

LE NUMÉRIQUE ENTRE LES PROPRIÉTÉS SPÉCIFIQUES ET LA CRÉATION LITTÉRAIRE
THE DIGITAL BETWEEN SPECIFIC PROPERTIES AND LITERARY CREATION

Amar GHERBAOUI^{*1}

Lamine BENKOUIDER²

¹ Ecole normale supérieure de Bou Saâda-M'sila, Algérie

gherbaoui.amar@ens-bousaada.dz

² Ecole normale supérieure de Bou Saâda-M'sila, Algérie

benkouider.lamine@ens-bousaada.dz

Résumé

De nos jours, la littérature ne circule plus seulement dans les livres, elle peut être découverte, explorée et appréciée sur des ordinateurs. Ce nouveau type appelé « littérature numérique » n'est accessible que par le biais d'un support informatique. En effet, la création littéraire assistée par ordinateur existe depuis plus d'une quarantaine d'années, de nombreux termes lui sont attribués, telles que « Littérature informatique », « littérature électronique », « e-littérature », « cyberlittérature. De ce fait, deux questions se posent d'elles-mêmes : Qu'apporte le numérique à la création littéraire ? Quelles sont les propriétés spécifiques de la littérature numérique ? Dans ce présent article, nous essayons d'apporter quelques éléments de réponses, en nous focalisant sur les propriétés spécifiques de la littérature numérique afin de permettre aux écrivains d'expérimenter et de créer des œuvres littéraires en utilisant ce support numérique.

Mots-clés : littérature numérique, création littéraire, littérature numérisée, spécificités, interactivité.

Abstract

Nowadays, literature no longer circulates only in books, it can be discovered, explored and enjoyed on computers. This new type called “digital literature” is only accessible through computer support. Indeed, computer-assisted literary creation has existed for more than forty years, many terms are attributed to it, such as “computer literature”, “electronic literature”, “e-literature”, “cyberliterature. This raises to questions: What does digital technology bring to literary creation? What are the specific properties of digital literature? In this article, we try to provide some answers, focusing on the specific properties of digital literature in order to allow writers to experiment and create literary works using this digital medium.

Keywords: digital literature, literary creation, digitized literature, specificities, interactivity.

* Auteur correspondant

Contrairement à la conception traditionnelle à l'ère du numérique, les nouvelles technologies ne sont plus considérées comme de simples écrans et machines, elles sont synonymes de progrès, de confort et de sécurité au quotidien. Elles ne se limitent plus à l'envoi d'e-mails ou à la recherche d'informations sur un moteur de recherche. Désormais, elles font partie intégrante de nos activités quotidiennes d'apprentissage et d'interaction. C'est aussi un moyen très avantageux de conservation et de diffusion de l'information.

En effet, dans le champ littéraire, l'outil informatique a apporté des contributions révolutionnaires à la littérature. Les écrivains investissent ce nouveau domaine et créent de plus en plus leurs œuvres d'art sur le net. En conséquence, le livre n'est plus le seul support des productions littéraires, il existe un nouveau type de « littérature » appelée « littérature numérique » qui ne peut être découverte, explorée et appréciée que sur des ordinateurs, et qui n'est accessible que par une assistance informatique appelée support numérique.

Par ailleurs, pour être qualifiée d'œuvre numérique, il ne suffit pas que l'œuvre soit numérisée et nécessite un programme informatique pour la lire. La structure doit initialement contenir une ou plusieurs propriétés spécifiques propres au support informatique. Les œuvres numériques ne sont pas des simulations numériques d'œuvres imprimées, mais adoptent plutôt une approche qui implique une conception technique spécifique. Il ne sert à rien de parler de littérature numérique si elle ne décrit que l'évolution du médium de travail.

En effet, un texte littéraire placé sur ordinateur n'est qualifié de « littérature numérique » que s'il utilise au moins des caractéristiques spécifiques telles que l'interactivité, l'animation, le multimédia, la programmation et l'hypertextualité. Tout ce qui peut être qualifié de « numérique » n'entre pas nécessairement dans le cadre de ce type. Par conséquent, un texte imprimable créé dans un programme de traitement de texte et proposé pour une lecture à l'écran n'est pas une œuvre numérique. Les livres électroniques, (e-book) des années quatre-vingt-dix, faisaient référence à un appareil de lecture spécial qui permettait de lire des livres numérisés. Ces livres ne doivent pas être classés dans la rubrique « littérature numérique ». Les e-books font, désormais, référence à un type de fichier spécifique qui peut être lu sur plusieurs appareils, car ce sont des fichiers codés et encodés dans un format spécifique.

