

Les technologies émergentes et l'hétérogénéisation des romans de Dan Brown et d'Anne Garréta

Emerging technologies and the heterogenization of the novels of Dan Brown and Anne Garréta

Zié Benjamin SORO^{1*} Yacouba KONÉ²

¹ Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire) . benjaminsoro92@gmail.com

² Université Peleforo Gon Coulibaly Laboratoire d'études et de Recherche en Littératures Française et Francophone (Côte d'Ivoire) koney1@live.fr

Received: 20/09/2023

Accepted: 13./10/2023

Published: 13./12/2023

Abstract: This article aims to show that Dan Brown and Anne Garréta create hybridization in the language of fiction through the deployment of emerging technologies. The clarification of this postulate requires the answer to this question: how do emerging technologies promote the heterogenization of the literary text? Intertextual and narratological methods make it possible to respond to this concern. It thus appears that technological objects establish a synchronic dialogue capable of breaking up the narrative into various fragments. In doing so, they promote the heteroclism of the text, highlighting the new dimension of textual hybridization.

Keywords: Discourse; Diversification; Heteroclism Systemic ; Regulations Technologies

Résumé: Cet article vise à montrer que Dan Brown et Anne Garréta font de l'hybridation dans le langage romanesque par le déploiement des technologies émergentes. La clarification de ce postulat passe par la réponse à cette question : comment les technologies émergentes favorisent-elles l'hétérogénéisation du texte littéraire ? Les méthodes intertextuelle et narratologique permettent de répondre à cette préoccupation. Il appert ainsi que les objets technologiques instaurent un dialogue synchronique susceptible de d'émettre la narration en divers fragments. Ce faisant, ils favorisent l'hétéroclisme du texte, mettant en exergue la dimension nouvelle de l'hybridation textuelle.

Mots clés: Discours, Diversification Hétéroclisme, Régulations systémiq ; Technologies

1. INTRODUCTION

La réflexion sur les objets technologiques s'inscrit dans la perspective du couple thématique « technologie émergente et littérature ». Ce mouvement promeut le dialogue entre les disciplines littéraire et technoscientifique, et permet de lire les œuvres à l'aune de méthodes nouvelles. Les rapports que tissent ces deux domaines sont, au premier abord, distincts. Toutefois, les influences réciproques entre ces deux formes d'expression constituent aujourd'hui un champ privilégié de la recherche en littérature et en technoscience, car ces liaisons se multiplient et acquièrent de nouvelles configurations. Le roman contemporain s'inscrit dans cette mouvance lorsqu'il utilise de nombreux vecteurs hypermodernes pour asseoir sa notoriété. Occupant une place importante dans l'évolution des connaissances, l'œuvre romanesque française s'imbrique aux civilisations technosciences par la convocation d'objets hyper-médiatiques, sources des « innovations textuelles » (B. Havercroft, 1996, p. 22).

Dan Brown et Anne Françoise Garréta s'inscrivent dans cette vision particulière avec « la rupture avec le ton monologique du genre » (Y. Koné, 2023, p.124), par la présence de technologies de la communication, d'accessoires vidéo-ludiques, d'actions à caractère robotiques, des GPS, pour ne citer que ceux-là. Ces dispositifs sont au centre de la perméabilité et de la porosité des assises du discours romanesque, créant ainsi une « hétérogénéité énonciative » (B. Havercroft, 1996, p. 22.). L'interaction roman-technologie crée un pont de liaison entre le texte et d'autres secteurs d'activités à usage technologique. Avant tout, Que faut-il entendre par technologies émergentes ? Comment les technologies émergentes favorisent-elles l'hétérogénéisation du texte littéraire ? À quels desseins cette pratique répond-elle dans les textes de Brown et Garréta ?

L'étude vise à montrer que les romans de Brown et de Garréta font preuve de pluralité discursive par le truchement des dispositifs hypermédiatiques/technologiques. Partant de ce postulat, nous formulons les hypothèses suivantes : les romans browniens et garrétiens mobilisent des ressources de technologies émergentes pour diversifier/varier leur langage ; l'esthétique de l'hétérogénéité chez Brown et Garréta regorge divers enjeux. La structure méthodologique qui guide la réflexion et notre rédaction prend son schéma directeur dans les méthodes narratologique et intertextuelle. Pour en percevoir la valeur, la séquence suivante est chargée d'éclairer le sens du concept de technologies émergentes ou intelligentes avant d'aborder les modes d'insertion technologique dans les textes.

2. Les technologies de l'intelligence : bref aperçu et caractéristiques

Les technologies de l'intelligence sont tout type de technologie ayant un système de régulation intégré, capable d'auto-agir, de réaliser des actions intelligemment au même titre que l'être humain. Le fait de révolutionner ainsi la vie sociale, les activités et pratiques humaines, l'on donne une connotation "émergente" à ces types de technologies ; d'autant plus qu'elles relèvent la vie sociale à un niveau plus élevé par l'automatisation, l'efficacité, l'efficience dans la tenue des activités. La quasi-dépendance de l'existence humaine à ces dernières, leur prépondérance sociale, leur foisonnement dans la société, leur confère l'appellation sociologique "technologies émergentes".

Les technologies de l'intelligence se caractérisent de diverses manières et surtout en fonction des rôles qu'ils assurent dans la société. Pour J-P. Beaud (2017, p. 231.), « la technologie est considérée comme une connaissance sur les techniques, les méthodes, les conceptions de produits, les capacités d'intervention sur les objets, et partagée par un collectif ». À partir de la conception de Beau, l'on comprend que l'outil technologique regorge une multitude de connotations au regard des domaines d'intervention précités. Au-delà de sa dimension de connaissances sur les techniques et les moyens de productions, la technologie est aussi une introduction des savoirs dans des objets à usage quotidien et social. Beaud voit en elle *“l'inscription de connaissances et de savoirs dans des outils, des équipements et des machines de plus en plus agencés les uns aux autres dans des systèmes”* (J-P. Beaud, 2017 : 230), sociaux, politiques et bien d'autres. Suivant ce paradigme, l'objet technoscientifique apparaît comme la feintise, la simulation de l'homme par l'usage des qualités de la connaissance ou de l'intelligence. De plus, l'on voit dans l'outil technologique un compagnon fidèle et le substitut incontestable de l'individu dans la société. Pour J-M Salotti (2018 : 1), les technologies riment avec *“la fabrication et le contrôle d'une main artificielle, la perception des objets et des personnes dans un environnement incertain et changeant, le maintien de l'équilibre sur deux jambes, la prise d'un objet de forme, masse et propriétés de surface inconnues et enfin l'interaction avec les humains, la résolution de problème et l'intelligence comportementale”*.

