

Constellations mouvantes

Nouveaux topoi

La concentration sur l'ordinateur conduit à repenser des sujets littéraires devenus poncifs, au développement de variations de **topoi** classiques. L'on trouve un exemple de ce processus dans *Nevena* (2010) de Burkhard Spinnen. Une **histoire d'amour** se déroulant dans le monde virtuel d'un **MMORPG** (massive multi-player online role playing game)



Personnages

Les thématiques neuves donnent naissance à des personnages liés à l'ordinateur, comme le **geek** dans *Ruhm* (2009) de Daniel Kehlmann. L'ordinateur n'a pourtant pas encore acquis le statut de personnage et est toujours considéré comme support de projection pour l'humain (*Die Frau, für die ich den Computer erfand*, F.C. Delius, 2009). Ces difficultés inspirent les auteurs : Hermann Kant montre la **mutation de l'écrit** causée par le traitement de texte Word dans *Escape: Ein WORD-Spiel* (1995).

Genres 2.0.

Les **genres** se transforment et s'adaptent aux nouveaux modes de communication. Ainsi le **roman épistolaire** existe-t-il sous forme d'**e-mail** avec *Gut gegen Nordwind* (2006) de Daniel Glattauer.

CONSTANTIN GILLIES
EXTRALEBEN

Naissent aussi des genres tout à fait nouveaux, comme le **roman gamer** de Constantin Gillies : *Extraleben* (2008)

Invention d'un langage

Kill the Poem



next bullet

keine faxen mit tango ist ernst kein tango ist ernst mit faxen keine faxen ist tango mit ernst mit tango ist ernst ohne faxen mit ernst sind faxen ohne tango mit tango ist faxen ohne ernst mit faxen ist ernst ohne tango ernst faxen ist kein tango faxen ohne ernst ist tango faxen mit ernst ist ohne tango ernst ohne faxen ist kein tango keine faxen ohne ernst mit tango kein tango mit ernst ohne faxen mit ernst ohne tango eine faxen mit faxen ohne tango kein ernst mit tango kein ernst keine faxen ohne tango mit faxen ohne ernst mit ernst keine faxen mit tango

La poésie, comme genre toujours en recherche de nouvelles relations entre forme et contenu, exprime l'aspiration à un **langage adapté au digital**. Robert Schindel, par exemple, décrit dans *Endlich Word geöffnet* (2003) le quotidien d'un poète de notre temps sur son ordinateur : cherchant sur Wikipedia, lisant ses e-mails et composant. D'autres œuvres situent la langue à un autre niveau, celui du **code de programmation** : Johannes Auer écrit des poèmes interactifs ressemblant à des jeux vidéo et questionnant l'essence du poétique, comme *Kill the Poem* (1993)

Nommer le neuf

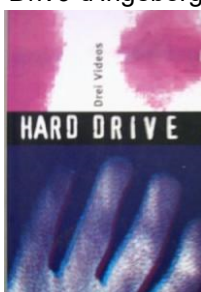
Internet comme forme

Certaines œuvres tentent d'imiter entièrement l'**expérience de l'ordinateur**, d'internet et du multimédia, et rompent radicalement avec la forme de la prose narrative ou de la poésie.

ein/aus

En résultent des créations **inclassables** comme *Angela Davis löscht ihre Website* d'Andreas Neumeister (2002).

La **charge idéologique** de l'ordinateur littérisé s'exprime e.a. par le lien traditionnel entre ordinateur et **sujet blanc masculin**. *Hard Drive* d'Ingeborg Harms (1992) questionne cette vision, présentant une protagoniste tentant de séduire un employé d'un centre informatique, et dans le même temps de maîtriser la machine.



Genders digitaux

Ordinateur et idéologie

L'**idéologie hacker** est en question chez Peter Glaser : *Die rote Präzision* (1985) et *Raumpflege* (2003) traitent tous deux ce thème, mais en adoptant des points de vue très divergents. Ils voient le hacking comme propice à différents types de révolutions. *www-slums*, série théâtrale de René Pollesch (2000), contredit cette opinion et montre l'appropriation des nouvelles technologies par le **capitalisme de consommation**, contre l'intérêt humain. *Die Nacht der Händler* (1995), de Gert Heidenreich, prend une position médiane, et reconnaît le potentiel révolutionnaire des ordinateurs, mais souligne leur mésusage par des **régimes totalitaires**.



Ordinateur (et) politique

L'ordinateur en littérature allemande au tournant du millénaire 1990-2015
Bruno Dupont (ULg – Liège Game Lab)

Ma thèse utilise le cadre théorique des études littéraires traditionnelles, mais aussi des sciences des médias et du jeu vidéo. Cette extension de l'arsenal analytique pose aussi des questions quant à l'**applicabilité de ces concepts** : comment adapter

- la **médialisation** (Nünning/Rupp)
- la **gamification** (Pelling)
- la distinction **game / play** (Triclot)
- l'**éthique hacker** (Levy)

à l'étude de textes littéraires ?

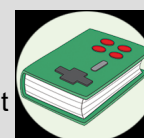


Questions théoriques

Influence de l'ordinateur :

- à **tous niveaux** de la littérature
- d'une **importance jamais vue** dans l'histoire littéraire

Cela prouve qu'une **réflexion** est toujours en cours



- sur la place de l'ordinateur dans la société humaine
- mais aussi sur la **survie** pure et simple de la littérature
→ **potentiel métaréflexif**

Résultats provisoires

Concepts et conclusions