Ce sont donc les propriétés spécifiques du médium informatique qui donnent naissance à la création littéraire ; c'est pourquoi cette étude tente d'explorer les propriétés spécifiques de la création littéraire numérique, en apportant des réponses aux questions fondamentales, en l'occurrence : Qu'apporte le numérique à la création littéraire ? Quelles sont les propriétés spécifiques de la littérature numérique ? En termes d'objets littéraires numériques, que nous apprennent les technologies numériques sur la création littéraire ? Ce qui va par la suite permettre aux écrivains d'expérimenter ce médium numérique et de créer des œuvres littéraires. Avant de traiter ces dernières, il est nécessaire de s'arrêter sur les différentes significations de la littérature numérique.

1. LITTÉRATURE NUMÉRIQUE ET LITTÉRATURE NUMÉRISÉE, UNE OPPOSITION ?

De nombreux termes sont utilisés comme synonymes à la littérature numérique : « littérature informatique », « littérature électronique », « e-littérature », « cyberlittérature » Bouchardon et al. (2007 : 15) font référence aux pratiques littéraires créées par le biais d'un dispositif numérique. Autrement dit, c'est une littérature qui « ne peut pas être imprimé[e] sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être » (Ibid. 8). De cette citation, nous pouvons comprendre que le numérique caractérise à la fois l'objet lui-même et le support servant à sa lecture.

Le même auteur propose une définition plus formelle de la littérature numérique, elle est « l'ensemble des créations qui mettent en tension littérarité et spécificités du support numérique » (Bouchardon, 2014 : 75). D'après cette définition, on peut comprendre que la littérature numérique sort de la tension entre les dimensions littéraire et numérique.

Philippe Bootz reprend, quant à lui, la même idée avec plus de précision. D'après lui, la littérature numérique est « toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium » (2014 : 56). On constate d'emblée que la littérature numérique a la particularité d'exploiter une ou plusieurs caractéristiques du médium et peut s'exprimer sous forme narrative ou poétique.

Le même auteur ajoute que la littérature numérique doit être comprise principalement « comme un art du rapport au langage » (Ibid. : 56) plutôt qu'au texte. Il précise qu'« un texte littéraire "mis sur ordinateur" ne peut être qualifié de "littérature numérique" que s'il utilise au moins une des propriétés spécifiques numériques en tant que contrainte » (Bootz, 2011 : 224), c'est-à-dire lorsque l'œuvre sert constructivement cette propriété, non comme un handicap à subir, mais comme une contrainte de conception. Il est clair ici que la littérature numérique se distingue de la littérature numérisée : conçue nativement pour et par le numérique, et en exploitant son potentiel créatif. La littérature numérisée est une littérature virtuelle (Lacelle & Lieutier, 2014 : 56) qui existait à l'origine sur papier et ayant une version numérique.

Donc, la littérature numérique peut être définie comme une littérature qui s'ancre dans le médium informatique et met l'accent sur son dispositif technologique. Il convient de préciser que cette littérature repose avant tout sur l'exploitation des propriétés des médias numériques (interactivité, hypertextualité, dimensions multimodales et/ou multimédia et la programmation).

2. LES PROPRIÉTÉS SPÉCIFIQUES DE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE

La littérature numérique d'aujourd'hui semble être définie par quatre (4) fonctionnalités :

2.1. Interactivité

L'interactivité est sans doute considérée comme la propriété la plus distinctive. Elle précise la relation entre un ordinateur (et plus généralement, un système électronique informatique) à son environnement extérieur. Selon Jean-Louis Boissier, cité par Gilles Berger, « elle est partie constitutive de l'œuvre » (Berger, 2016 : 41), c'est-à-dire le texte devient manipulable à

l'écran. On peut cliquer dessus, déplacer des mots et des lettres et insérer nous-mêmes du contenu. Ainsi, une relation significative est créée entre le texte exploitable, le texte généré par nos gestes et les gestes eux-mêmes - ce qu'on appelle des « figures de manipulation ».

La définition de Serge Bouchardon semble aussi mettre l'accent sur cette propriété spécifique, l'interactivité, selon lui, propose un contrat de communication original avec le lecteur. Trois grands types d'action peuvent être proposées au lecteur « accéder (c'est faire advenir un nouveau contenu), manipuler (voire transformer), produire (c'est introduire des données qui seront ensuite prises en compte dans le programme, soit pour être affichées, soit pour faire l'objet d'un autre traitement) » (2005 : 247) Chaque fois qu'un lecteur s'engage avec la carte interactive de cette création en cliquant sur l'un des éléments du menu, l'interface change d'une manière plutôt attendue : en cliquant sur le sujet « reflet des voyageurs » révèle une vidéo prise dans un wagon de métro. (Voir figure (1))



Figure (1) : Voyage autour de l'interactivité,
<https://www.youtube.com/watch?v=5qiBHf5LzeM>

