



Hybridation et métissage sémiotique : L'adaptation multimédiatique

Denis BACHAND

Département de communication, Université d'Ottawa

Introduction

À la fois outil et symbole de la société de l'information, l'ordinateur fait désormais partie intégrante de l'instrumentation d'un nombre grandissant de pratiques artistiques. Cette dissémination généralisée, qui hausse la machine informatique au rang emblématique de ce que Frau-Meigs (1996 : 17) à la suite de Bolter (1984) appelle une « technologie de référence », impose une rationalité particulière qui influe directement sur les processus cognitifs et les modes d'expression qu'ils génèrent. Si l'on admet avec McLuhan qu'une dynamique de recyclage et d'intégration préside à l'émergence d'un nouveau média, on comprend également que ce dernier introduit des enjeux esthétiques, sémiotiques et épistémologiques inédits dans le champ culturel.¹ Dernier en date à se saisir de la littérature à la suite de la presse, de la radio, du cinéma, de la bande dessinée et de la télévision, le multimédia développe un langage distinctif qui emprunte de ses prédécesseurs tout en façonnant de nouvelles modalités d'écriture et de lecture.

Il existe plusieurs types de fictions littéraires multimédiatiques. Selon le support utilisé, on distinguera par exemple les oeuvres spécifiquement

1. On sait que pour McLuhan : « Le contenu d'un nouveau médium est généralement un médium plus ancien : le contenu de l'écriture est la parole ; celui de l'imprimerie, l'écriture ; celui du télégraphe, l'imprimerie ; celui du cinéma, le roman ; et celui de la télévision, le film », C. H. Cornford, *Marshalling the Clues*, dans Marshall McLuhan. *D'oeil à oreille*, traduction de Derrick de Kerckhove, Montréal, Éditions HMH, 1977, p.16.

créées sur la toile hypermédia (internet) de celles qui logent sur disque numérique (cédérom) ou encore de celles qui résultent de leur couplage. Les premières autoriseraient selon certains une ouverture totale (voire une sémioticité infinie au sens de Peirce) en permettant une multiplication théoriquement illimitée des hyperliens. Dans l'ouvrage fondamental qu'il consacre au concept d'hypertexte, George Landow (1992 : 5-6), s'inspirant des propos de Roland Barthes sur le « lisible et le scriptible », va jusqu'à proposer que cette nouvelle textualité électronique permet d'opérer la fusion des instances de production et de réception en un nouvel amalgame désigné sous l'appellation *wreader*, synthèse du *writer* et du *reader*. La technologie informatique réunirait ainsi les conditions nécessaires à la réalisation du projet littéraire consistant, selon Barthes (1970 : 10), à « faire du lecteur, un producteur du texte ». Il est vrai que la description qu'il propose du « texte idéal » annonce certaines caractéristiques de l'hypertexte tel qu'il s'est développé avec la généralisation de l'ordinateur personnel :

Dans ce texte idéal, les réseaux sont multiples et jouent entre eux, sans qu'aucun puisse coiffer les autres ; ce texte est une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés ; il n'a pas de commencement ; il est réversible ; on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut à coup sûr être déclarée principale ; les codes qu'il mobilise se profilent à perte de vue [...], ayant pour mesure l'infini du langage (Barthes 1970 :12)

Il suffit cependant de quelques séances de « navigation » sur le Web pour constater que la lecture de certaines hyperfictions peut être parfaitement déroutante. On a alors l'impression paradoxale d'être prisonnier d'une toile qui se referme progressivement sur sa proie au fur et à mesure que cette dernière tente de donner sens à son errance. Aussi, à moins de participer à l'élaboration conjointe d'une oeuvre qui se construit par ajouts successifs de segments au gré des sessions individuelles, on réalise que la délégation de pouvoir de l'auteur vers le lecteur doit s'exercer selon certaines conventions qui renforcent l'autorité du premier. L'écriture de récits hypertextuels suppose donc une orchestration systématique de séries d'intersections et de relais dont le nombre est fonction du degré d'autonomie octroyé au lecteur. Plus il y aura d'embranchements, plus il y aura d'interaction pour le lecteur, et plus également le travail de scénarisation sera contraignant pour le concepteur. Raconter n'exige alors plus seulement de rapporter les faits mais aussi d'en distribuer les composantes selon une logique d'alternatives scénaristiques qui accroissent considérablement la complexité de la tâche. Comme

