présenté par Serge Bouchardon, qui la considère également importante dans l'analyse des récits interactifs en se concentrant substantiellement sur deux aspects : le type d'affichage et le type d'interface. L'affichage peut varier et être modulable le texte est lu lors d'une lecture défilant de haut en bas), en jeu de cartes (fenêtres superposées les unes après les autres), en mosaïque (plusieurs images sur le même écran toutes sur le même plan) ou en Cod (visualisation et navigation semblable à celle d'un livre) (Bouchardon, 2005, p. 193). Par la suite, Bouchardon aborde trois types d'interface : standard (les fonctions de l'interface sont conservées et ne sont pas

dissimulées), dissimulée (la visualisation occupe généralement complètement l'écran et l'interface n'est pas visible par le lecteur) et réinventée (elle ne suit pas les conventions ordinaires, et présente une grande mobilité) (Bouchardon, 2005, p. 195). Les éléments exposés par Bouchardon sont d'une grande utilité dans notre analyse, car dans notre sélection d'œuvres il y a différentes formes de visualisation et types d'interface que nous pouvons observer par le prisme des découvertes de Bouchardon.

Une autre perspective sur l'interface est celle présentée par Mario Guzmán, qui l'examine comme un point d'articulation technologique entre l'humain, la machine et la culture (Guzman, 2019, p. 20) en notant que:

El término literatura digital designa-cada vez más- un desvanecimiento de los límites de lo literario y una aproximación a la reapropiación tecnológica en clave poético-estética de las artes electrónicas, dando como resultado una transformación de los dispositivos de lectura y escritura [...]En este sentido la posibilidad de este punto de encuentro es delineado de manera más clara a través de la noción de interfaz, en tanto esta designa una configuración experimental en torno a modos no estandarizados de escritura o bien o bien de construcción de vías de acceso alternativas a ella (Guzmán, 2019, p. 22).

Guzman insiste sur l'aspect expérimental que l'interface représente pour la littérature numérique; il est donc fondamental d'examiner nos œuvres en évaluant cette notion de disparition du littéraire, puisque c'est précisément là, que nous pourrions observer certains des traits les plus représentatifs du roman électronique latino-américain. Nous allons maintenant observer l'interface de chaque œuvre en décrivant l'expérience utilisateur selon la conception de chaque roman. Cette expérience peut être analysée en appliquant une carte chaleur; une représentation visuelle dans laquelle le niveau d'activité des utilisateurs peut être retracé par des couleurs. Cette activité peut être suivie par les clics des utilisateurs ou par la technique d'eye-tracking ou de suivi oculaire. Le suivi oculaire est un processus qui permet d'analyser le point où l'utilisateur concentre son regard. Dans notre cas, nous prendrons une image de chaque œuvre et l'analyserons à travers Zyro un outil gratuit en ligne qui permet la création de pages web.

Interactivité

L'interactivité est devenue un aspect essentiel des médias contemporains, et la littérature électronique n'en est pas exempte. Dans le contexte de la littérature électronique, l'interactivité est essentielle pour explorer l'œuvre, offrir des opportunités d'expérimentation et d'innovation tant en termes de création que d'accès à la lecture. Pierre Lévy définit l'interactivité comme "la participation active du bénéficiaire d'une transaction d'information" (Lévy, 2007, p. 65). D'autre part, nous constatons que le terme interactivité se réfère principalement à l'interaction entre un utilisateur et un ordinateur ou une interface. À cet égard, Manovich affirme que l'interactivité est une caractéristique propre au contexte informatique:

La moderna interfaz de usuario es interactiva por definición pues, a diferencia de las primeras interfaces [...] nos permite controlar el ordenador en tiempo real, manipulando la información que se muestra en pantalla. Por tanto, denominar "interactivos" a los medios informáticos carece de sentido; no hace sino afirmar el hecho más básico de los ordenadores (Manovich, 2005, p. 103).