2.2. Hypertextualité

Theodore Nelson est considéré comme le pionnier du terme hypertexte. Selon cet inventeur, l'hypertexte est constitué de « nœuds » (texte) et des liens qui les relient, que le lecteur ne peut activer ou non activer pendant la lecture. En d'autres termes, comme son nom l'indique, il s'agit d'un type de nœud connecté comme un bloc d'informations textuelles où il est question « de relier entre eux des *blocs* discrets [...] pour former des tissus d'information, de suivre différents chemins à travers ces tissus, et d'attacher des annotations (des types particuliers de liens) à n'importe quel type d'information » (Lebrave, 1994 : 12). Lors de la navigation ou de la consultation, les internautes se déplacent d'un nœud à l'autre via les activations qui les relient. (Voir figure (2)) L'hypertexte électronique est basé sur le modèle de l'encyclopédie classique dont il s'inspire. L'hypertexte électronique est libéré de la linéarité des pages d'un livre ou des contraintes de son volume et peut être lu dans des unités « discrètes » interconnectées de configuration « variable ».

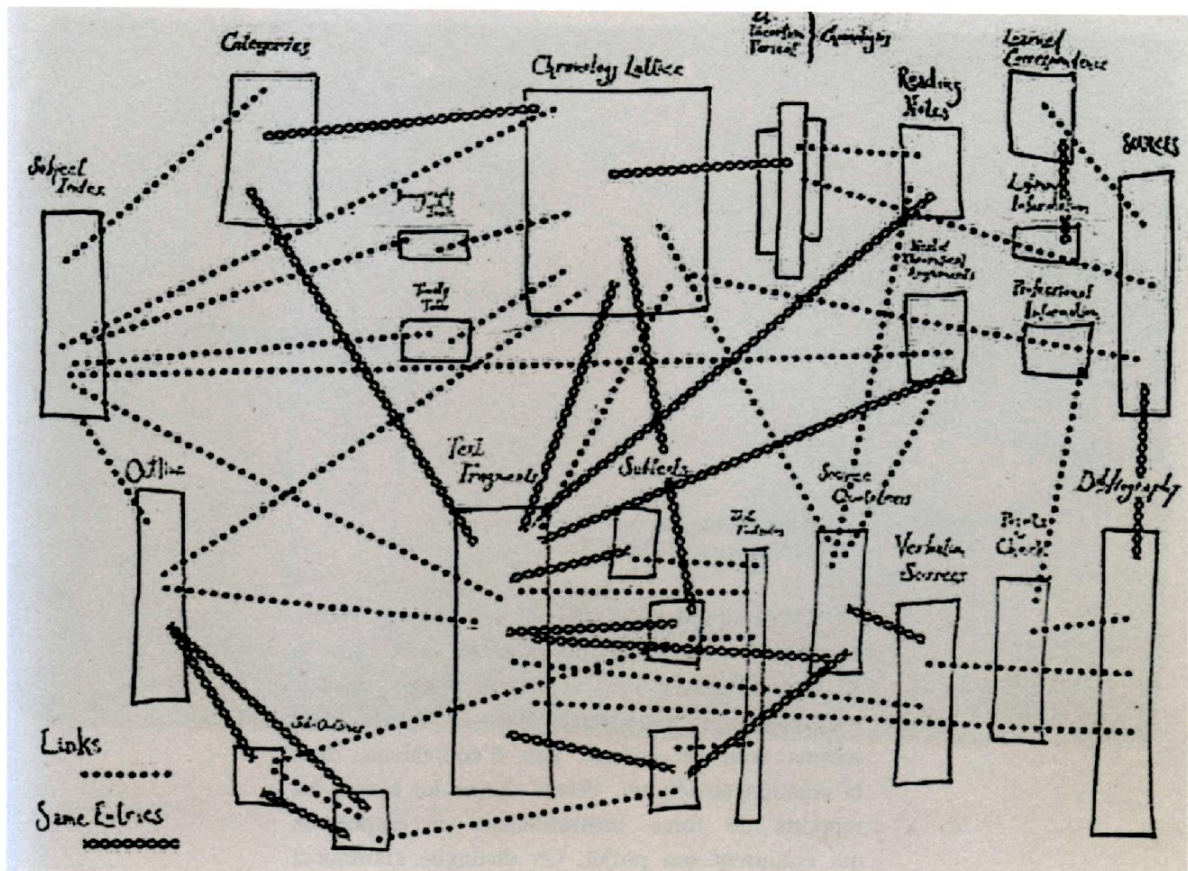


Figure (2) : Ted Nelson, schéma de représentation de l'hypertexte (1965).
Source : https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT_Sw-46AqNvbHpRzIwihcCUVFXIV3iKnO8JqGW949U6A&s

Ce schéma montre bien que l'établissement de liens ou d'hyperliens est l'essence même de l'hypertextualité. En ce qui concerne les liaisons, Il est important qu'un lien puisse relier au moins deux éléments entre eux Cet hypertexte de néologisme américain se compose du préfixe grec hyper (signifiant « au-dessus, transcendant » et dénotant l'exagération) et d'un radical composé d'un texte nominal dérivé du participe passé du verbe latin texo qui signifie tisser.