le fait remarquer Vandendorpe (1999 : 243 -244) : « [...] l'écriture hypertextuelle destinée à la publication entraîne des contraintes qui excèdent de loin celles de l'écriture traditionnelle ». Le statut d'oeuvre d'une hyperfiction repose ainsi sur son degré d'imposition de contraintes lectorales qui portent l'empreinte d'une autorité productrice. Comme le fait remarquer Ledgerwood (1997 : 553), qui prend partie pour Eco des Limites de l'interprétation (1992) contre Derrida et Bataille, les lectures potentielles d'un hypertexte ne contribuent pas toutes à octroyer un statut d'oeuvre légitime (« worthy of criticism ») à ce qui peut apparaître à terme comme un enchevêtrement anarchique de segments textuels disparates.

Les oeuvres créées sur cédérom bénéficient, quant à elles, d'un espace de jeu croissant mais toujours limité aux frontières physiques du support qui en marquent les limites esthétiques. Aussi l'utilisateur se voit-il d'autant plus obligé d'exercer ses actes performatifs à l'intérieur d'une clôture interactive préalablement inscrite dans le dispositif par l'instance auctoriale. Ce positionnement intermédiaire confère un statut particulier à la réception de l'oeuvre et entraîne des confusions terminologiques qui illustrent les problèmes théoriques posés par ce nouveau mode de relation au texte : quand en effet doit-on parler d'un utilisateur, d'un lecteur, d'un joueur, d'un interacteur, d'un spectateur ou encore d'un *spectacteur*²? C'est la figure de cette instance actantielle particulière qui sollicite nos réflexions au moment d'aborder l'étude de l'adaptation multimédiatique d'oeuvres littéraires. En mettant en évidence les procédures de transformation induites par le transfert d'un mode d'expression à un autre, l'analyse de ce genre émergent force la comparaison et permet d'appréhender l'instauration de postures lectorales propres au nouveau dispositif interactif, tout en débouchant sur une nécessaire critique de l'économie générale de la transposition au nouveau média d'arrivée.

De l'écrit au multimédia

L'adaptation multimédiatique partage beaucoup de similitudes avec le processus cinématographique. Il s'agit dans les deux cas de traduire un texte en images et en sons en procédant selon une démarche commune de scénar-

2. Terme introduit par Réjean Dumouchel, « Le spectacteur et le contactile », Cinémas, vol.1, n° 3, p. 38-60.

risation, de découpage technique, de tournage et de post-production. Cependant, l'une et l'autre soumettent le texte littéraire à une série d'actes régis par des règles de transcodage qui leur sont propres. Destiné à restituer la diégèse, le processus de conversion intersémiotique prend en charge la migration des signifiants du récit (situations, personnages, chronologie, etc.) par l'intercession de procédés apparentés mais distincts. De fait, la nouvelle hybridation technologique favorise l'intermédialité d'un nouvel art polyphonique où les signes typiques échangent attributs et fonctions sous la gouverne de l'hypertextualité. L'image se parcourt comme un texte qui articule un système d'indices et le texte se pare des attributs de l'image en devenant icône, voie de passage sensible, « activée », vers d'autres sites intertextualisés.

Deux conceptions de l'hypertexte ont actuellement cours, soit celle qui provient de la théorie poétique de Genette et celle proposée par Nelson qui l'envisage d'un point de vue informatique en tant que :

Nonsequential writing — text that branches and allows choices to the reader, best read on an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways (Landow 1992: 4).

