

Récits dé/générés : Le Net-art et l'adaptation textuelle De/generative Narratives: Net Art and Textual Adaptation

Depuis deux décennies, l'art pour Internet, une forme d'art récente appartenant à la catégorie des nouveaux médias, a gagné en termes de popularité et de statut. L'étude du Net-art est particulièrement pertinente en regard de la notion d'adaptation littéraire. À cause de sa flexibilité inhérente, de ses capacités de réseautage et de la numérisation de l'information, Internet offre de nombreuses possibilités innovatrices en ce qui a trait à l'importation et à l'adaptation de textes imprimés dans un environnement électronique. Rachel Green a fait remarquer que le web offre aux artistes « un environnement exceptionnellement accueillant pour une grande variété de médias : la programmation et l'animation, la vidéo et l'audio, les jeux et le communautaire. Dans cet environnement, les artistes reprennent ces fils et les entretissent selon de nouveaux arrangements¹. »

Les œuvres-Net analysées ici proposent des exemples d'adaptation textuelle. Puisque l'adaptation est une « pratique de transposition, un acte de ré-vision en lui-même² », nous saisissons ici l'occasion d'étudier comment deux formes narratives traditionnelles ont été modifiées par l'utilisation créative de la technologie numérique et, plus particulièrement, de l'interactivité. L'analyse spécifique de ces adaptations met non seulement en lumière la spécificité des médias imprimés traditionnels et des médias numériques, mais également les motivations et les idéologies véhiculées par ces transformations textuelles particulières.

Comme pour toute adaptation, la ré-vision suppose divers degrés de ré-orientation idéologique. Le fait même que les œuvres analysées ici soient rendues accessibles et soient diffusées sur Internet suggère une esthétique qui anime une large part de l'art-web, dont les capacités de réseautage offrent la promesse (utopique) du progrès des structures sociales démocratiques³. Qui plus est, la galerie web Rhizome.org, dans laquelle ces œuvres sont archivées, encourage une telle ré-vision sociale. Sa structure de réseau anti-hiérarchique et décentralisé fait référence à la notion de rhizome chez Deleuze et Guattari. Son fondateur Mark Tribe la décrit comme une sculpture sociale, une plateforme interreliée

Over the past two decades, Internet art, an emerging art form within the category of new media art, has been gaining in popularity and status. The study of net art is particularly relevant to the notion of literary adaptation. Given its inherent flexibility, networking capabilities and information digitalization, the Internet offers numerous and innovative opportunities for importing and adapting print texts into an electronic environment. Rachel Green has pointed out that the web provides artists with "an environment uniquely hospitable to many diverse media: programming and animation, video and audio, gameplay and community. Given this environment, individual artists pick up these threads and weave them in novel combinations."¹

The net artworks under discussion here present instances of textual adaptation. Given that adaptation is a "transpositional practice, an act of re-vision in itself"² we take the opportunity here to examine how two traditional narrative forms have been altered by the creative exploitation of digital technology and specifically the use of interactivity. Media specific analysis of these adaptations will bring out not only the specificity of both traditional print and digital media but also the motivations and ideologies instantiated in these particular textual transformations.

As with any adaptation, re-vision implies varying degrees of ideological re-orientation. The very fact that the artworks under consideration are made available on and disseminated via the Internet is an indication of an aesthetic that drives much of web art whose networking capabilities hold out the (utopian) promise for the advancement of democratic social structures.³ Furthermore, the net gallery Rhizome.org where these works are archived also promotes such a social re-vision. Alluding to Deleuze and Guattari's notion of rhizome, its structure is that of an anti-hierarchical, decentralized network. Founder Mark Tribe describes it as a social sculpture, an interconnected, collaborative platform run by new media artists, curators, critics and viewers.⁴ Offering a new model of distribution for artists and a more open and inclusive curatorial process, it provides an alternative to "institutional hierarchies and centralized business models."⁵

de collaboration gérée par des artistes, des commissaires, des critiques et des spectateurs intéressés aux nouveaux médias¹. La galerie propose un nouveau modèle de diffusion pour les artistes et un processus de commissariat plus ouvert et non discriminant; elle offre une alternative aux « hiérarchies institutionnelles et aux modèles de commerce centralisés². »