Cependant, l'hypertexte n'est pas simplement l'insertion d'éléments textuels externes dans des œuvres numériques ; l'hypertextualité transforme le texte en fenêtres sur d'autres matériaux textuels. Selon cette perspective, l'hypertextualité remplit deux fonctions sémantiques :

- Participer à la construction du sens de l'œuvre numérique ;
- Permettre à tout matériel textuel externe de clarifier le sens de l'œuvre en formant un système de référence dans lequel le texte fait référence à d'autres contenus textuels. (Voir figure (3) et (4)).



Figure (3) : Navigation de Marcelle Vitali-Rosati, <http://navigations.vitalirosati.eu/>

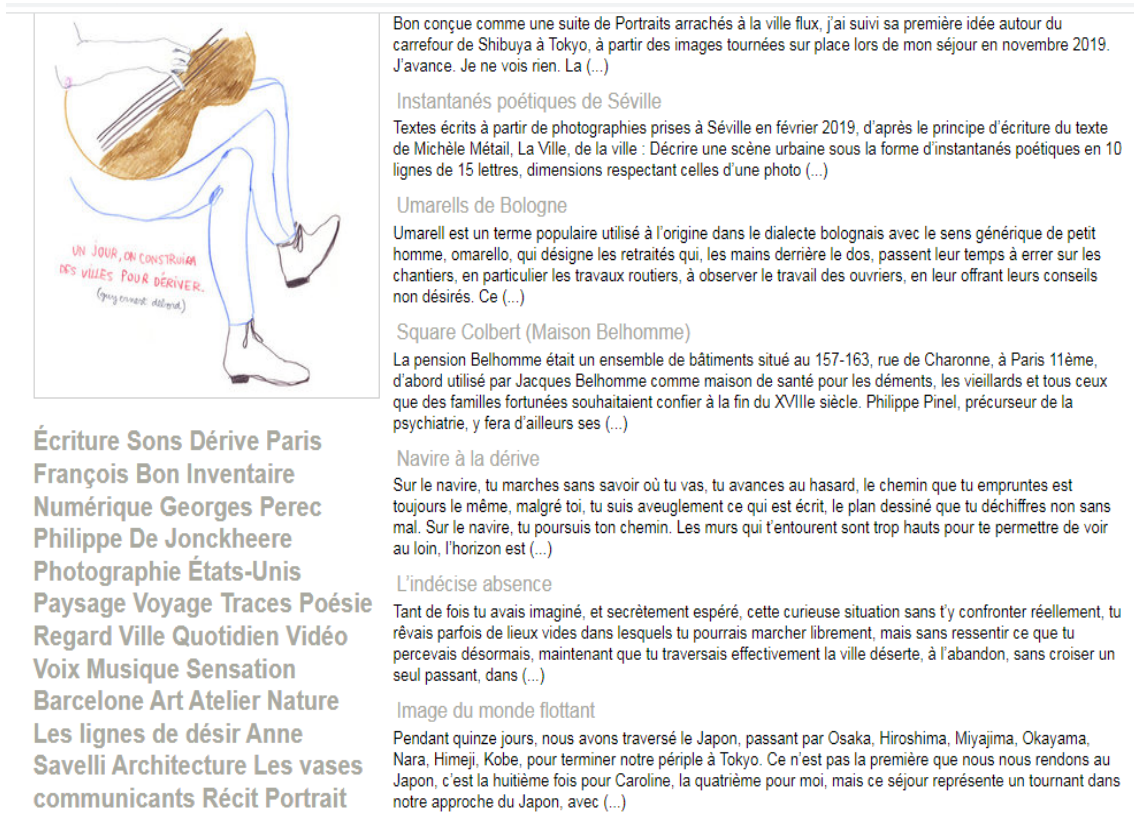


Figure (4) : Liminaire Pierre Ménard, <http://liminaire.fr/derives/>

Ainsi, les liens hypertextes que les lecteurs/internautes peuvent activer d'un simple clic ou toucher valorisent la textualité des œuvres numériques et constituent une de leurs spécificités qui est la multimédia textuel.

2.3. Multimédia textuel

Appelé également extratextualité ou hybridité, l'herbier des fées et Alice au pays des merveilles, de Lacombe et Perez sont de bons exemples pour montrer à quel point il repose sur la fusion entre texte, images fixes et animées et sons. Ces contenus textuels supplémentaires font partie intégrante de l'œuvre numérique.