Or, à la suite de Manovich, nous pouvons affirmer que l'interactivité est effectivement une qualité propre liée à l'intervention de l'utilisateur avec les ordinateurs; toutefois, le fait de l'accepter comme propriété du contexte informatique ne nous donne pas une meilleure idée de la façon dont elle fonctionne les différents contextes, par exemple dans le cas de la littérature électronique. C'est pourquoi, même si l'interactivité renvoie à un contexte informatique, il faut se demander comment l'interactivité fonctionne dans les œuvres de notre corpus d'étude ? En quoi est-ce évident ou dissimulé dans les travaux de notre enquête ? Quel est le rôle de l'interactivité par rapport à la proposition narrative de chaque œuvre ? Nous avons placé l'interactivité dans un contexte informatique, mais en y voyant un processus d'interaction, nous constatons que nous décrivons un phénomène qui n'a rien de récent pour d'autres disciplines ainsi, Maria Teresa Vilariño souligne que :

la interactividad no es una herramienta exclusiva de los últimos años en la literatura o en el arte. Así, determinados medios de la era predigital proponían ya interacciones constructivas que necesitaban de una atención muy marcada para rellenar los huecos narrativos. La interactividad, por tanto, solo se ha visto reconfigurada y situada en un espacio diferente, en el que se interactúa con otras personas a través de los dispositivos digitales (Vilariño, 2020, p. 275).

Si l'on tient compte de la réflexion de Vilariño, il est possible d'observer que l'interactivité est synonyme d'interaction dans le contexte numérique, et que cette dernière implique à son tour un dialogue entre des personnes, des objets etc. Dans notre cas particulier, nous nous concentrons sur l'examen de l'interaction entre l'utilisateur et l'interface dans le cadre narratif. Pour ce faire, nous tiendrons compte des postulats de Marie-Laure Ryan qui soutient que : "le but de l'interactivité est de découvrir le plan établi par le système et de surmonter les obstacles qui se sont placés le long du chemin à parcourir" (Ryan M.-L. 2004, p. 295). La découverte du plan établi concerne non seulement la capacité du lecteur à manipuler l'interface, mais aussi les différents indices dont l'auteur se sert pour guider le lecteur vers l'exploration de l'œuvre : icônes, sons, effets d'images, textes flottants, instructions de navigation, etc.

Un autre point important sur l'interactivité est abordé par Manovich à partir de la structure. Manovich indique comme interactivité simple, le fait qu'un utilisateur détermine l'ordre des éléments qui ont été créés à l'avance. Il propose toutefois d'autres types d'interactivité : ouverte et fermée. Dans la première catégorie, on trouve les éléments modifiables du fait des réactions de l'utilisateur tandis que l'interactivité fermée utilise des modèles non modifiables par l'utilisateur (Manovich, 2005, p. 87). Si l'on tient compte de ce qui précède, et si on l'applique à notre corpus d'étude, on peut mentionner que *Condiciones Extremas*, *Mandala*, *Pentagonal* et *Tatuaje* sont des œuvres dans lesquelles l'interactivité de l'utilisateur ne modifie pas le contenu établi par les créateurs. Dans cet ordre d'idées, l'interactivité peut être perçue comme un élément de participation ou non de la part du lecteur. D'autre part, et compte tenu de l'approche interactive-participative du lecteur, nous notons que dans certaines œuvres comme *Detective Bonaerense* le lecteur participe indirectement à l'œuvre, comme dans le cas mentionné ci-dessus sur le vol du siècle dans une banque argentine. Selon l'avis d'un lecteur, la blogonovela semble prendre une autre direction. Guerrieri affirme à ce sujet :

Como la interacción se daba entre los lectores y el personaje de ficción, mi idea desde el principio fue que el espacio de intercambio de mensajes fuera parte de la ficción. Algunos comentarios me dieron ideas para desarrollar en la trama. Por ejemplo, uno de los mensajes de los lectores hacía referencia a que a Aristóbulo debían asignarle la investigación del Robo al banco Río ("Buenísimo lo que escribís, me encanta. A Aristóbulo García tendrían que darle el caso del Banco Río. Gise"). Este comentario hacía referencia a un robo espectacular a un banco que acababa de

succéder en Argentine. Esta propuesta la tomé para desarrollarla en la historia, de manera que el caso por el que el detective estaba en Suecia, tenía que ver con uno de los fugitivos de ese robo espectacular, el Arañita (personajes de ficción), que según fuente policiales (de ficción en este caso), estaría prófugo en Suecia. También incluí links a notas periodísticas de diarios locales de Argentina, sobre este robo, para contextualizar la historia (2016, entrevista al autor).