Les œuvres analysées ci-dessous procèdent d'une même idéologie, visant d'une part à remettre en question ou à perturber les canaux traditionnels de communication et, d'autre part, à en créer de nouveaux. *The Intruder*, de Nathalie Bookchin, et *dms26713*, de Zoe Kavanagh, sont des œuvres autonomes, c'est-à-dire qu'elles peuvent exister non seulement sur le web, mais aussi sur support DVD ou CD-ROM. Nous sommes témoins, dans ces deux œuvres, de la transformation du texte traditionnellement présenté sous forme fixe, linéaire et imprimée, en un objet feuilleté et multimodal. En outre, l'interactivité et la matérialité sont des caractéristiques saillantes qui contribuent à la transformation des avenues conventionnelles de communication textuelle. L'objectif est ici d'analyser comment la transposition de textes dans le médium électronique apporte aux artistes des possibilités manifestes d'intervention et, comme on s'y attend, de subversion.

*The Intruder*³

The Intruder (L'Intruse), créée en 1999 par Natalie Bookchin, artiste et enseignante au California Institute of the Arts, est une adaptation de la nouvelle éponyme de Jorge Luis Borges, parue pour la première fois dans la troisième édition de *El Aleph* (1966). Borges a écrit cette histoire à la fin de sa carrière, alors qu'il était âgé de 66 ans. Nullement représentative des légendaires constructions intellectuelles et abstraites de l'auteur argentin, elle a été interprétée par plusieurs critiques comme une réflexion biographique sur le rapport problématique de Borges avec les femmes, rapport indicatif, peut-être, de désirs homosexuels refoulés⁴.

« L'Intruse » traite de deux frères qui s'éprennent d'une même femme. Un jour, Cristián Nilsen ramène à la maison une femme nommée Juliana Burgos, dans l'intention de vivre avec elle et son frère Eduardo. Avec le consentement de Cristián, Eduardo peut partager les faveurs de Juliana. À la longue, cependant, les frères deviennent jaloux l'un de l'autre et, afin de calmer les tensions, décident de vendre Juliana au bordel. Néanmoins, ils continuent tous deux de la voir en secret et, finalement, décident de la racheter. Puisque la jalousie s'aggrave entre les deux frères, Cristián assassine Juliana, craignant la rupture de leur lien fraternel.

The works discussed below share a common ideology to, on the one hand, challenge or disrupt traditional channels of communication and, on the other hand, open up new ones. Nathalie Bookchin's *The Intruder* and Zoe Kavanagh's *dms26713* are stand-alone pieces, which is to say that other than on the web, they can exist on DVD or CD-ROM. In both works, we witness the transformation of text traditionally presented in fixed, linear and printed form into a multi-layered, multi-modal object. Furthermore, interactivity and materiality are salient features that contribute to the transformation of conventional paths of textual communication. Our objective is to examine how transposing texts to the electronic medium affords artists definite opportunities for intervention and as one might expect subversion.

*The Intruder*⁶

The Intruder, created in 1999 by Natalie Bookchin, an artist and educator at the California Institute of the Arts, is an adaptation of Jorge Luis Borges' short story of the same name, "La intrusa," first printed in the third edition of *El Aleph* (1966). The story was written late in Borges' career, when he was sixty-six. It is uncharacteristic of the Argentinean author's legendary intellectual and abstract constructions and has been read by several critics as a biographical reflection of the author's problematic relationship with women and perhaps indicative of repressed homosexual desires.⁷

"La intrusa" is about two brothers who fall in love with the same woman. One day, Cristián Nilsen brings home a woman named Juliana Burgos to live with him and his brother, Eduardo. With Cristián's consent, Eduardo is allowed to share her sexual favours. Eventually however, the brothers become jealous of one another and, in order to alleviate tensions, decide to sell her to a brothel. Still, each continues to see her in secret and finally, the brothers decide to buy Juliana back. As the jealousy between the two brothers worsens, Cristián, fearing the breakdown of their fraternal bond, murders her.