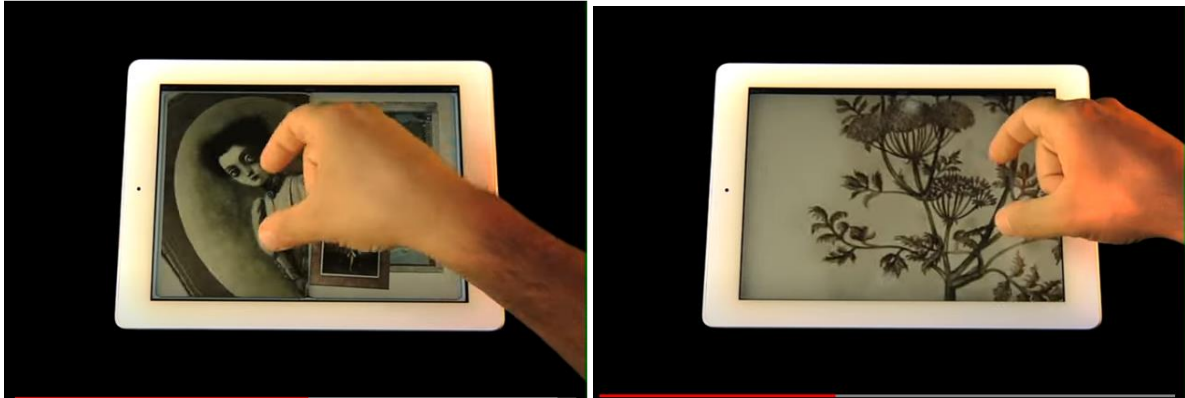


Figure (5) : *L'herbier des fées* de Lacombe et Perez,
<https://www.youtube.com/watch?v=nkEsZZfwwMY>



" Alice au pays des merveilles " de Lewis Carroll & Benjamin Lacombe

" Alice au pays des merveilles " de Lewis Carroll & Benjamin Lacombe

Figure (6) : *Alice au pays des merveilles* de Lacombe et Perez,
<https://www.youtube.com/watch?v=KH21mHIXtF4>

Nous pouvons donc dire que d'après ces figures, le multimédia ou l'hybridité joue un rôle crucial quant à l'illustration de l'histoire. Ce combo interactif en ligne permet aux lecteurs et aux internautes de voir, d'entendre et de ressentir l'imagination du livre imprimé.

L'œuvre *In the white Darkness* de Reiner Strasser est considérée aussi comme un pont entre la littérature et l'art numérique. L'auteur a observé l'apparition de la maladie d'Alzheimer pendant plusieurs semaines. Cette expérience l'a amené à créer ce poème visuel interactif. Le poème nous étonne littéralement alors que nous assistons à la dissolution de la fragmentation de la mémoire, à la lenteur, au désespoir de la décohérence et à la douceur de la mémoire récente.

2.4. Le programme

Cette quatrième fonctionnalité contrôle le comportement de divers éléments à l'écran, permettant au lecteur d'interagir avec l'œuvre au fur et à mesure qu'elle se déroule. Même si le lecteur/internaute ne voit pas ses actions à l'écran. Un programme est dit générateur s'il crée un ou plusieurs médias ; cette faculté lui « permet [...] de travailler conjointement les images, les sons et les textes, voire d'utiliser un média pour en paramétrer un autre comme lorsqu'un lecteur de musique comme iTunes montre des courbes géométriques qui reproduisent les variations du volume sonore » (Bootz, 2011, op-cit : 214). Autrement dit, les images, les sons et les textes peuvent être lus en temps réel pendant l'exécution du programme. Un générateur est donc un ensemble spécifique d'algorithmes. Un algorithme est un ensemble de règles logiques codées dans un langage de programmation pour obtenir un résultat. Tous les programmes implémentent des algorithmes.

Nous considérons cette propriété comme faisant partie de l'œuvre uniquement si elle est effectivement utilisée consciemment par l'auteur et joue un rôle dans la structure de l'œuvre.

Les fichiers numériques ne peuvent pas être compris par les humains et le texte en langage naturel ne peut pas être utilisé par les ordinateurs. Par conséquent, il est nécessaire d'utiliser un programme qui convertit les caractères humains en données numériques et vice versa. Par conséquent, toute communication dans le support informatique utilise des programmes qui commencent par le système d'exploitation de la machine et se terminent par les différents pilotes nécessaires au fonctionnement des périphériques tels que les écrans, les imprimantes, les claviers et les souris. Un programme est un support informatique, les auteurs utilisent des programmes pour créer des œuvres numériques, qu'ils en soient conscients ou non. De même, les lecteurs utilisent des programmes, même s'ils ne sont que des lecteurs de fichiers (lecteurs). Par conséquent, le programme doit être considéré comme une interface.