Landow, qui met en relief la convergence des théories littéraires déconstructivistes ayant proclamé « la mort de l'auteur » à la suite de Foucault et les travaux des concepteurs de logiciels, identifie quant à lui les lexies de Barthes à ces « morceaux » (chunks) de texte et étend le concept à celui d'hypermédia pour y inclure les sons et les images fixes ou animées, susceptibles d'être saisis par numérisation et compression sur support électronique. Cette extension, fondée sur l'arbitraire de la segmentation, soulève la question des rapports entre l'interprétation et la coopération interactive instaurée entre le texte et son énonciataire par l'instance de production (auteur unique ou équipe multidisciplinaire). Puisque les différents morceaux de textes, de sons et d'images (les lexies) sont déterminés par le travail de scénarisation et de programmation, le lecteur est convié à actualiser une série d'hyperchoix préétablis et non pas à engager un véritable dialogue avec le texte et son auteur. La simulation des conditions de production agit comme leurre de la délégation de pouvoir. Complice de la tromperie, le destinataire se transforme en sujet d'une quête ludique qui le conduit à explorer les rouages de la narration mise en jeu dans (et par) l'interaction. Si la sémiotique narrative et la narratologie peuvent apporter un éclairage particulier à la modélisation de

la figure de cette nouvelle instance de réception, le recours à la théorie des jeux offre des perspectives heuristiques fort productives.

On fera appel à ce champ de recherche en convoquant les modèles de Huizinga (1951), Caillois (1958) et Csikzentmihalyi (1977) auxquels s'ajoutent les recherches que Picard (1986) a consacrées à l'aspect ludique du littéraire. Cette voie laisse entrevoir un renouvellement fécond du modèle texte-lecteur.

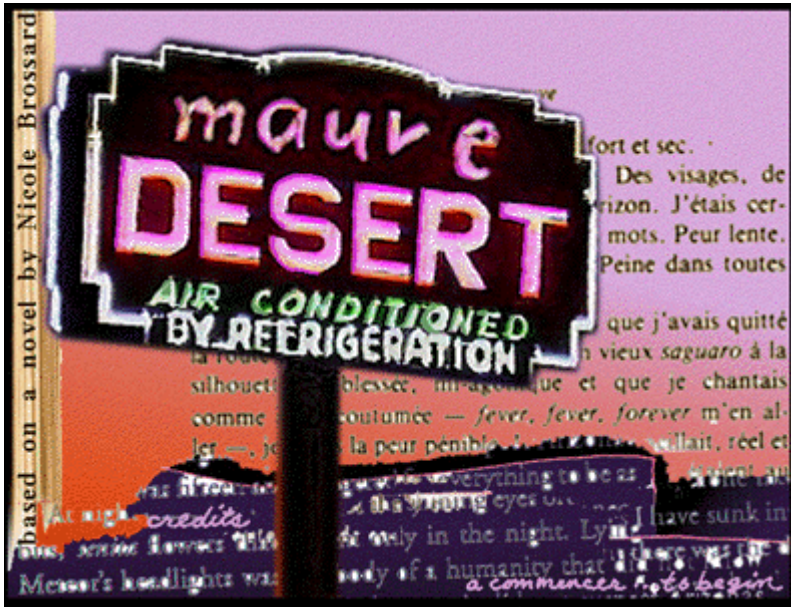
La poétique de Genette (1982 : 14) comprend quant à elle cinq types de relations transtextuelles : l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'architextualité, et l'hypertextualité qui se définit en tant que « texte dérivé d'un texte antérieur par transformation simple (nous dirons désormais transformation tout court) ou par transformation indirecte : nous dirons imitation ». Cette définition s'applique à diverses pratiques textuelles comme le pastiche, la parodie et la traduction identifiée comme « La forme de transposition la plus voyante » (238). Par extension donc, et en lui accordant le statut de texte, l'adaptation multimédiatique peut être à ce titre doublement considérée comme un hypertexte : elle dérive d'une oeuvre antérieure (hypotexte), et elle se conforme aux règles de fonctionnement par hyperliens caractéristique du média d'arrivée. Le passage sur support numérique commande ainsi une transposition en équivalents linguistiques, sonores et visuels, en images fixes et animées et en structure générale de navigation qui lui insuffle sa singularité générique.

L'association de plusieurs matières de l'expression invoquée comme caractère novateur du multimédia n'est cependant pas aussi inédite qu'on le laisse croire. Plusieurs pratiques artistiques y fondent en effet leur esthétique, le cinéma en étant un exemple probant et répandu qui réunit mots, images et sons en un système sémiotique polyphonique intégré. Aussi le terme « multimédia » prête-t-il à confusion en confondant le support communicationnel de nature technique et les configurations sémiotiques constituées par l'hybridation de signes typiques. En effet l'utilisateur d'un cédérom ou le navigateur d'internet est moins confronté à une pluralité de médiations de sources diverses (comme ce peut être le cas de certaines installations ou lors de performances qui impliquent différents supports) que convié à décrypter un assemblage de signes typiques transformés, réduits et uniformisés en équivalents codiques de type numérique.