Éléments visuels des œuvres

Nous partons d'une hypothèse : les romans électroniques les plus récents ont des éléments visuels plus complexes que ceux créés au cours de la première décennie du XXI^e siècle. Ce comportement résulte d'une plus grande polyvalence des plates-formes sur lesquelles ils sont créés. Ainsi *Pentagonal*(2001) ne compte qu'une seule image qui sert de page d'entrée au roman, le reste de l'œuvre se déroule entre des passages textuels courts. Ensuite, dans un second temps, nous avons *Condiciones Extremas* (2006) apparaît avec certaines images – qui apparaissent déjà dans la première version de 1998-. Ces images sont incluses dans chaque entrée du roman, bien que la partie textuelle domine l'œuvre de façon notable. Les images sont de petites vignettes qui accompagnent le texte et qui servent de support narratif au lecteur. Il s'agit d'images sur un ton sépia dont la taille et la localisation à chaque entrée est constante tout au long de l'œuvre. Ensuite nous avons *Detective Bonaerense* (2006) créé sur la plateforme Blogger qui permet d'inclure des liens vers d'autres types de fichiers, et dans lequel nous voyons l'apparition de douze photos en couleur sous la balise `pistes et photos`. *Tattoo* (2014) comprend un simulateur de navigateur Web dans son interface, et présente une plus large gamme d'éléments visuels tels que des images des protagonistes, des vidéos sur les visions que Rolo a, des messages texte, des e-mails, un téléphone par lequel on a accès aux messages vocaux du répondeur de Rolo ou une carte du Mexique. Les éléments visuels se multiplient à mesure que les outils informatiques évoluent.

Rupture de la linéarité

Pour Aarseth, un texte non linéaire va au-delà des séquences fixes composées de mots et de phrases; un texte non linéaire peut changer de lecture en lecture en raison de sa structure (Aarseth, 1994, p. 762). Dans ce cadre, Aarseth propose quatre degrés de non-linéarité : le texte simple non linéaire dans lequel se trouvent les textes qui sont explorés par l'utilisateur, le texte non linéaire discontinu ou hypertexte lié par des sauts entre les textes, le cybertexte particulier

dont le fonctionnement des textes est prévisible et le cybertexte indéterminé dans lequel les textes sont imprévisibles et dynamiques (Aarseth, 1994, p. 768). Un autre type de non-linéarité selon Aarseth réside dans les combinaisons possibles de lecture qui sont présentées au lecteur face à la possibilité de choisir différentes voies pour donner une continuité à l'exploration textuelle. En ce qui concerne la non-linéarité dans le contexte de la littérature électronique, Romero souligne l'étude réalisée par Mark Bernstein (1988) et Espen Aarseth (1993, 1997), soulignant les créations hypertextuelles comme un exemple de narration non linéaire, et comme une caractéristique permettant d'étudier le contexte de la littérature hypertexte en espagnol (Romero, 2011, p. 45). Une autre perspective concernant la non-linéarité est examinée par Serge Bouchardon, qui pointe de manière similaire à Romero, l'hypertexte comme référence non linéaire dans le plan de la littérature électronique (Bouchardon, 2012, p. 15).

Toutefois, Bouchardon insiste sur le fait que, bien que la non-linéarité ait été en quelque sorte un trait de la littérature hypertexte, la littérature électronique offre au lecteur d'autres possibilités qui ont pris de plus en plus d'importance dans le contexte électronique comme le caractère multimédia que présentent beaucoup d'œuvres dans ce format (Bouchardon, 2012, p. 16). Après cette brève analyse, nous observons que la non-linéarité est un aspect propre à la littérature hypertexte mais qu'elle n'est pas pour autant nouvelle dans la littérature traditionnelle. Dans notre cas, la non linéarité constitue une caractéristique de la littérature électronique, caractéristique que nous retrouvons dans notre corpus d'étude. Nous suivrons les quatre degrés de non-linéarité proposés par Aarseth afin d'avoir une idée un peu plus précise de la façon dont la non-linéarité est présentée dans notre corpus.