Au regard de cette perception salottienne, l'on peut déduire que l'intérêt des objets technoscientifiques se trouve, de nos jours, dans les conduites presque humaines qui sont les leur. Ils se perçoivent dans les auto-actions et ses capacités d'agir intelligemment, comme une créature consciente dans la résolution des problèmes au même titre que l'individu. Celui-ci dispose de diverses caractéristiques.

La première caractéristique que présentent les technologies consiste dans l'ultra-rapidité manifestée par leur système de régulation incorporé. Les technologies émergentes, en effet,

de par leur autonomie d'agir, fonctionnent avec dynamisme et rapidité dans l'exécution des tâches et surtout dans la prise de certaines décisions. Cette caractéristique est perceptible dans le domaine de l'industrie automobile. Cette industrie, par le moyen des technologies émergentes, connaît une multiplication exponentielle dans la fabrication d'automobiles de capacité rapide à telle enseigne que les distances parcourues et la quantité d'informations à enregistrer sont de plus grandes, aujourd'hui. Cette idée semble rencontrer l'adhésion de H. Gallaire (1998 : 54) lorsqu'il affirme que *“Si l'industrie automobile [s'est] développée au même rythme (que l'industrie des semi-conducteurs), les voitures rouleraient à un million de km/heure en consommant à peine plus d'un réservoir d'essence [...] l'industrie des semi-conducteurs a réussi à multiplier la capacité des puces mémoire par quatre tous les trois ans, [...] et la puissance d'une puce mémoire, mesure en instructions par seconde (pour un coût donné) a doublé chaque année”*.

L'une des tendances majeures des technologies de l'intelligence est l'interconnexion et le transfert de données informatives. Cette situation consiste dans la création de pont de liaison entre plusieurs structures et entre les individus dans la société. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont au cœur de telles actions en ce sens qu'elles constituent le socle des connexions et de la communication sociales. Pour H. Gallaire, (1998 : 54), les TIC permettent de *“rendre possible le transfert d'une information d'un endroit à l'autre de façon plus rapide, plus fiable et moins coûteuse d'année en année. Une révolution du même type, la révolution micro-électromécanique est en train de se faire. Les systèmes micro-électromécaniques permettent de transférer des informations non seulement électroniques mais aussi mécaniques, chimiques ou biologiques”*.

De plus, l'efficacité et l'efficience dans la tenue des actions constituent également l'une des tendances importantes des technologies de l'intelligence. Cette dimension est une priorité pour les appareils, outils ou objets issus des technosciences étant donné que *« la recherche de l'efficacité dans la prise de décision est [...] au centre [de ses] préoccupations »*, (Ph. Bréton, 1983 : 157). Dans son fonctionnement, l'outil technologique est perçu comme une *“«machines à penser» au sens où [il] s'occuperait de l'aspect sémantique des messages”* (Ph. Bréton, 1983 : 157) transmis. Cela relève de l'efficacité et de l'efficience dont font preuve ces outils dans le traitement des messages.

Dans le domaine littéraire et notamment dans le roman, les technologies émergentes constituent une nouvelle entrée, un nouveau champ discursif qui donne de multiples orientations au discours romanesque. Elles sont sources *“d'hybridation de l'écriture, [...] d'imbrication [ou d'intercalation] discursive”*, (A. Boualili, 2009 : 202), créant ainsi une *« ambiguïté de la relation d'appartenance générique »* (A. Boualili, 2009 : 202) au roman lui-

même. Dan Brown et Anne Garréta usent de diverses ressources esthétiques, de “*matériaux hétérogènes et [de] principes*” (Y. Koné, 2017 : 15) divers de résurgences automatiques, voire technologiques. Cet état de fait, en dénaturant le discours romanesque, est source d’hétérogénéisation du texte dans lequel “*l’hégémonie des nouvelles technologies*” (W. Moser, 2009 : 197) subordonne les assises narrationnelles. Pour C. Mellet et al, (2017 : 51), “*l’hétérogénéité [repose sur] la variété des domaines d’activité et de la complexité interne de ces domaines*”. Pour ce faire, Brown et Garréta font de certaines activités usagères de dispositifs automates un canal de pluralisation des connotations de leurs textes. L’insertion de dispositifs technoscientifiques émergents est caractérisée par un éclectisme textuel débordant chez ces auteurs.

3. Insertion de technologies émergentes chez Brown et Garréta : sources d’hétéroclisme du discours romanesque

Le XXI^e siècle est fondamentalement marqué par l’avènement des dispositifs automates. Ceux-ci, foisonnant dans tous les domaines d’activités humaines, semblent prendre le contrôle de la vie sociale. Pour Ph. Bréton, (1983 : 157), ils se présentent comme “*un système de réorganisation des connaissances acquises et une nouvelle base de départ conceptuelle qui intègre en [...] mêlant les préoccupations propres aux sciences de la nature et de la vie, [...] aux sciences sociales*” et précisément à la littérature. L’hétérogénéisation des romans de Brown et de Garréta se présente d’une façon particulière. En tant qu’objet d’étude chez eux, l’hétérogénéité “*semble être douée d’une certaine ubiquité. [Elle] a l’air de surgir n’importe où [et comment] dans le texte*” (W. Moser et R. Robin, 1989 : 115), et se perçoit sous des angles plurivoques. L’hybridation technoscientifique des textes de Brown et Garréta se perçoit au niveau du système narratif fondé sur la présence de protagonistes automates et sur la structure de leurs textes qui prennent l’allure.

3.1. Système narratif et technologies de l’intelligence

Sous la houlette de Brown et de Garréta, le système narratif connaît une nouvelle dimension en ce sens qu’il fonctionne selon les régulations systémiques des objets technoscientifiques. Dans cette perspective, les entités narratologiques comme le personnage, le narrateur, les actions, l’espace et bien d’autres figures méritent une attention de premier ordre dans la mesure où leur interaction avec les objets technologiques est sources d’une technologisation textuelle. Cette pratique, considérée comme une nouvelle entrée informative dans l’activité scripturaire romanesque, modifie les assises du roman et lui infuse des caractéristiques hétérogènes plurifactorielles.