Comme c'est le cas lors de la transposition d'un récit à l'écran, le texte littéraire est d'abord soumis à la lecture d'un sujet qui performe une première coopération interprétative de l'oeuvre. Ce processus de réception-ap-

appropriation et de récréation conduit à la recherche d'équivalences transmédiatiques qui produisent un remodelage de l'hypotexte traditionnellement abordé selon sa conformité ou sa trahison de l'oeuvre primitive. Mais comme le fait remarquer Michel Larouche (1997 : 29), « c'est surtout au sein des différences que l'originalité, sur le plan de la création cinématographique [et multimédiatique], peut être mise en valeur et que l'analogie entre deux systèmes textuels peut s'opérer ». Il convient donc de signaler les similitudes et de faire apparaître les divergences pour saisir l'irréductibilité d'une « transécriture » multimédiatique dans ce qu'elle comporte d'inédit à la constitution d'un nouveau genre (A. Gaudreault, Thierry Groensteen *et al.* : 1998).

Bien que peu représentée jusqu'à maintenant sur le marché de l'édition électronique, la littérature de fiction commence à faire son entrée par le biais d'adaptations d'oeuvres classiques et de succès de librairie comme *Le Petit Prince* de Saint-Exupéry (1997) et *Le monde de Sophie* de Jostein Gaarder (1997) ; le roman *Le désert mauve* de la québécoise Nicole Brossard (1987) a également fait l'objet d'une transposition sur cédérom par l'artiste californienne Adriene Jenik (1996).



Chacun de ces titres illustre à sa manière diverses transformations subies par l'oeuvre originale dans son transfert au multimédia interactif³. Leur analyse, qui vise à dégager la spécificité du nouveau média, s'inspirera dans un premier temps de celles menées pour tout type d'adaptation, qu'elle soit théâtrale, radiophonique, télévisuelle ou cinématographique. Il s'agit d'abord d'identifier les modifications, les remaniements, les retraits et les ajouts apportés au récit original selon les caractéristiques propres aux diverses matières de l'expression et d'en évaluer la portée. On cherchera par ailleurs à circonscrire les modes (transformation ou imitation) et les régimes (sérieux, satirique, ou ludique) adoptés pour transposer une histoire dans son intégralité ou amputée et détournée à certaines fins plus ou moins heureuses ou franchement douteuses et déplorables.

Narration et interactivité

La fonction d'interactivité constituerait l'apport majeur des nouvelles technologies de représentation à la définition d'un nouvel art. Il faut cependant se garder d'associer ce concept à une révolution épistémologique majeure car, « si l'interactivité s'avère être un critère suffisamment important pour déterminer une nouvelle génération de médias, il faut se demander s'il n'a pas déjà été, dans des siècles plus reculés, l'enjeu d'autres tournants historiques, peut-être encore plus décisifs » (Rieusset-Lemarié 1995: 60). À cet égard, l'évolution des conventions du récit théâtral depuis la naissance de la tragédie jusqu'aux performances, en passant par le théâtre dadaïste, celui de Brecht, ou le Living Theatre témoigne de la volonté de déjouer les règles d'une communication fondée sur la séparation des sujets producteurs des sujets récepteurs.

Le concept d'interactivité computationnelle remonte quant à lui aux travaux de Vannevar Bush qui imagina dans les années quarante un système désigné sous l'appellation Memex qui rendait possible l'accès à diverses in-

3. Parmi d'autres titres citons: *Robinson Crusoe* de William Defoe (Flammarion, 1997), Les voyages extraordinaires de Jules Verne (Hachette, 1998), Les cent et un poèmes de Paul Éluard (Arte Éditions/Softissimo, 1995), Shéhérazade (Arborescence, 1996), Pilgrim de Coello et Moebius (Infogrammes/Arxel Tribe, 1997). Si la renommée de ces oeuvres explique une part de l'intérêt commercial qu'on leur attribue, il faudrait aussi interroger les caractéristiques narratives inhérentes qui les prédisposent à l'adaptation.

formations selon des parcours et des relais à entrées multiples. L'invention de la numérisation des images durant les années 1960 par Ivan Sutherland puis sa compression ultérieure, l'introduction du terme « hypertext » par Ted Nelson en 1956 pour son projet appelé Xanadu (réminiscences de Citizen Kane) allait ouvrir la voie à la réalisation multimédiatique complétée par l'introduction de la souris par Douglas Engelbert et la première interface graphique d'Alan Kay.