Ainsi, *Pentagonal* : peut être considéré comme un texte non linéaire discontinu lié par des sauts d'un passage à l'autre et qui conduisent le lecteur à expérimenter simultanément différentes perspectives narratives. De son côté, des œuvres comme *Detective Bonaerense* ou *Mandala* présentent un texte non linéaire dont le fonctionnement peut être prédit à l'avance, prédit à l'avance. Ainsi, si on prend l'exemple de *Detective Bonaerense* et observons la liste des entrées situées sur le côté droit du blog, bien que nous lisions une blogonovela hypertexte, il est facilement possible, avec l'aide de ladite liste latérale ou de la partie inférieure qui apparaît à la fin de chaque entrée, de prédire la prochaine entrée textuelle. En d'autres termes, si vous suivez le blog depuis son premier post en utilisant les liens qui apparaissent dans la partie finale, vous pouvez dire que nous sommes en présence d'un texte non linéaire avec des textes prévisibles, prédéfinis par leur auteur. Enfin, il est possible d'affirmer que dans le cas de

Condiciones Extremas, Memorias y Caminos, Retratos Vivos de Mamá et Tatuaje la non-linéarité est un aspect imprévisible et dynamique.

Dans *Condiciones Extremas*, les textes apparaissent selon l'adaptabilité narrative programmée par les algorithmes ; dans *Mémoires et Chemins*, la non-linéarité est liée au caractère aléatoire de l'œuvre qui amène le lecteur d'une galerie à l'autre. Dans *Retratos Vivos de Mamá*, la non-linéarité est dynamique et est représentée par les sections dans lesquelles l'auteur divise l'œuvre, autant que par la liberté qu'a le lecteur de découvrir l'œuvre. Il convient de noter que dans ce cas et dans celui de *Myc* la présence d'autres éléments visuels comme les dessins ou les vidéos performances, les photographies, est autant d'éléments de rupture de la linéarité textuelle, et proposent une rupture avec la narration textuelle pour la porter sur un plan visuel qui dialogue avec les passages littéraires.

Fragmentation

Dans l'horizon même de la non-linéarité se trouve la fragmentation textuelle. Cette caractéristique peut être perçue du point de vue narratif, aussi bien que structurel de l'œuvre. Du point de vue narratif et à titre d'exemple, nous observons la fragmentation textuelle dans des œuvres comme *Pentagonal*. Il s'agit généralement de courts passages de quatre, huit ou douze lignes. De notre corpus d'étude *Pentagonal*, est l'œuvre avec les passages textuels les plus courts et les plus fragmentés face à une œuvre de moindre fragmentation textuelle comme *Mandala*. Alors que dans certains passages sont constitués de quarante-huit mots et d'autres de moins de cinq, la fragmentation textuelle est beaucoup plus faible dans *Mandalala*. Généralement, les chapitres de l'œuvre ont une quantité moyenne de mille mots, certains cas dépassant les trois mille alors que les plus courts comptent cent cinquante mots.

En ce qui concerne la fragmentation structurelle de l'œuvre, nous nous référons à la façon dont les éléments de celles-ci peuvent alterner pour produire une sensation esthétique de fragmentation. Dans ce cas, *Memorias y Caminos* est un parfait exemple de ce que nous essayons de décrire. Chacune des galeries présentées par Rodriguez présente une image composée à son tour de petites images qui, bien que liées au thème de la galerie (voir figure 112) sont des éléments visuels indépendants. En activant les éléments interactifs de chaque œuvre, nous remarquons l'intention de l'auteur, qui veut que le lecteur expérimente différentes façons de s'approprier l'autofiction présentée par Rodriguez : parfois par des textes flottant sur

une calculatrice, par des animations qui évoquent une enfance partagée avec sa mère, des vidéos, des enregistrements, des simulations de jeux. Nous notons que les divers éléments dont se sert l'auteur pour transmettre sa biographie contiennent à leur tour un message de construction littéraire multimédia fragmentée, donc, bien que la composante textuelle domine l'œuvre, d'autres éléments visuels et interactifs soulignent la latence d'une composition globale fragmentée.

Intermédialité

L'intermédialité concept largement abordé dans l'étude des sciences humaines numériques, concerne le dialogue d'éléments de différentes disciplines ou médias. Son essor est remarquable dans les années 80 et 90 et son étude s'est étendue grâce aux progrès de l'informatique. Dans la première partie de cette thèse, nous avons abordé en détail le concept d'intermédialité. Nous avons ainsi retenu trois perspectives d'analyse sur le plan littéraire proposées par Irina Rajewski; la première d'entre elles est l'intermedialité au sens réduit de la transposition médiale : elle se réfère par exemple aux adaptations d'une œuvre littéraire en un film. La seconde est l'intermédiation au sens étroit de la combinaison médiale, c'est-à-dire un produit obtenu par la combinaison d'au moins deux moyens différents, et enfin l'intermédiation au sens étroit des références intermédiaires. Cette perspective est liée à des références provenant d'autres médias, par exemple des références au cinéma sur la peinture exposée par un seul média (Rajewsky 2005, 53).