1. Rachel Green, *Internet Art*, Londres, Thames & Hudson, 2004, p. 15. [Notre traduction, comme pour les suivantes, sauf indication contraire.]

2. Julie Sanders, *Adaptation and Appropriation*, Londres et New York, Routledge, 2006, p. 18.

3. Steven Wilson note que « l'Internet représente un nouveau défi pour l'art. Il place l'immatérialité au premier plan et met l'accent sur les propositions culturelles, situant le débat esthétique au cœur des transformations sociales. Dans un esprit proprement postmoderne, il offre un modèle pratique de décentralisation du savoir et des structures de pouvoir, remettant en cause les paradigmes actuels du comportement et du discours. », dans *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*, Cambridge, MIT Press, 2002, p. 563.

4. Green, *ibid.* p. 57.

5. Nathalie Bookchin, « Grave-digging and Net Art: A Proposal for the Future », *Network Art: Practices and Positions*, Tom Corby (dir.), Londres et New York, Routledge, 2006, p. 72.

6. www.calarts.edu/~bookchin/intruder/, consulté le 21 février 2008.

7. Voir par exemple Martin Stabb, *Borges Revisited*, Boston, Twayne, 1991, et Robert Lima, « Coitus Interruptus: Sexual Transubstantiation in the Works of Jorge Luis Borges », *Modern Fiction Studies*, n° 19, 1973, p. 407-417.

1. Rachel Green, *Internet Art* (Londres: Thames & Hudson, 2004), 15.

2. Julie Sanders, *Adaptation and Appropriation* (Londres & New York: Routledge, 2006), 18.

3. Steven Wilson points out that "the Internet represents a new challenge for art. It foregrounds the immaterial and underscores cultural propositions, placing the aesthetic debate at the core of social transformations. Unique to postmodernity, it also offers a practical model of decentralized knowledge and power structures, challenging contemporary paradigms of behavior and discourse." *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology* (Cambridge: MIT Press, 2002), 563.

4. Green, 57.

5. Nathalie Bookchin, "Grave-digging and Net Art: A Proposal for the Future," *Network Art: Practices and Positions*, ed. Tom Corby (Londres & New York: Routledge, 2006), 72.

6. <http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/> consulted Feb. 21, 2008.

7. See for example Martin Stabb, *Borges Revisited* (Boston: Twayne, 1991) and Robert Lima, "Coitus Interruptus: Sexual Transubstantiation in the Works of Jorge Luis Borges," *Modern Fiction Studies* 19 (1973): 407-17.

Il fait savoir à Eduardo qu'il l'a tuée pour qu'elle cesse de le séparer. Dans un acte final de réconciliation, les deux frères l'ensevelissent ensemble. La dernière phrase du récit, « Maintenant, un lien de plus les unissait : la femme tristement sacrifiée qu'il leur fallait oublier⁸. », indique que la femme qui leur était comme une continuité d'agir comme véhicule de leur amour l'un pour l'autre. Sa mort devient un « sacrifice » qui leur permet de préserver, et même de renforcer leur relation⁹.

L'adaptation de cette nouvelle par Bookchin aborde la nature problématique d'une relation fondée sur la violence et la misogynie. L'histoire est racontée par une voix féminine hors champ et progresse selon une suite de jeux électroniques classiques, de Pong aux simulations de guerre. La progression de l'histoire dépend des actions du joueur, qui tire sur les personnages, se bat avec eux ou les attrape : au lieu de gagner des points, le joueur est récompensé par un fragment de récit.