La principale originalité du multimédia résidera donc dans le couplage de la narration et de l'interactivité computationnelle qui offre la possibilité d'intervenir directement dans le déroulement du récit. La lecture pourra emprunter divers parcours selon les prescriptions d'accès aux différents fichiers textes, images et sons préalablement gravés sur le cédérom. Plusieurs chercheurs ont proposé des modèles de navigation selon des niveaux de fluidité variables. D'après Georges Zénatti (1995 : 65-66) par exemple, l'interactivité peut s'inscrire selon quatre types d'interface : linéaire (chaque écran est relié de façon unique à celui qui le précède), en arborescence (un écran principal donne accès à des écrans secondaires puis à ses ramifications), non-linéaire (à partir de chaque écran l'utilisateur peut atteindre tous les autres écrans), composite (certaines suites d'écrans sont linéaires et d'autres non linéaires). À chacun de ces modèles correspondent des fonctions propres selon le degré de difficulté envisagé et le genre d'application multimédia. En allant du plus simple au plus compliqué, on peut dire qu'à la consultation des banques de données correspond le modèle linéaire alors que les jeux les plus sophistiqués, comme *Myst* et *Riven* par exemple⁴, feront appel à un alliage de configurations complexes du type arborescence et composite dans leur logique de résolution d'énigmes (Vandendorpe : 1998). Aussi faut-il que fonctionnalité, aisance ergonomique et attrait esthétique s'allient pour que les mots, les icônes, les images et les sons concourent aux embrayages requis. Ce sera principalement le rôle des métaphores de navigation d'offrir cette prise figurative à la narration par la succession des écrans appelés par la dynamique d'interpellation des raccords réticulaires.

La structure arborescente du *Petit prince* propose, par exemple, six écrans principaux à partir desquels s'organisent les trajectoires de lecture. L'écran maître introduit aux icônes qui représentent les diverses planètes de l'univers diégétique proposé. Leur exploration se conclut sur l'icône de Saturne qui

4. Ces deux jeux qui se sont rapidement haussés au rang de classiques du genre sont l'oeuvre de Rick Barba et Rusel DeMaria. Ils ont été publiés chez Boderbund Software respectivement en 1995 et 1997. Voir <http://www.riven.com>, le site web de Riven.

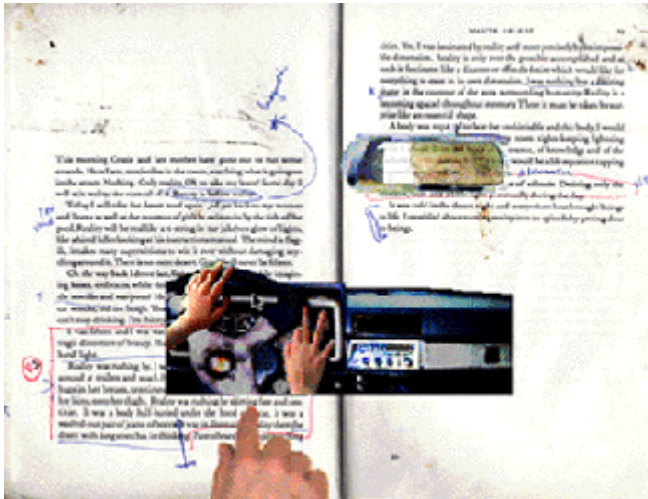
sert de passerelle hypertextuelle vers les fenêtres du Livre où est reproduit intégralement le texte d'origine. Le conte est accompagné des illustrations de l'auteur auxquelles se sont ajoutées d'autres images de même facture, comme c'est le cas de l'Oiseau-livre qui précède chacun des chapitres et qui a la faculté d'animer différentes scènes du récit. L'utilisateur adopte alors une posture spectatoriale contemplative pendant le déroulement de certaines séquences alors que d'autres invitent explicitement à une lecture interactive de type ludique. L'activation de certaines surfaces iconiques introduit au jeu qui consiste à apprivoiser le renard, personnage central de l'oeuvre de Saint Exupéry. La résolution de cette quête, qui demande passablement de patience (du moins pour un adulte !), mène à l'ouverture d'un Carnet secret, genre de journal intime qui personnalise le rapport à la lecture et invite à l'écriture. On peut aussi revenir à la table des matières en activant l'icône de l'étoile jaune qui se trouve au bas de chacune des pages de droite, ou encore choisir de revenir à la fenêtre de l'univers en activant le bouton de la planète au bas des pages de gauche. Cette dernière intervention donne accès, via la planète terre, à une série d'informations sur le contexte de la production de l'oeuvre qui apparentent le cédérom à une édition critique.