L'hybridation du système narratif aux technologies modernes repose sur la conception des personnages automates, voire humanoïdes. En tant qu'acteur et porteur de psychologie dans la narration, le personnage est désormais doté d'autres fonctions de régulation systémiques. L'héroïne brownienne Susan Fletcher est dotée, en effet, d'un système de contrôle, d'extraction et d'interception d'informations issues du corps des autres individus. L'extrait suivant explicite les caractéristiques humano-machinales de cette protagoniste: *“Le regard du garde s'attarda sur le dos élancé de Susan [...] pour finalement s'arrêter sur les jambes... Ah, les jambes de Susan Fletcher ! Et ce corps de rêve était doté d'un Q.I. de 170... Le garde ne pouvait quitter Susan des yeux”* (D. Brown, 2007 : pp.16-17). Le Q.I qui signifie Quotient Intellectuel, est une méthode électronique susceptible de mesurer le niveau d'intelligence ou de réflexion humaine à la lumière de tests psychométriques. Inscrit dans le domaine des « technologies du cerveau » (J. Coates, 1998 : 46), cet objet est incorporé dans le corps de Susan. Vu que cette dernière est un corps humain et en même temps dotée d'objet technologique et mécanique, elle devient hybride et multifonctionnelle puisque son fonctionnement « ne peut que s'opposer à [...] la notion » (A. Roche, 1994 : 74), de personnage homogène.

Par ailleurs, certains protagonistes de *Digitale forteresse* disposent de mémoires mécaniques qui leur permettent d'effectuer des actions de scannage et de traitement d'informations au même titre que les ordinateurs ordinairement commis à cette tâche. Étant donné que *“le développement récent des technologies [du cerveau] et des techniques algorithmiques comme [...] les réseaux neuronaux ont permis la réalisation de programmes informatiques surpassant l'homme dans certaines de ses capacités cognitives emblématiques”* (V. Pelletier, 2017 : 41), le protagoniste Becker devient une preuve tangible de cognitiviste informatisé: *“Le cerveau humain est l'ordinateur le plus rapide qui existe. En une fraction de seconde, celui de Becker avait scanné la forme des lunettes et la silhouette de l'homme, fouiller sa base de données internes à la recherche d'un fichier correspondant, identifié l'individu, envoyé un signal de danger et proposer une solution au problème. À savoir abandonner la Vespa et prendre ses jambes à son cou”*. (D. Brown, 2007 : 378)

Becker est une conception humanoïde dont l'hétérogénéité consiste dans la présence tout azimut du psychisme humain et du système automatique dans son corps. Cette composition lui permet de jouer divers rôles et surtout de faire preuve d'automatismes dans ses actions au même titre que toute machine informative.

La digitalisation du personnage constitue l'une des tendances majeures de l'hétérogénéisation du texte chez Brown. En fait, certains personnages se réalisent par le moyen des empreintes soit vocaliques, onomastiques ou digitales. Il en est ainsi de la voix

de Susan Fletcher. La voix de ce protagoniste est, en effet, coordonnée à l'ordinateur se trouvant dans le sanctuaire de la Crypto : *“Elle se pencha vers le micro du scanner, niché dans sa parabole – Susan...Fletcher..., articula-t-elle. L'ordinateur reconnu instantanément son spectre de fréquences vocales, et la porte s'ouvrit dans un déclic. Elle put enfin entrer dans le sanctuaire”* (D. Brown, 2007 : 16). Cela signifie que le corps de Susan est partagé entre dispositif naturel et dispositif artificiel, faisant d'elle une personne hybride dans sa nature et dans son fonctionnement. Ce mixage favorise *“une bigarrure structurelle du personnage”* (Y. Koné, 2023 : 128) et le fait osciller entre des formes différentes : humaine et machine. Le corps du protagoniste et l'objet automate sont fondus mutuellement pour former un seul corps physiquement homogène, mais en réalité hétérogène. Cette situation s'explique par la conduite du personnage garrétien : *“par automatisme dont je croyais que se serait effacée l'empreinte dans mes neurones, je tendis le bras jusqu'à toucher le commutateur électrique. Mémoire vaine : il me revint avoir résilié l'abonnement”* (A. F. Garréta, 1999 : 81). Ici, le corps du personnage et l'objet technologique de verrouillage fonctionnent de pair, créant ainsi une immixtion générique humano-machinale ou humanoïde.

La narration dans l'œuvre Garréta est souvent inspirée par les jeux vidéo mettant en avant des personnages historiques, racontant les exploits chevaleresques, au Moyen Âge notamment. Dans le chapitre de *La Décomposition* intitulé « Mortal K. » qui pourrait être une abréviation de jeu vidéo notoirement connu sous le nom de « Mortal Kombat », l'auteur narrativise des faits de jeu qui évoquent ou font penser le plus souvent à des combats épiques. Les descriptions y sont liées aux espaces historiques avec des personnages anciens : *“ Parmi les masures d'un pauvre village au pied de la colline où s'érige le château, Gardana, redoutable combattante vêtue d'une tunique rouge et mine d'un éventail derrière lequel (...) les jumeaux Arthur et Jérémie, à la chevelure de serpents qui leur retombe sur la face et la dissimule, plus loin Momus l'insaisissable, au masque de comédie ; Giza, au masque de chat, aux portes du château, Schwartzer et son masque de fer, brandissant dans son poing énorme le trousseau de clefs dont il se plait à vous défoncer la figure. (...) Sordini qui ne se présente jamais à vous que de profil ; Klamm ensuite tout de noir vêtu et enturbannée, dont les doigts se prolongent en griffes d'acier coupant comme des rasoirs ; puis Galater dont la mâchoire est de glace ou peut-être de diamant ; Westwest enfin, que peu ont vu, de leurs vu, mais dont on sait qu'il ne possède pas moins de quatre paires de bras (c'est pour mieux vous étreindre, ô mortels !)”*. (A. Garréta, 1999 : 66-67)

Ce passage fait le portrait-robot (Y. Koné, 2022 : 36) des protagonistes qui animent le jeu vidéo *“Mortal Kombat”*. Avant d'entamer l'action proprement dite, l'auteur plante le décor de ce que représente chaque combattant avec les accessoires leur servant au combat. Ainsi,

après avoir enseigné le lecteur-joueur à la manipulation des outils de jeu, le narrateur décrit à présent chaque personnage ludique pour qu'il puisse s'y accoutumer. Ce que Garréta veut mettre en lumière, par l'insertion des jeux vidéo, c'est leur caractère nocif pour le lecteur-joueur. De cet extrait, on pourrait retenir que les jeux vidéo comportent un risque de déréalisation qui se décline en une confusion du réel d'avec le virtuel. Ainsi, les jeux vidéo induisent-ils, au regard des clignotements des images et des stimulations lumineuses, des crises d'épilepsie ou des troubles visuels. Garréta montre cet aspect des choses dans son récit. Elle montre notamment que l'excès de la pratique de ce type de jeu moderne est nocif pour la santé mentale : *“mais ce qui fait pour les simples mortels que nous sommes une grande part de l'attrait de ces duels successifs, font le plaisir de rouer les félons de coups bas, la morgue de les défaire, et la souffrance d'un combat qui vous arrache (cela est visible à l'écran) des grimaces et des larmes de sang, c'est la terreur et la pitié qu'inspirent les fins si singulières que chacun nous inflige“* (A. Garréta, 1999 : 68).