D'autres approches de Rajewsky conçoivent l'intermédiation comme une catégorie d'analyse dans laquelle il est possible d'analyser la présence de différentes formes médiales comme c'est le cas notamment de certains ouvrages de notre corpus d'étude. Notre analyse portera essentiellement sur l'intermédiation en tant que combinaison médiale et catégorie d'analyse. L'intermédiation se manifeste dans nos œuvres de différentes manières. Nous proposons une typologie à partir d'une intermédiation faible, comme c'est le cas pour *Pentagonal* : y compris vous et moi. Dans le roman hypertexte, nous trouvons une coupure de journal qui sert de page d'accueil pour entrer dans l'œuvre, même s'il n'y a pas de dialogue entre les autres. Dans ce cas, l'intermédiation est un communiqué de presse comme prétexte à la création littéraire hypertexte. L'intermédiation dans cette œuvre est faible car il n'y a dans l'œuvre qu'une seule apparition de la coupure de presse et le reste du roman présente des passages textuels courts sans intervention d'un autre média. D'autres œuvres comme *Condiciones Extremas* ou

Detective Bonaerense présentent une intermedialité visuelle faible. D'une part, l'œuvre de Juan B. Gutiérrez présente des images qui reflètent des aspects liés au récit ; d'autre part, dans *Detective Bonaerense* Aristóbulo on trouve des photographies liées à ses recherches ce qui donne à la blogonovela une teinte de véracité qui permet aux lecteurs de donner de la crédibilité au récit d'Aristóbulo.

Enfin, *Mémoires et Chemins*, *Portraits vivants de maman* et *Tatouage* sont des œuvres avec une présence intermédiaire diverse et constante. Dans *Myc*, nous observons l'intermédiation comme proposition structurelle et proposition esthétique de l'œuvre. En tant que structure, nous remarquons le souci de l'auteur d'explorer ce qu'il appelle "une œuvre littéraire enrichie : c'est-à-dire un texte qui combine images, vidéo, audios et interactions pour renforcer l'objectif narratif" (Rodriguez J. A., 2016) et qui, dans ce contexte, est perçu comme intermédiaire. Des romans de notre corpus d'étude, *Myc* est l'œuvre dans laquelle l'intermédiation sert le plus de prétexte pour remettre en question les limites de la littérature.

Circularité narrative

Une caractéristique notoire d'au moins trois œuvres de notre corpus *Myc*, *Mandala* et *Pentagonal* est la circularité narrative. Dans le cas de *Pentagonal*, bien que les passages hypertextes commencent à apparaître à plusieurs reprises lors des différents parcours, les différentes possibilités de combinaison hypertexte donnent au lecteur la sensation d'un parcours circulaire qui semble sans fin. Structurellement, il y a une circularité prédéfinie, et du point de vue narratif, il y a un moment où le récit semble stagner et ne pas avancer vers un dénouement. Le lecteur note que le récit commence par l'information d'un accident, puis l'intrigue se développe autour d'une liaison entre une étudiante (qui s'avère être le petit ami de Estela) et le professeur Miranda Vera, la disparition inexplicable de Estela, un débat sur l'étoile du drapeau du Chili, et des histoires étranges racontées depuis une perspective canine. Finalement, on ne sait pas ce qui se passe avec Estela, ni comment se termine la liaison entre Miranda et son élève. Pour sa part, nous pouvons mentionner que *Mandala* présente une circularité structurelle-visuelle et narrative. Avec un clin d'œil à *Rayuela* de Julio Cortázar, Alejandra Jaramillo prétend offrir plusieurs options de navigation dans l'œuvre, à partir des trois parties de la visualisation de *Mandala*, il y a un menu chromatique avec les sept parties de l'œuvre. La narration évolue au fur et à mesure de sa structure, et même si l'utilisateur opte pour une lecture aléatoire, semblable à *Pentagonal*, des fils narratifs cumulables et facilement identifiables seront tissés : les visions d'Amaura, sa relation avec Tinkagua, avec Jean, son travail d'éditeur, comme