Le monde de Sophie s'adresse quant à lui à un public plus âgé que Le petit prince et sa consultation se fait davantage sur le mode encyclopédique. Le propos s'y prêtait puisque le roman exploitait déjà cette veine en utilisant le régime narratif comme prétexte pour illustrer les différents systèmes philosophiques qui se sont constitués à travers l'histoire. En un sens, l'oeuvre primitive favorisait son passage au multimédia puisqu'elle est déjà constituée de blocs indépendants aisément isolables. Deux logiques principales régissent ainsi l'exploration de ce cédérom, la première est gouvernée par le régime sérieux et la seconde par le régime ludique. Ces deux types de transposition cohabitent et l'interacteur peut adopter alternativement deux postures lectorales tout en assistant en spectateur passif à certains passages de séquences animées où il est interdit d'action. Comme si le multimédia devait s'identifier à un jeu constructiviste, on aura donc émaillé les parcours du texte multimédiatique d'une série de procédures qui favorisent le régime ludique. L'interactivité computationnelle conduirait-elle à terme à une certaine forme de régression dans les pratiques artistiques ?

Cette même logique aura prévalu dans le choix de la principale métaphore de navigation de Mauve Desert.



En effet bien que les balades en voiture de Mélanie ne constituent pas en elles-mêmes l'intrigue principale du roman de Nicole Brossard (axé sur les questions d'écriture et de traduction), elles offraient un prétexte interactif et ludique tout désigné pour inviter à « s'asseoir dans le siège du conducteur ».



La carte routière, qui représenterait selon Cohen (1995 : 77-105) l'un des procédés d'orientation privilégié du multimédia, viendra tout naturellement compléter le tableau et sera utilisée comme repère pertinent au propos. L'adaptatrice y recourt comme écran de navigation permettant au lecteur-interacteur d'effectuer différentes trajectoires qui sont autant de montages variés d'une progression narrative conduisant à la résolution finale par touches successives.