À travers ce passage, le constat de la nocuité du jeu vidéo est exprimée car une telle activité favorise l'agressivité, la violence et dénature progressivement l'individu.

Par ailleurs, les systèmes digitaux sont une voie de caractérisation du protagoniste chez Brown. Dans *Digitale Forteresse*, l'identité du personnage est dilatée entre le roman et le virtuel comme c'est le cas ici : *“NDAKOTA=ET@~DOSHIHA.EDU“* (D. Brown, 2007 : 364). Cette adresse électronique est non seulement le pseudonyme de North Dakota, mais constitue une porte d'entrée dans ses informations privées. *“Cliquer, surfer, zapper“* (B. Gervais, 2002 : 3) sur son nom, en effet, permet au lecteur de « naviguer entre [non seulement], le texte et l'écran » (B. Gervais, 2002 : 11) mais aussi entre la physique et le virtuel dans le cadre d'une lecture sur support numérique.

La rythmisation du protagoniste est l'une des variances technologiques qui participe à l'hétéroclisme du personnage lui-même, mais aussi du texte. En effet, le bruit musical dégagé par les discothèques concourt à la dépigmentation de l'être du protagoniste en l'amenant à se mouvoir automatiquement. Il fonctionne désormais selon les lois de la musique qui suppriment en lui ses valeurs d'autonomie d'agir et le robotisent. Par ailleurs, *“l'intelligence artificielle (IA) et la robotique ont capturé l'imagination des êtres humains“* (G. Pearce, 2019 : 1) au point où les automatismes deviennent la condition sine qua non d'existence des individus. Chez Garréta, par exemple, la narratrice A*** est automatisée au rythme musical de la boîte de nuit : *“Quelque chose de mon être était absorbé, déperdition inexplicable et inappréciable qui [...] enfin dans la salle n'avait laissé de moi que dépouille charnelle, animée par la seule pulsation rythmique de la musique. [...] une contraction me saisissait, [...] une vrille aiguë trépanait mon crâne.“* (A. Garréta, 1986 : 60-61)

Les mouvements du personnage-narrateur sont rythmés par le dispositif techno auquel il est rattaché. Ce qui entraîne une fusion générique composée de gènes automates et des gènes humains.

De plus, il existe des personnages-narrateurs systémiques et systémisés. En effet, certains dispositifs prennent en charge la narration et réalisent des constructions phrastiques sémantiquement correctes. Ce qui implique que ces types de narrateurs disposent de systèmes automatiques qui régulent les phrases avant qu'elles ne soient posées sur du papier. La phrase, *“Monsieur Becker, crachota le haut-parleur. Nous allons atterrir dans une demi-heure. Becker jeta un regard noir à l'attention de la voix invisible. Génial !”* (D. Brown, 2007 : 14), relève de la conception systémique du haut-parleur qui fonctionne comme un humain. Cela fait du texte une entreprise pluri-sémantique, Garréta construit désormais une alliance entre le genre littéraire, l'humain et les technologies.

L'espace narratif n'échappe pas à cette imbrication chez Garréta. Il constitue également une architecture technologique, une véritable société high-tech. En tant que catégorie importante dans la réalisation de la narration, l'espace est prédominé par des dispositifs programmés qui foisonnent dans l'univers textuel : *“ je remplaçai sur les platines les deux disques que j'y avais trouvés [...] Sur la table de mixage, à chaque platine, correspondait un curseur de volume et ses réglages propres d'égalisation des fréquences basses, [...] amplificateurs et baffles tout en abaissant graduellement celui que délivre le magnéto à bande.”* (A. Garréta, 1986 : 53-54).

Dans cette sous-section de notre étude, il convient de noter que l'objet technologique est au fondement de la modification des caractéristiques primaires de la narration. Il procède par l'automatisation du personnage et du narrateur mais consiste également dans l'envahissement de l'espace narratif. Cette situation finit par convaincre que *“la question générale de l'hétérogène [...] ne réside pas vraiment dans la nature [originelle] de l'objet [narratif]”* (W. Moser et R. Robin, 1989 : 155), mais elle se perçoit dans l'hybridation de domaines dont la « variété répond à une stratégie discursive » (A. Boualili, 2009 : 203).

En somme, les romans garrétien et brownien se caractérisent par un nombre important de personnages hybrides, partagés entre le naturel et l'artificiel, entre humanisme et automatisme technoscientifique. Brown et Garréta ont su faire fi « *des contraintes informantes et déformantes liées à la configuration intrinsèque* » (A. Goudreault et P. Marion, 1998 : 31) du roman pour s'approprier les structures technoscientifiques. Ces auteurs mettent en évidence, pour ainsi dire, le fait que le récit est le lieu incontournable de corps-à-corps avec les expressions technologiques. Toutefois, la présence des objets

technologiques dans le récit se fait plus pressante à travers la structure du texte qui donne des allures d'une striation textuelle.

3.2. Structure du texte et technologies émergentes

Le dispositif technologique, dans ses exploits d'hétérogénéisation du texte, est concepteur de nouvelles typographies dans le corps du roman. Les dispositifs automatés, en effet, "*modifient radicalement l'expérience [...] de l'écriture et du texte [...] pour rendre compte de la réalité*" (B. Gervais, 2002 : 2-3) hétérogène du roman. Leur présence dans l'univers textuel consiste à "*juxtaposer dans la dissymétrie [...] de morceaux [...], des débris isolés de leur contexte de production et de leur co-texte esthétique et littéraire.*" (W. Moser et R. Robin, (1989 : 155). L'apparition de certaines formes a trait à la paralittérature. Elles apparaissent comme des écriteaux qui sont le socle d'un mélange discursif dans la création du texte. Cette situation est justifiable à plusieurs niveaux.