2.4.1. Œuvre non programmée

Les œuvres non programmées se contentent de la manipulation par leurs auteurs de supports qui ont du sens pour eux (texte, son, images, etc.), et laissent le travail au concepteur du logiciel plutôt que de manipuler les fonctionnalités du programme. (Voir figure(7))



Figure (7) : *Le Bruit* d'Abrigeon Julien, 2000

Le Bruit présente un texte dynamique : Les mots défilent sur l'écran. Ce mouvement est synchronisé avec le texte audio enregistré. L'auteur, qui chargeait toujours à lire son livre

depuis son disque dur, a constaté que le son et les images étaient désynchronisés alors que personne ne touchait au programme. Ceci est un exemple clair de la façon dont l'œuvre ne peut pas être reproduite sur un support numérique et peut ne pas être fidèle au projet de l'auteur. Les auteurs de la littérature numérique ne peuvent pas se fier à ce que lui, le lecteur, observe sur son ordinateur.

2.4.2. Œuvre programmée

Une œuvre programmée est une œuvre qui utilise un programme créé par l'auteur à l'aide d'un langage de programmation comme Director™. Ce dernier est un logiciel de programmation axé sur le multimédia. Il est maintenant largement utilisé par des auteurs de poésie électronique. Les années 1980 et 1990 étaient essentiellement programmées en Basic. Certains auteurs utilisent encore des langages de programmation non spécialisés.

Les auteurs n'écrivent pas nécessairement des lignes de code informatique. Parfois, ils se contentent de programmer des raccourcis, comme le fait Patrick Burgaud (2004) dans « Orphée aphone », ou de programmer des effets graphiques, comme le fait parfois Rainer Strasser dans « In the White Darkness »

3. LA REALITE AUGMENTÉE ET LA LITTÉRATURE GÉO-LOCALISÉE A LA CONQUETE DES LIVRES

Aujourd'hui, la réalité augmentée est au centre de toutes les avancées technologiques. Elle a été popularisée par des appareils tels que Google Glass ou l'Hololens. Une définition de base du concept complexe est que la réalité augmentée implique des systèmes informatiques capables de superposer des modèles virtuels 2D et 3D à notre perception de la réalité à travers nos cinq sens. Autrement dit, elle consiste à superposer du contenu supplémentaire sur le monde qui nous entoure. Cette interface virtuelle fournit un contenu numérique qui complète ce que nous voyons à travers des lunettes spéciales ou l'appareil photo de votre téléphone ou autre appareil. Jusqu'à présent, la réalité augmentée est principalement utilisée dans les jeux vidéo (jeux de tir, jeux de simulation avec des drones, etc.), les films (les fameuses lunettes 3D), la télévision et les applications sur Smartphone. Petit à petit, la réalité augmentée commence à conquérir de nouvelles terres, de nouveaux domaines et champs d'une grande diversité : La littérature.

Un livre augmenté fait référence à un univers transmédia qui combine des livres au format papier avec des dispositifs virtuels et technologiques de divers genres (jeux vidéo, blogs, sites Web, RA, etc.), ce qui permet, par exemple, des extensions narratives ou des interactions sont possibles. Il s'agit donc d'un genre hybride qui intègre plusieurs supports dans un même univers narratif. Certains utilisateurs définissent « livre et jeu vidéo » comme étant « un livre avec des fonctions d'ordinateur » ou « un livre à manipuler avec la caméra et l'ordinateur » (Rio, 2014 : 6). Cette double caractérisation tient au fait que le récepteur est confronté à un double dispositif, celui qui associe le livre papier d'une part et l'activité d'autre part.



Figure (8) : La réalité augmentée du livre.

La littérature géolocalisée ou « Habiter pour faire œuvre » (Pelard, 2019) est considérée aussi comme « un service numérique qui dessine une cartographie littéraire du territoire à partir d'extraits géolocalisés choisis pour leur rapport étroit avec un lieu. Ces extraits de tout genre littéraire et de toute époque, sont issus aussi bien d'œuvres du patrimoine littéraire que de la création contemporaine. Accessible sur Internet et sur application mobile » (Cécile, 2013) (Voir figure (9))



Figure (9) : La France vue par les écrivains, Géo-culture.

Cette littérature s'appuie sur des réalités urbaines. Dans un monde virtuel numérique, les écrivains intègrent des lieux réels dans des romans en ligne. Cela permet de transmettre le contenu de la narration avec un réalisme plus authentique et naturel. Parmi les œuvres numériques de ce nouveau mouvement littéraire figurent *Une traversée de Buffalo* de François Bon.



Figure (10) : Une traversée de Buffalo.