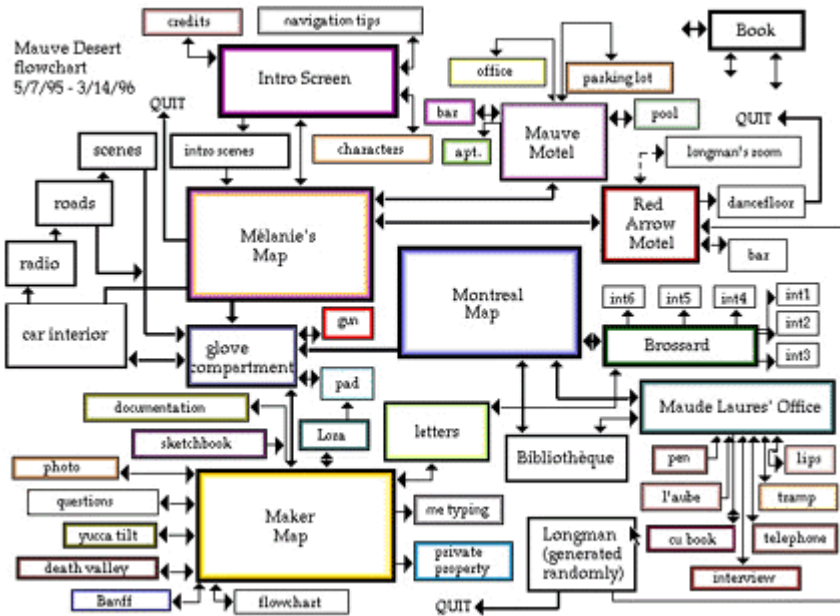


Chacune de ces adaptations commande des explorations de niveaux de difficulté variables. Une analyse de réception plus poussée nous indiquerait laquelle de ces oeuvres offre le plus de résistance et de satisfaction en fonction du degré d'autorité estimé que différentes catégories d'utilisateurs ressentent en les parcourant. On pourrait par exemple évaluer le niveau de maîtrise effectif de l'interacteur en mesurant les occurrences de sélection, la pondération de l'incidence des choix sur la poursuite de la démarche, et l'étendue des choix proposés. Nous pourrions également nous interroger sur les effets en retour de l'utilisation de ces cédéroms sur la lecture des oeuvres originales. Ce qui nous permettrait d'ouvrir le débat sur l'intermédialité des supports et les mérites comparés des uns et des autres sur la structuration, la transmission et l'acquisition des savoirs.

Le multimédia instaure donc ce que l'on peut désigner comme une coopération interactive inhérente au dispositif technique de réception, où l'utilisateur occupe une position actantielle empirique dans le déroulement des séquences narratives. L'acceptation du contrat par laquelle se manifeste le vouloir-faire transforme progressivement l'utilisateur en sujet-opérateur d'une quête identifiée à la résolution finale qui clôt le récit, comme c'est le cas dans le domaine des jeux vidéos qui prolongent en le complexifiant le type d'interaction initié en littérature jeunesse par les « Livres dont vous êtes le héros » (Gallimard, Folio Junior). Les différents programmes narratifs d'usage se conjuguent dans la réalisation d'un programme narratif de base grâce à une série de performances (niveau pragmatique) par lesquelles se construit progressivement la compétence nécessaire (niveau cognitif) à

l'épuisement des énigmes soumises. Le savoir-faire convoqué par l'exploration des productions multimédias se fonde essentiellement sur une déconstruction progressive des règles de fonctionnement du dispositif par voie indiciaire selon la logique du régime ludique qui en indexe notablement le genre.

Ceci est particulièrement vrai pour Mauve Desert. Sans indications, l'interacteur se voit confronté à diverses solutions qui toutes ne servent pas immédiatement la cohérence d'un récit labyrinthique, qui ne se laisse pas saisir aisément. De fait l'interacteur est sommé de donner du sens à ses tâtonnements qui sont autant de performances aveugles en quête d'une cohérence narrative instituée en sanction qualifiante de l'exercice d'exploration du complexe hypermédiateur proposé en déchiffrement. Il faudra plusieurs heures de patience soutenue, et de retour au texte original, pour enfin entrevoir la structure multivectorielle de la trame narrative.



Ce processus cognitif de résolution de problème inscrit la démarche sur un continuum d'apprentissage qui s'atténue progressivement au fur et à mesure que les pièces du puzzle sont mises en place pour épuiser le sens en le révélant. La tâche peut cependant être facilitée par le recours au mode

d'emploi suggéré qui accompagne généralement les produits multimédias. Cet adjuvant majeur (qui marque bien l'état embryonnaire de la codification du système) vient solutionner l'énigme de la continuité autrement abordée de façon aléatoire.

Depuis le *zapping* télévisuel jusqu'à l'immersion dans la réalité virtuelle des jeux de rôles, en passant par les jeux vidéos, nous assistons à la constitution d'une véritable culture de l'interactivité. L'avènement de ce paradigme médiatique, qui se caractérise par une inclusion accrue du récepteur dans les oeuvres artistiques et les produits de divertissement, contribue à l'effacement progressif de leurs frontières respectives et entraîne parfois la confusion des genres. Les nouveaux médias opèrent ainsi une transformation des modes d'accès aux savoirs et, ce faisant, développent chez leurs utilisateurs des compétences originales. Interpellé dans un rapport individualisé, l'interacteur cumule les rôles de lecteur et de spectateur selon qu'il est en phase de déchiffrement de textes ou de visionnement de séquences visuelles. Et il subsume chacun de ces statuts lorsqu'il s'énonce empiriquement dans le procès narratif qui participe du régime représentationnel postmoderne de la parataxe et du labyrinthe, du collage et de l'arborescence. Après en avoir pris acte, il faut en mesurer les incidences sur la formation et la reproduction culturelle.