La striation est l'une des fonctions qu'assure le mécanisme technologique. Elle apparaît comme une opération consistant à tracer de petits sillons sur une surface donnée. Cette pratique, récupérée par la littérature, consiste en l'éclatement typographique du roman. Cette action se résume dans la création d'autres formes textuelles qui créent des fissures dans la composition normale de l'œuvre. Il en est ainsi dans l'extrait suivant : "*Vaporiser les vignettes numériques basse définition de toile de maître et, à la toute dernière extrémité, juste avant de me déloger, m'offre de tirer un dernier coup et bingo ! Casser le pot. LOG OFF LOGOS HIT < RETURN>*" (A. Garréta, 1999 : 237). Ces écriteaux ont une marque langagière informatique inscrite désormais dans le langage romanesque, créant des brisures entre les séquences narratives. Ces fissures sont la preuve d'une « hétérogénéité énonciative » (C. Mellet, 2017 : 47) dans le roman.

Le dispositif automate contribue à la pluralisation ou à l'émiettement du récit par l'intégration de procédé ou de langage informatique dans l'écriture, donnant une connotation télématique dont les réseaux de communication et des voies de transmission de message en sont les pistes explorées. L'extrait suivant en est une parfaite illustration : "*Strathmore tourna son écran vers la jeune femme. [...] l'image était désormais marron sombre. Au bas, la zone de dialogue indiquait plusieurs tentatives pour couper TRANSLTR... Toutes suivies de la même réponse :*

DÉSOLÉ : ARRÊT IMPOSSIBLE

DÉSOLÉ : ARRÊT IMPOSSIBLE

DÉSOLÉ : ARRÊT IMPOSSIBLE." (D. Brown, 2007 : 368-369).

Cette forme d'écriture met en évidence un langage de programmation informatique par son caractère répétitif inscrit dans la continuité de la narration. En apparaissant comme “ *un nouveau support de texte [...] qui change les bases même de la textualité, en modifiant substantiellement [...] la linéarité du texte*” (B. Gervais, 2002 : 8), le procédé informatique est présenté dans son mécanisme d'élaboration et de transfert de messages. Cela contribue à la modification formelle du texte par la cassure du rythme phrastique comme c'est le cas dans ce propos: “ *l'aveu peut-il être plus clair ? Il comporte son lot de dénégations, certes : je ne suis pas romancier, tout cela me semble aussi loin de moi que possible. On sait ce qu'il faut penser de la seconde à la lumière de la première.*” (A. Garréta, 1999 : 169). Les parties en italique donnent une signification plurielle au roman, le faisant sortir de son état de décroisement et de composite unique pour insérer en son sein des formes de chats. Les dispositifs automatiques sont également sources de césures phrastiques à l'intérieur du texte, donnant une forme hachée, morcelée à la narration : “*Hale improvisa. Il [...] enfonça la touche ENTER. À son grand soulagement, la fenêtre d'état du pisteur afficha exactement ce qu'il avait espéré. SUSPENDRE L'ACTIVITÉ DU PISTEUR ? À toute vitesse, il pianota : OUI. SUSPENSION CONFIRMÉE. À nouveau OUI.*” (D. Brown, 2007 : 166).

Les mots ou expressions en caractère d'imprimerie sont sémantiquement coupées du reste de la narration. Elles constituent un nouveau langage similaire à des alertes, des options ou des portes d'entrée dans l'univers informatique. D'où l'existence d'une interconnexion du personnage Hale à un autre monde différent de celui de la narration. Implicitement, cet extrait pointe l'informatique comme l'une des voies d'exploration du roman dans un monde où les technologies sont le leitmotiv vital de l'humanité. Les technologies intelligentes interviennent également dans divers domaines d'activités convoqués dans le roman brownien et garrétien.

4. Domaines d'activités des technologies de l'intelligence et effets de sens dans les romans de Brown et de Garréta

L'hétérogénéité en tant que réalité multiforme, consiste dans la présence des activités sociales de fondements technologiques chez Brown et Garréta. L'on doit convenir avec P-L Renard (2018 : 158) que “ *les technologies émergentes [de nos jours] sont en train de transformer profondément le domaine* “ de l'écriture, de la communication, de la cryptologie, du jeu vidéo et bien d'autres. Ces domaines d'activités adjacents aux textes par l'entremise des dispositifs technologiques rendent les “ *romans [browniens et garrétiens] interactifs* “ (J. Sergent et M-C Fortin, 1997 : 10). Cette interférence pluri-domaine “ *nous invite, de manière plus générale, à considérer la sphère d'activité, non comme une donnée préexistante, mais toujours comme une construction, dépendant de cadres de pensée variés, dont [l'écrivain] est lui-même dépendant.* “ (C. Mellet et al, 2017 : 53). Ces intégrations, nouvelles soient-elles, sont sources de pluralisation du discours romanesque à trois niveaux : la question du roman lui-même, les domaines d'activités mis en fiction et les mécanismes technoscientifiques utilisés dans ces activités.

4.1. Le vidéoludique et la cryptologie, moyens de déploiement des technologies hypermodernes dans le roman de Brown et de Garréta

Le jeu-vidéo est une activité humaine réalisable uniquement que par l'usage de machines automatiques. Ce jeu est manifeste dans le roman par la description de son arsenal et l'interaction du protagoniste avec ce dernier. Il en est ainsi dans le discours romanesque de Garréta. Cette écrivaine expose une panoplie d'objets favorisant ce jeu : “ *écran vidéo souillé de crachats, bannières alphanumériques flashant contre la nuit, enluminures fluorescente ; les scénarios éculé.* “ (A. Garréta, 1999 : 59). Le personnage-narrateur est un acteur actif de ce jeu vu qu'il manipule fréquemment ses objets: “ *Je presse le bouton de l'interphone de « Françoise » et sitôt ouï le grésillement du méchant haut-parleur, [...] je m'annonce d'une voix aussi blanche [...] contre la planchette magique : « C'est moi. »* “ (A. Garréta, 1999 : 113-114). Les dispositifs de jeux permettent de créer une liaison entre le narrateur du texte et le domaine des expressions électroniques dédiées à cette activité.