<https://pagesapages.wordpress.com/2010/08/12/une-traversee-de-buffalo-de-francois-bon/>

Ce roman interactif fusionne l'aspect de la réalité urbaine des villes et des régions dans leurs récits. Selon Emmanuelle Pelard :

Une autre manière d'habiter l'espace numérique pour l'écrivain qui se livre à une création hypermédiatique est d'investir les lieux, les régions, les villes et les localités en créant un réseau d'espaces de nature diverse, à travers la connexion internet, et en établissant une interférence entre des types de spatialités hétérogènes. C'est ce qui se produit quand l'espace virtuel et l'espace urbain se rencontrent au sein de genres littéraires d'un nouveau type (Pelard, 2019).*

Il ajoute : « Deux gestes semblent organiser cette littérature géolocalisée : d'une part, celui de "relocaliser" la littérature, dans le sens de "(re)territorialiser", de "(ré) implémenter" dans une localité, et, d'autre part, celui de poétiser le lieu, la ville et le monument » (Ibid.)

Cette pratique littéraire numérique ne se cantonne plus à la matérialité textuelle et verbale de l'œuvre, mais subvertit l'œuvre littéraire en s'ouvrant à d'autres horizons extérieurs singuliers tout en soulignant l'influence du lieu sur la création littéraire en ligne. Notons que pour les récits locatifs, non seulement la littérature doit être localisée, mais ces lieux doivent être poétisés pour être littéraires. À travers cette intersection, les espaces géospatiaux et numériques dessinent ce qu'Emmanuelle appelle « une esthétique du glocal pour les œuvres numériques littéraires urbaines » (Ibid.), où les frontières entre les localités des villes et la globalité d'Internet n'existent plus.

Pour conclure, il est bien évident que notre rapport aux textes à l'ère du numérique n'est plus comme avant. Il ne s'agit plus seulement d'organiser du texte sur une page, mais de créer et/ou produire des œuvres littéraires en ligne.

À vrai dire, nous pouvons dire que le texte en ligne est une partie tangible et manipulable de l'intersémiotique communicable, où les mots ne sont plus des symboles linguistiques, mais des images animées qui véhiculent du sens. L'interactivité, l'animation et la diversité des

* <https://alepreuve.org/content/habiter-lespace-numerique-en-lisant-en-ecrivant-faire-oeuvre-travers-les-pratiques>

médias sont considérés comme des mots clés qui révèlent la véritable particularité des œuvres numériques

Enfin, cette littérature numérique facilite une expérience de lecture innovante qui renouvelle la relation entre le lecteur et l'œuvre par l'interaction entre différents médias et l'interactivité avec les lecteurs/utilisateurs du web. Sous l'influence du numérique, le monde de la fiction a connu de profondes mutations. Cette influence a ouvert la voie à de nouvelles formes de littérature et de poésie en ligne, caractérisées par le recadrage des récits littéraires et sociaux dans un contexte d'originalité et de créativité dynamiques. Dans ce monde numérique, auteurs et lecteurs communiquent constamment et changent de statut.

BIBLIOGRAPHIE

ALEXANDRA Saemmer, « Littérature numérique tendances, perspectives, outils d'analyse », (2007) (Disponible sur <https://www.erudit.org/fr/revues/etudfr/2007v43-n3-udfr1895/016907ar/>) (consulté le 13/05/2023)

ANINIK Bureaud, « Qu'est-ce l'interactivité ? » Les basiques, Art multimédia. (2014) (Disponible sur <https://www.olats.org/livresetudes/>) (consulté le 21/05/2023)

ARIAN Mayer, « L'impact du numérique sur la création littéraire ». Mémoire de recherche sous la direction D'Alain Buisson. Université de technologie de Compiègne (UTC) (Disponible sur <https://digital-studies.org/wp/mayer-ariane-limpact-du-numerique-sur-la-creation-litteraire-memoire-de-recherche-sous-la-direction-dalain-buisson-hecmac-2012/>) (consulté le 28/06/2023)

BERGER Gilles, La Ticéitude, enseignement interactif en ligne du FLE : approche didactique et méthodologique curriculaire en contexte innovant. Thèse en sciences du langage soutenue le 07 mars 2016 à l'université de Franche-Comté.

BERTRAND Gervais & ALEXANDRA Saemmer, « Esthétiques numériques Textes, structures, figures. « présentation ». BERTRAND Gervais & ALEXANDRA Saemmer (dirs). Protée. (2011) (Disponible sur https://constellation.uqac.ca/2407/2/Vol_39_no_1.pdf.) (Consulté le 12/05/2023)

CECILE Toutou, « *La France vue par les écrivains* », 2013 (Disponible sur <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-05-0050-012>) (consulté le 22/06/2023)

CECILE Toutou, « *La France vue par les écrivains* », 2013 (Disponible sur <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-05-0050-012>) (consulté le 22/06/2023)

CHRISTIAN Vandendorpe, « *Du papyrus à l'hypertexte* », Montréal : Éditions de la Découverte, 1999.