écrivain, souvenirs d'enfance, etc. La circularité narrative aura une sorte de fin, lorsque le lecteur se familiarisera avec les différentes entrées textuelles de l'œuvre. MyC est une autre œuvre présentant une circularité narrative, nous remarquons une circularité structurelle parallèle à l'intention narrative de l'auteur. Les faits de l'œuvre de Rodriguez ne sont pas présentés de manière chronologique ; ainsi, en explorant l'œuvre, nous accédons à des passages narratifs sur l'enfance de l'auteur, sa vie d'adulte, d'étudiant universitaire, en tant que travailleur etc. En ce sens, nous pouvons mentionner une circularité narrative de caractère aléatoire qui se terminera une fois que le lecteur aura découvert les éléments interactifs de chaque galerie.

Cartes des oeuvres

Dans la première partie de notre thèse, nous présentons les cartes structurelles ou de navigation que nous élaborons pour chaque œuvre. Par cette initiative, nous cherchons à répondre à l'une des difficultés les plus fréquentes des lecteurs en ce qui concerne le sentiment de désorientation que suppose la lecture d'un ouvrage avec des structures complexes comme celles que nous avons analysées. D'autre part, nous cherchons à créer des initiatives de critique littéraire qui permettent aux lecteurs d'avoir un outil qui leur permette de comprendre les composantes intermédiaires de l'œuvre ou les possibilités des parcours de lecture. Notre proposition vise à créer un précédent dans la littérature électronique latino-américaine afin de, pourquoi pas, l'étendre à d'autres genres.

Considérations finales

En conclusion de ce travail de thèse, nous insistons sur le fait que tout au long de notre recherche, nous avons essayé de nous concentrer sur l'analyse du roman électronique latino-américain à partir d'un corpus d'étude composé de sept ouvrages : *Condiciones Extremas* (2006) de Juan Gutiérrez, *Detective Bonaerense* (2006) de Marcelo Guerrieri, *Mandala* (2017) d'Alejandra Jaramillo, *Memorias y Caminos* (2016) de Jaime Rodriguez, *Pentagonal : incluidos tú y yo* (2001) de Carlos Labbé, *Portraits vivants de maman* (2015, 2022), et *Tatouage* (2015) de Rodolfo JM et Al. Afin de nous rapprocher de notre objet d'étude, plusieurs étapes d'analyse ont été nécessaires. Nous avons d'abord étudié le concept de littérature, puis nous nous sommes occupés du glissement de la littérature vers le contexte électronique. Ainsi, nous examinons des positions comme celle de Tzvetan Todorov qui remet en question la légitimité

de la littérature, démontrant que nous ne sommes pas confrontés à un concept immobile, mais au contraire à un concept en mouvement et en construction constante. Cette première approche de la littérature nous a permis de comprendre que, loin de faire face à une entité solide et établie, nous nous embarquions dans un voyage dont le caractère indéfinissable était le drapeau. Nous avons vu aussi que ce qui peut être ou non considéré comme de la littérature est étroitement lié à une série de comportements propres à une époque donnée. Une autre piste qui nous amène à penser aux particularités de la littérature sera liée à la façon dont le langage est utilisé, mais surtout une réflexion sur le contexte. Plus nous nous rapprochons de la notion de littérature, plus nous constatons la difficulté de la définir.

Afin d'avoir une notion plus ou moins acceptable de la littérature, nous avons choisi cinq critères, proposés par Jonathan Culler (2016), à savoir:

- 1) la littérature comme mise en relief du langage
- 2) la littérature comme intégration du langage
- 3) la littérature comme fiction
- 4) la littérature comme objet esthétique
- 5) la littérature comme construction intertextuelle ou autoréflexive.