En plus, le personnage-narrateur-joueur est présenté dans ses activismes vidéoludiques. Il réalise donc des actions de bravoure dans le jeu. « Nous nous en remettons donc à la fascination des images mobiles projetées sur l'écran blanc pour captiver et fixer nos proie. » (A. Garréta, 1999 : 190). « Madame Blatin » [...] Je traversai à sa

rencontre. À trois pas de la croiser, je lui mis une balle dans le buffet, [...] tirée à travers la poche de mon pardessus, silencieux vissé au bout du canon de mon vieux P.38. » (A. Garréta, 1999 : 225). Ces actions vidéo-ludiques traduisent l'interférence discursive dans la composition de l'œuvre " *qui ne comporte [plus] d'indications générique [mais] se subdivise*" (A. Roche, 1994 : 74), implicitement en diverses activités. En balayant du revers de la main la loi d'unicité du roman, ce mélange inextricable du texte aux technologies du jeu-vidéo implique que la trame narrative contemporaine consiste dans l'hétéroclisme, la pluri-vocalique. Dans la conception garrétienne, le roman se compose désormais avec des " *jeux auxquels peuvent s'adonner les divers personnages*" (R. Cayatte, 2013, p.01) pour se faire une place d'existence dans l'œuvre.

La cryptologie est l'une des activités interférentes dans le roman et dépendantes des outils automatiques. Cette activité, fondée sur l'étude des écrits secrets, convoque la mise en action de machines productrices d'écriture codées : " *Becker observait [les cryptologues qui] s'absorbaient dans des listings d'ordinateur, se référant [...] au charabia diffusé par un vidéoprojecteur [...] : JHDJA3JKHDMADO/ERTWTJLW+JGJ3285JHALSFNHHKHHHFA0H.*" (D. Brown, 2007 : 20). Certaines machines sont également mandatées au décryptage de mots secrets dans l'optique de mettre en lumière toutes les connotations qu'ils impliquent : " *La cryptologue [...] avait entré [...] « SANSCIRE » dans son ordinateur en lui demandant de les réorganiser pour trouver [des] phrases cohérentes. Tout ce qui en était sorti était [...] « CRINASSE », « SI CRANES », « NI CRASSE. »*" (D. Brown, 2007 : 20). L'implication du vidéoprojecteur et de l'ordinateur dans l'activité cryptologique est source pluri-vectorielle du discours romanesque. Ainsi les personnages actants, tout comme les outils convoqués, vacillent entre la fiction et le domaine des TIC. En plus de la cryptologie, la communication constitue l'une des activités liées aux technologies dans le texte.

4.2. La communication, une activité recyclée par la technologie

La communication est communément définie comme la transmission d'un message. Dans les textes à l'étude, elle est fondée sur l'usage des technologies émergentes, permettant ainsi d'ouvrir les romans sur diverses voie/voix d'expression. Que ce soit dans la forme comme dans le contenu, le roman connaît divers chamboulements liés à l'activité de la communication et surtout aux supports utilisés. L'intégration de cette activité au sein du roman se résume à la diffusion musicale, chose basée essentiellement sur des objets automatiques.

Chez Garréta, par exemple, les dispositifs de communication musicale sont placés au centre de la narration : *“la discothèque révéla qu’elle était constituée [...] des versions longues, des maxi quarante-cinq-tours [...], des disques [...] se succédaient des rythmes lents, des rythmes rapides et des genres différents si ce n’est contradictoires.”* (A. Garréta, 1986 : 51-52.). De plus, le narrateur interagit avec l’accessoire musical qui l’influence en lui inculquant des gènes automatistes. Il devient alors disc-jockey ou DJ dans une des célèbres discothèques. Ainsi, de son simple rôle de narrateur-personnage romanesque, ce protagoniste bascule dans les arènes de la communication en devenant animateur musical, un Dj qui manipule à longueur de temps les appareils de dernières générations : *“Je remplaçai sur les platines les deux disques [...]. Je lançai la première platine et envoyai le son à travers amplificateurs et baffles tout en abaissant graduellement celui que délivrait [la] magnéto à bande.”* (A. Garréta, 1986 : 53-54). La présence du narrateur-dj inscrit le roman dans la perspective des genres hétérogènes en ce sens que la communication musicale impose au narrateur auto-diégétique un univers départagé entre la transmission de son musical, les régulations technologiques et le texte dont il tient les rênes de la narration.

Par ailleurs, la diffusion de certaines images constitue une méthode de communication dans le texte. Dans les textes à l’étude, certains objets technologiques transmettent des images aux personnages. Chez Brown en l’occurrence, l’insertion d’objets visuels constitue, à l’aide de caméra, d’ordinateur et tout autre appareil de capture, est constitutif d’une communication visuelle indéniable: *“Smith se pencha vers l’objectif de la caméra. L’image pivota vers l’arrière du camion, révélant la présence de deux corps inertes [...]. L’un d’eux était massif et portait de grosses lunettes.”* (D. Brown, 2007 : 454-455). Cette impression est appuyée par celles des scènes vivantes et animées dont l’objectif est de faire sortir l’intrigue romanesque de son amorphisme: *“Sur l’écran géant, l’agent au crâne rasé leva les bras d’un air fataliste – Monsieur, la clé n’est pas là. Nous les avons fouillés tous les deux.”* (D. Brown, 2007 : 456). Ces diffusions, en ouvrant le roman sur une lucarne communicationnelle, est la pierre angulaire d’une hybridation inter-activiste : l’activité littéraire, la photographie, le journalisme et surtout l’informatique sans laquelle la communication ne saurait s’effectuer.

La communication dans le roman repose également sur la diffusion des bandes d’annonces dans les textes. Cela implique le recours aux moyens technologiques : *“Chartrukian lisait un avertissement, écrit en lettres blanches [...] SOUS-SOLS DE LA CRYPTO-ACCÈS STRICTEMENT RÉSERVÉ AU PERSONNEL AUTORISÉ.”* (D. Brown, 2007 : 242-243). Les bandes d’annonce chez Brown proviennent, le plus

souvent, des médias télévisuels. Elles contribuent à véhiculer une courte information en supprimant tous les détails pour ne laisser paraître que l'essentiel. Leur présence met en évidence que le texte est en étroite relation avec les médias écrits et visuels dont méta-média ordinateur est le porteur des charges: "*Je laisse tourner mon ordinateur, [...] Il suffit de lancer un petit logiciel de synthèse automatique de parole [et] le moulin à parole digital travaille [...], à moudre les phrases, égrener les phonèmes, articuler, [...] dans le circuit d'entrée d'un haut-parleur.*" (A. Garréta, 1999 : 130-131). Dans cet extrait, l'ordinateur traite les paroles et les sons que le haut-parleur se charge de relayer. Cette situation implique que les lois de l'hétéroclisme fondées sur l'inclusion des champs d'activités s'imposent aux textes browniens et garrétiens. Le foisonnement des technologies de l'intelligence dans les textes étudiés révèle d'importants effets de sens.