Références bibliographiques

- Barthes, Roland (1970). *S/Z*, Paris, Éditions du Seuil.
- Bolter, J. David (1984). *Turing's man. Western Culture in the Computer Age*, Chapel Hill, University of North Carolina Press.
- Brossard, Nicole (1987). *Le désert mauve*, Montréal, L'Hexagone.
- Caillois, Roger (1958). *Les jeux et les hommes*, Paris, Éditions Gallimard.
- Cohen, D (1995). « Interfactives ou l'écran agi. Les métaphores à l'écran », dans *Écrits. Images. Oral et Nouvelles technologies*. Actes du séminaire 1994-1995, sous la responsabilité de Marie-Claude Vettraino-Soulard, Université Paris 7-Denis Diderot, p. 77-105.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1977). *Beyond Boredom and Anxiety*, San Fransisco, Jossey-Bass Publishers.

- Eco, Umberto (1992). *Les limites de l'interprétation*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, Bernard Grasset
- Frau-Meigs, Divina. « L'écran : statut socio-sémiotique d'un support-surface (du petit écran à l'écran total ?) », dans *Écrit, image, oral et nouvelles technologies*. Actes du séminaire 1995-1996, sous la responsabilité de Marie-Claude Vettrains-Soulard, Université Paris 7-Denis Diderot, p. 17-39.
- Gaudreault, André et Thierry Groensteen (sous la direction de) (1998). *La transécriture, pour une théorie de l'adaptation*. Colloque de Cerisy, Québec, Éditions Nota Bene.
- Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes*. La littérature au second degré, Paris, Éditions du Seuil, coll. Poétique.
- Hilf, William Homer (1996). « Beginning, Middle, and End -- Not Necessarily in that Order », [<http://www.cybertown.com/hilf.html>]
- Huizinga, Johan (1951). *Homo Ludens*. Essai sur la fonction sociale du jeu, trad. C. Seresia, Paris, Éditions Gallimard, coll. TEL.
- Landow, George (1992). *Hypertext*. The convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Larouche, Michel (1997). « L'adaptation cinématographique », *Protée*, vol. 24, n° 1, p. 29-35.
- Laurel, Branda (1991). *Computers as Theater*, New York, Addison-Wesley.
- Ledgerwood, M.D. (1997). « Hypertextuality and Multimedia Literature », dans *Semiotics of the Media*, sous la dir. de Winfried Nöth, Berlin, Mouton de Gruyter, p. 547-559.
- Picard, Michel (1986). *La littérature comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit.
- Rieusset-Lemarié, Isabelle (1995). « Esthétique de l'interactivité (Approche historique) », dans *Écrit, images, oral et nouvelles technologies*. Actes du séminaire 1994-1995, sous la responsabilité de Marie-Claude Vettrains-Soulard, Université Paris 7-Denis Diderot, p. 33-64.
- Vandendorpe, Christian (1999). *Du papyrus à l'hypertexte*. Essai sur les mutations du texte et de la lecture, Montréal, Boréal.
- _____ (1998). « La lecture de l'énigme », *Alsic*, vol.1, n° 2, p. 115-132. [<http://alsic.univ-fcomte.fr/Num2/vanden/default.htm>]
- Zénatti, Georges (1995). *CD-Rom et Vidéo-CD*. Paris, Hermès.

Cédéroms

Jenik, Adriene (1996). *Mauve Desert. A CD-Rom Translation* [Adaptation du roman *Le désert mauve*, de Nicole Brossard], Los Angeles, Shifting Horizons Productions. Voir <<http://home.earthlink.net/~depop/indexmd.html>>.

Saint-Exupéry, Antoine (1997). *Le Petit Prince*. Le CD-Rom, adaptation et mise en scène de Romain Victor-Pujebet, Paris, Gallimard. Voir <<http://www.cplus.fr/html/cyberflash/97-98/s51/prince51.html>>.

Gaarder, Jostein (1997). *Le monde de Sophie*. CD-Rom, Paris, Seuil multimédia. Voir <<http://www.sophies-world.com/sophiescdrom.htm>>.