Ayant à l'esprit ces caractéristiques, mais surtout le fait de concevoir la littérature comme un concept errant, sans définition précise, nous nous situerons dans le cadre de la littérature électronique en gardant à l'esprit le déploiement technologique auquel nous avons assisté ces dernières décennies. Nous constatons que l'avènement de la technologie informatique a un impact sans précédent sur la façon dont la littérature est perçue. Cet impact peut être perçu à travers les différentes façons dont on cherche à la classer : cyberlittérature, littérature textovisuelle e-littérature, littérature hyperphonique, numérique ou électronique. Dans l'éventail des possibilités offertes à cette forme récente de faire de la littérature, nous avons opté pour le terme littérature électronique en suivant les postulats de Guy Bennett (2010) qui pointe vers un type de lecture née dans le format numérique qui n'est pas transposable dans le format imprimé. Or, une fois définie la rive à partir de laquelle nous nous situons -littérature électronique- nous avons rassemblé différentes positions théoriques pour pouvoir déterminer quelles étaient les caractéristiques de cette littérature électronique. Pour ce faire, nous avons pris en compte certaines références comme celles de Laura Borràs, Daniel Escandell, Leonardo Flores ou Katherine Hayles qui soulignent l'utilisation de l'ordinateur comme élément essentiel dans lequel habite ce type de littérature. La classification des œuvres par génération établie par

Leonardo Flores (2017) nous a permis d'avoir un panorama plus précis des trois générations de littérature électronique : La première génération fait référence à des œuvres hypertextes hors ligne. La deuxième fonctionne sur le réseau avec des éléments visuels tels que des images, des animations ou des sons, et enfin la troisième qui est construite sur des plates-formes commerciales et est adaptable à l'écran du téléphone mobile ou d'une tablette.

La base théorique présente dans la première partie de notre recherche nous a permis d'avoir un panorama sur les éléments clés de notre étude comme la tentative de définir la littérature, l'étude du roman, ses caractéristiques, et enfin quelques caractéristiques du roman latino-américain actuel. Nous notons que la définition de la littérature et les concepts considérés autour du roman sont variés, mobiles et en construction. Dans cet ordre d'idées, et après avoir observé les différentes transformations du roman en termes de quantité et de contenu, nous pouvons penser le roman électronique latino-américain comme un produit culturel de notre époque, avec des caractéristiques propres aux dynamiques numériques. Cela implique, d'une certaine manière, une différence substantielle entre la notion de roman imprimé et celle conçue pour les formats numériques.

La caractérisation du roman électronique latino-américain nous a permis d'explorer minutieusement des éléments tels que l'interface, son fonctionnement et ses caractéristiques dans chacun des romans. L'application de la carte thermique sur chacune des pages d'accueil nous a permis d'utiliser un élément d'intelligence artificielle afin d'observer où va le regard du lecteur, et ainsi de mettre en contraste ces gestes avec la conception de chaque œuvre. L'interactivité a été appréciée du point de vue participatif du lecteur et des gestes nécessaires pour découvrir les éléments de l'œuvre. Il faut souligner que les douze critères auxquels nous avons fait allusion dans le dernier chapitre ne sont pas propres au roman latino-américain, car dans d'autres genres comme la poésie nous pourrions aussi faire des postulats à partir de ces catégories. Cependant, il convient de noter que la proposition de ces caractéristiques répond à une exploration des qualités de notre corpus d'étude, de sorte que, en incluant une partie représentative substantielle du roman électronique en Amérique latine, il est possible que d'autres œuvres aient leur place dans la typologie établie ici.

Nous sommes conscients de l'ampleur de notre champ d'étude et nous savons que, bien que cette recherche ait apporté certaines clés à la compréhension du roman électronique en tant que phénomène littéraire en Amérique latine, notre travail est encore loin d'épuiser le sujet. Il est

donc nécessaire que la critique continue à valoriser ces travaux, que la chaire universitaire insiste sur les processus d'alphabétisation où les étudiants ont la possibilité de découvrir ce type d'œuvres, et que les bibliothèques promeuvent les œuvres qui constituent un bastion culturel de nos pays et qui sont le symptôme d'une transition vers la numérisation et la virtualisation qui nous entoure.

^[1] Elle utilise aussi le terme « Littérature électronique » dans sa thèse « Escrituras Electrónicas en América Latina. Producción Literaria en el Capitalismo Informacional »

^[2] « The hardware consists of simple microcontrollers in charge of interpreting the impulses controlled by the analog actuators to later translate it into keystrokes which are efficiently interpreted by the computer actuating the poem sequences programmed in Flash » Aburto, José. *Grita, a voice controlled interface, and the little poetic interactions* <https://www.youtube.com/watch?v=5ZrNXbpmQ0>