4.3. Technologies et hétérogénéisation du roman : une immixtion aux enjeux multiples

L'intégration des outils technoscientifiques et leur activisme dans le roman regorgent d'importants effets de sens. D'abord, en tant que pratique d'interférence, les technologies émergentes font le procès de la qualité des rapports issus du roman et de la société high-tech, fondée sur la surprésence des technologies. La description des espaces à prédominance technologique explique cette interaction. Chez Brown, il existe une architecture spatiale technologique et étrange aux normes traditionnelles du roman. "*Une douzaine de postes informatiques faisaient face à un écran vidéo de treize mètres sur dix. Sur l'écran, [...] un facétieux s'amusait à zapper avec une télécommande. [...] Susan contemplait l'installation high-tech. [...] Derrière lui, un écran scandait un message que Susan ne connaissait que trop bien... Le texte, de la taille d'un slogan publicitaire [...] SEULE LA VÉRITÉ POURRA VOUS SAUVER. ENTREZ LA CLÉ D'ACCÈS.*" (D. Brown, 2007 : 439).

En tant qu'espace narratif, les lieux high-tech s'imposent comme la catégorie spatiale majeure du texte. Cet enchevêtrement générique du texte aux technologies est source de complémentarité entre les deux domaines.

De plus, l'un des effets de sens majeurs de l'hybridation technologie-roman est la peinture de la société hypermoderne. La convocation des lieux à dominance technologique et leur fréquentation par les hommes sont au cœur de l'esthétique romanesque garrétienne. À cet effet, les boîtes de nuit et les discothèques, qui sont les lieux de déploiement d'appareils hypersophistiqués, semblent fonder l'existence des acteurs narratifs. Le narrateur est confronté à la nocivité de ces appareils. Dans son

nouveau métier, en effet, le narrateur est constamment confronté aux sons assourdissants de la boîte de nuit. Il existe, dans ce roman, un nombre important de propos qui convergent vers ce postulat : “*isolés de la Boîte de nuit, nous parvenait encore un grondement sourd le heurt imperturbable des basses.*” (A. Garréta, 1986 : 39), “*à ce moment précis où s’interrompait la voix, un autre généralement venait se surimposer. (...) Il me fallait pendant au moins trois heures encore remplir le silence du bruit.*” (A. Garréta, 1986 : 51-52). Intrinsèquement liées à l’animation musicale, les boîtes de nuit sont dominées par les discothèques, les orchestres et les dispositifs producteurs automatiques de jeux de lumières. Pour B. Gervais (2002 : 8), leur “*dimension prépondérante n’est qu’ [une expression de] transformation culturelle majeure*” dans la société. C’est donc la traduction fidèle des habitudes culturelles du monde hypermoderne : les loisirs, les sorties, le show, la consommation d’alcool.

Par ailleurs, l’hétérogénéisation du roman, par le truchement des technologies, est une voie d’enrichissement intellectuel. L’ingérence du discours technologique dans le texte permet au lecteur de découvrir d’autres pistes de connaissances qui lui semblaient énigmatiques. Il en est ainsi du narrateur de *La Décomposition* qui semble découvrir comment fonctionne un jeu à l’ordinateur : “*Je navigue au joystick, je cause du clavier. [...] je lance le programme pirate « Bal dans la tête » [...] Là, une pression de l’index sur la gâchette du joystick commande à ma bécane la délivrance dans les circuits*” (A. Garréta, 1999, pp. 235-236). Cette séquence montre que le protagoniste-joueur découvre d’autres perspectives. Mais surtout, elle au lecteur de se familiariser avec le vocabulaire et le lexique informatique.

En outre, en tant que pratique nouvelle dans le domaine romanesque, les technologies émergentes ont un enjeu de rénovation de l’écriture. Dans cette perspective, l’objet technoscientifique aide à la production du roman en ingérant de nouvelles formes dans sa texture. Chez Brown, par exemple, certains dispositifs ayant des programmes intégrés d’élaboration d’idées et de phrases syntaxiquement correctes, sont producteurs textuels: “*L’appareil indiquait [...]*

SUJET : ENSEI TANKADO-ÉLIMINÉ

SUJET : PIERRE CLOCHARDE-ÉLIMINÉ

SUJET : HANS HUBER-ÉLIMINÉ

SUJET : ROCIO EVA-ÉLIMINÉE [...]

SUJET : DAVID BECKER-ÉLIMINÉ” (D. Brown, 2007 : 425-426).

Dans cette séquence, l'écriture en italique et en caractère d'imprimerie constitue une nouvelle entrée formelle dans la construction de l'œuvre romanesque. Dans certains cas, le dispositif automatique procède à la lecture et au décryptage des signes linguistiques. Cela est démontré par le narrateur homodiégétique garrétien qui stipule que: *“Je laisse tourner mon ordinateur, programmé, pour lire à haute voix mon roman. [...] Infatigable perroquet électronique. Il suffit de lancer un petit logiciel de synthèse automatique de parole, de choisir parmi [...] diverses langues que d'industriels linguistes ont su rendre en règles phonétiques, prosodiques [...] toute la nuit, le moulin à parole digital travaille [...], à moudre les phrases, égrener les phonèmes, articuler, synthétiser, enfiler, composer de sons digitaux [...] dans le circuit d'entrée d'un haut-parleur.”* (A. Garréta, 1999 : 130-131).

Dans ce segment textuel, l'ordinateur assure la réflexion sur les expressions écrites dans le roman produit par le narrateur. Dans la conception de V. Pelletier (2017 : 41.), étant donné que l'ordinateur est doté de *“programmes informatiques surpassant l'homme dans certaines de ses capacités cognitives emblématiques”*, il supprime l'action réflexive de l'individu sur son œuvre. En lieu et place du cerveau humain, cette machine réfléchit et élabore le sens des mots qu'il traduit par un haut-parleur.

Dans cette partie, il faut noter que l'usage des technologies de l'intelligence par Brown et Garréta, rime avec de nombreux effets de sens. La traduction des rapports entre le roman et la société high-tech, l'enrichissement intellectuel et le renouvellement formel de l'écriture romanesque sont autant d'effets de sens que cette pratique hétérogène implique.