EMMANUELLE Pelard, « *Habiter l'espace numérique "en lisant, en écrivant" : faire œuvre à travers les pratiques littéraires en réseau* », revue électronique n° 05, 2019. (Disponible sur <https://alepreuve.org/content/habiter-lespace-numerique-en-lisant-en-ecrivant-faire-oeuvre-travers-les-pratiques>) (Consulté le 23/06/2023)

FLORENCE Rio, « *Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative* », Volume 5, numéro 2, 2014. (Disponible sur <https://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024782ar.pdf>) (consulté le 24/06/2023)

JEAN Clément, « *L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre ?* ». Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur. Arras : Artois Presses Université, 1995.

- JEAN-LOUIS Lebrave, « Hypertextes - Mémoires – Écriture », revue Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention), n° 5, 1994. pp. 9-24.
- FLORENCE Rio, « *Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative* », Volume 5, numéro 2, 2014, (Disponible sur <https://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024782ar.pdf>) (consulté le 24/06/2023)
- LABORDERIE, A. « Le livre numérique enrichi : enjeux et pratiques de remédiation » (2015) (Disponible sur <https://halbnf.archives-ouvertes.fr/hal-01185820/document>.) (Consulté le 22/05/2023)
- NATHALIE Lacelle & PRUNE Lieutier, « Littérature numérique : typologie, caractéristiques et écriture collaborative ». (2014). Québec français (Disponible sur <https://www.erudit.org/en/journals/qf/1900-v1-n1-qf01579/72941ac.pdf>.) (Consulté le 23/05/2023)
- NATHALIE Lacelle, JEAN François Boutin et MONIQUE Lebrun, « La littératie médiatique multimodale, appliquée en contexte numérique - LMM@ : outils conceptuels et didactiques. Presses de l'Université du Québec. 2017.
- PATRICK HENRI Burgaud, Orphée aphone, revue Alire en CD-Rom, n° 12, 2004.
- PHILIPPE Bootz, « Que sont les hypertextes et les hypermédias de fiction ? » Les basiques : la littérature numérique. (2006), (Disponible sur <https://www.olats.org/livreétude/basiques/animationnumerique/basiquesLN.php>) (Consulté le 05/06/2023)
- PELARD, E. (2019, 18 février). « Habiter l'espace numérique "en lisant, en écrivant" : faire œuvre à travers les pratiques littéraires en réseau ». A l'épreuve », 2019. (Disponible sur <http://alepreuve.org/content/habiter-lespace-numerique-en-lisant-enecrivant-faire-oeuvre-travers-les-pratiques>.) (consulté le 14/05/2023)
- PHILIPPE Bootz, « La littérature numérique en quelques repères ». Claire Bélisle (dir.). Lire dans un monde numérique. (2011) (Disponible sur <https://books.openedition.org/pressesenssib/1095>.) (Consulté le 28/05/2023)
- PHILIPPE Bootz, cité par Nathalie Lacelle et Prune Lieutier, « *Littérature numérique : typologie, caractéristiques et écriture collaborative* », Québec français, n° 173, p. 56, 2014.
- PHILIPPE Bootz, « *Les Basiques : la littérature numérique* », (2006) « Disponible sur <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/> » (13/06/2023).
- SERGE Bouchardon, « *La Valeur heuristique de la littérature numérique* », Hermann éditeurs, Paris, 2014.
- SERGE Bouchardon et al., « *Littérature numérique et Internet* ». Bibliothèque publique d'information, 2007.
- SERGE Bouchardon, « *Hypertexte et art de l'ellipse* », dans Les Cahiers du numérique, La navigation, vol. 3-n°3. Paris : Hermès, pp. 65-86, 2002.
- SERGE Bouchardon, « *Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique* ». Communication & Langages. Paris : Armand Colin, pp. 81-97, 2008.
- SERGE Bouchardon, *Le récit littéraire interactif : narrativité et interactivité*. Thèse en sciences de l'information et de la communication, soutenue publiquement le 07 décembre 2005 à l'université de technologie de Compiègne.

SERGE Bouchardon et Ghitalla, Franck, « *Récit interactif, sens et réflexivité* », dans *Hypertextes hypermédias : créer du sens à l'ère numérique*, H2PTM'03. Paris : Hermès, pp. 35-46, 2003.

SOUCHIER Emmanuel, « *L'image du texte* ». *Communication & Langages* n°134. Paris : Armand Colin, 2002

SERGE Bouchardon, « Les œuvres de littérature numérique ». *Un laboratoire de littératures* » (2007) (Disponible sur <https://books.openedition.org/bibpompidou/?lang=fr>) (consulté le 23/05/2023).

VERONIC Camacho, « Les Basiques : l'animation numérique » 2008 (Disponible sur <https://www.olats.org/livreétude/basiques/animationnumerique/>) (Consulté le 05/06/2023)