5. Conclusion:

En définitive, l'étude portant sur l'hétérogénéisation des romans de Brown et de Garréta par les technologies émergentes a été construite suivant trois dimensions. D'abord, quelques caractéristiques des technologies dont l'essentiel se résume à la transposition des connaissances humaines dans des machines susceptibles d'exécuter les mêmes tâches de l'individu, ont été dégagées. Ensuite, notre regard a porté sur les aspects hétéroclites dus aux automates dans la narration brownienne et garrétienne. À cet effet, les humanoïdes, les protagonistes digitaux et digitalisés et leurs actions rythmiques donnent une connotation pluri-vectorielle au discours narratif. Enfin, en imposant une structure multiforme au texte, l'objet techno est au centre de la cryptologie, du jeu-vidéo et de la communication, présents dans les textes des deux auteurs. Les interférences technologies-roman ont des enjeux novateurs et

d'enrichissements du discours romanesque. Le style de Brown et de Garréta finit par convaincre que les “*technologies qui, partant d'un usage [complexe], font désormais partie de notre quotidien.*” (P-L Renard, 2018 : 157).

Il ressort de l'analyse que les romans de Garréta et de Brown sont envahis par un ensemble diffus de matériaux technologiques et médiatiques. En textualisant les objets technoscientifiques les deux écrivains font du roman une écriture de l'immédiateté, une écriture construite autour de sujets extraits de “*non-lieu littéraire*” (A. P. Durand, 2004 : 78). Ce faisant, le phénomène médiatico-technologique s'impose comme forme et comme enjeu de restructuration du genre romanesque. Il semble ainsi que Brown et Garréta, profitant du jeu intertextuel, redynamise leurs textes en faisant se côtoyer, s'interpénétrer et se chevaucher narration et discours technoscientifique dans un tourniquet sans fin. Au lieu de craindre l'iconoclastie, ils la suscitent en tentant de l'imposer comme nouveau code d'écriture en réaction aux anciennes “*législations*” de Lessing, “*qui embouteillent les autoroutes des lettres [et] la vraie littérature*” (L. Tite, 2013 : 5).

6. *Liste Bibliographique: (APA)*

- BOUALILI Ahmed, 2009, « Hétérogénéité discursive et hybridation de l'écriture dans l'œuvre romanesque de Tahar Djaout », *Synergies Algérie*, n° 7, pp. 201-211.
- BRETON Philippe, (1983), « La cybernétique et les ingénieurs dans les années cinquante », *Esprit et Problèmes économiques*, pp.155-161.
- BROWN Dan, (2007) *Forteresse digitale*, Lattès, Paris.
- CAYATTE Rémi, 2013, « Jeux vidéo : entreprises numériques au croisement du ludique et du narratif », Paris, Transatlantica. pp.1-43.
- COATES Joseph, (1998), « La technologie dans les 25 années à venir : perspectives et facteurs de risques », dans *Les technologies du XXIe siècle : promesses et périls d'un futur dynamique*, OCDE, Paris, pp.37-52.
- DURAND Alain Philippe, (2004), *Un monde techno : nouveaux espaces électroniques dans le roman français des années 1980-1990*, Weidler Buchverlag, Berlin.

- GALLAIRE Hervé, (1998), « Rapidité, connexion, intelligence : toujours plus », *Les technologies du xxie siècle : promesses et périls d'un futur dynamique*, OCDE, Paris, pp.53-86
- GARRÉTA Anne, (1986), *Sphinx*, Grasset, Paris.
- GARRÉTA Anne, (1999), *La Décomposition*, Grasset, Paris
- GERVAIS Bertrand, (2002), « Naviguer entre le texte et l'écran. Penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité », *Les défis de la publication sur le Web*, Lyon, pp.1-19.
- HAVERCROFT Barbara, (1996), « Hétérogénéité énonciative et renouvellement du genre : Le Journal intime de Nicole Brossard », Montréal, Voix et Images, 22(1), pp.22–37/ <https://doi.org/10.7202/201277ar>.
- KONÉ Yacouba, (2023), « Espace romanesque de Malraux et de Garréta : entre narrativité et hypermédialité », *Paradigmes*, Vol. IV, n°03, septembre, p.123-133.
- KONÉ Yacouba, (2022), « Jeu littéraire et jeux vidéo dans le discours romanesque de Garréta », *Les Cahiers du LABERLIF*, n°02, juin.
- KONÉ Yacouba, (2017), « L'écriture intermédiaire chez Malraux, instrument d'une déstructuration narrative », *Présence d'André Malraux sur la Toile (PAMT)*, Revue littéraire et électronique de www.malraux.org.
- MELLET Caroline, RINCK Fanny et SITRI Frédérique, (2013), « Hétérogénéité des textes, hétérogénéité des genres », *Pratiques Linguistique, littérature, didactique*, Université de Lorraine, pp. 47-59.
- MOSER Walter et ROBIN Régine, (1989), « Réflexion critique sur l'hétérogène », *Études littéraires*, Université de Laval, volume 22, numéro 2, pp.155–161.
- MOSER Walter, (2009), « Pas d'euphorie ! Anatomie d'une crise » *Revue canadienne de littérature comparée*, vol. 26, pp.193-211.
- PEARCE Guy, (2019), « Reconnaître l'humanité dans la gouvernance des technologies émergentes et dans la transformation numérique », *Journal de l'isaca*, volume 4, pp.1-08.

- PELLETIER Véronique Barthelemy, (2017), « Intelligence artificielle et éthique : Avoir peur de notre ombre... », Paris, Lettre d'ADELI, n° 108, pp.40-52.
- RENARD Pierre-Louis, (2018), « Technologies émergentes et de rupture. Quelle approche pour ne pas rater la prochaine révolution technologique ? », pp.157-167, consulté sur le site www.defence-institute.be.
- ROCHE Anne, (1994), « Mémoire, deuil et intertexte dans La boucle de Jacques Roubaud », *Tangence*, n°45, pp.74–82. <https://doi.org/10.7202/025826ar>.
- SALOTTI Jean-Marc, (2018), « La robotique humanoïde », *Questions internationales*, pp.90-92.
- SERGENT Julie et FORTIN Marie-Claude, (1997), « À la recherche du roman virtuel », *Lettres québécoises*, Numéro 88, pp.10-13.
- TITE Latro, « Le roman-journal ou l'intermédialité à l'épreuve de quelques romans d'Afrique noire francophone. Les cas de *Verre cassé* d'Alain Mabanckou et *des Naufragés de l'intelligence* de Jean-Marie Adiaffi », dans *Chameaux*, sur le site : <http://revuechameaux.org/numeros/numero-6/item/le-roman-journal-ou-lintermedialite-a-lepreuve-de-quelques-romans-dafrique-noire-franco/> (site visité le 5 novembre 2016.)