La dimension participative de *The Intruder* souligne une caractéristique spécifique, propre à beaucoup d'œuvres conçues pour Internet. Comme le mentionne Rachel Green : « Les environnements de jeu incarnent certaines des plus importantes caractéristiques du Net-art, dont notamment l'interactivité : la partie dépend littéralement du joueur¹⁰. » En effet, le déploiement de *The Intruder* requiert la participation physique réelle d'un joueur ou d'une joueuse. Il ou elle doit contribuer et prendre part à des comportements symboliquement agressifs : par exemple, une fusillade entre deux cowboys ou un jeu de Pong (*Hit Girl* [Tuez la fille]) dans lequel la balle traditionnelle a été remplacée par une silhouette féminine.

Plus loin, au point de l'histoire où les deux frères décident de vendre Juliana au bordel, le scénario commande au joueur de recueillir dans un seau les possessions de la femme et des fragments du récit imprimé, pendant qu'ils sont expulsés de son vagin.

Dans ces deux jeux, des éléments graphiques peu conventionnels attirent l'attention sur une position explicitement critique en ce qui concerne le sort réservé aux femmes. Les scénarios du jeu illustrent de manière très directe le statut de la femme comme marchandise et reflètent la menace grandissante de violence dirigée vers le personnage féminin, alors que la jalousie et la convoitise des deux frères atteignent leur paroxysme.

La forme hybride de *The Intruder*, fusion des jeux informatiques et de la littérature, distance les joueurs des événements racontés tout en les rapprochant, paradoxalement, en raison de sa nature participative. Il y a d'une part un effet de distanciation, lorsque la tension psychologique accumulée dans le récit original est remplacée par une pulsion visant à l'accumulation d'avantages. L'adaptation de Bookchin joue sur l'instinct de compétition pour l'accumulation de points (ou, dans ce cas-ci, pour progresser dans l'intrigue). Ainsi, l'histoire devient objectifiée comme « récompense » dans le contexte de l'économie des jeux.

He informs Eduardo that he killed her so she could no longer separate them. In an ultimate act of reconciliation the two brothers bury her together. The last line of the tale, "One more link bound them now—the woman that they cruelly sacrificed and their common need to forget her," indicates that the shared woman continues to act as a conduit for their love for one another. Her death becomes a "sacrifice" that allows them to preserve and even reinforce their relationship.⁸

Bookchin's adaptation of this novella addresses the problematic nature of a relationship built on a foundation of violence and misogyny. The story is narrated by a female voice-over and advances through a series of seminal electronic games, from Pong to war simulations. The story's progress is conditional upon a player's actions—such as shooting, fighting or catching characters and thus, instead of winning points, a player is rewarded with a piece of narrative.

The Intruder's participatory dimension highlights a specific feature that so often characterizes Internet art. As Rachel Green points out, "Game environments crystallize some of Internet art's most distinctive characteristics, chief among them interactivity: a game literally depends on a player."⁹ Indeed, *The Intruder's* unfolding requires a player's actual physical participation. S/he must contribute to and join in symbolically aggressive behaviours: for example a shootout between two cowboys or a Pong game ("Hit Girl") in which the traditional ball has been replaced by a female stick figure.

Later on, at a point in the story where the brothers decide to sell Juliana to a brothel, the script requires the player to catch the woman's belongings and fragments of printed narrative in a pail, as they are expelled through her vagina.

In these two games, unconventional graphics highlight an explicitly critical stance with regards to the treatment of women. The game scenarios illustrate in a very direct manner the woman's status as a traded commodity and reflect the augmenting threat of violence directed at the female protagonist as the brothers' jealousy and lust rise to its climactic and violent end.

The Intruder's hybrid form, a fusion of computer games and literature, both distances players from the narrated events and, paradoxically, draws them closer through its participatory nature. On the one hand, there is a distancing effect as the psychological tension built up in the original narrative is replaced by a drive for asset accumulation. Here, Bookchin's adaptation plays on an innate competitive instinct to accumulate points (or, in this case, advance through the plot). The story thus becomes objectified as "the reward" in the context of the gaming economy. Yet, this emotional detachment is offset by the physical involvement (the interactive component) required of players.

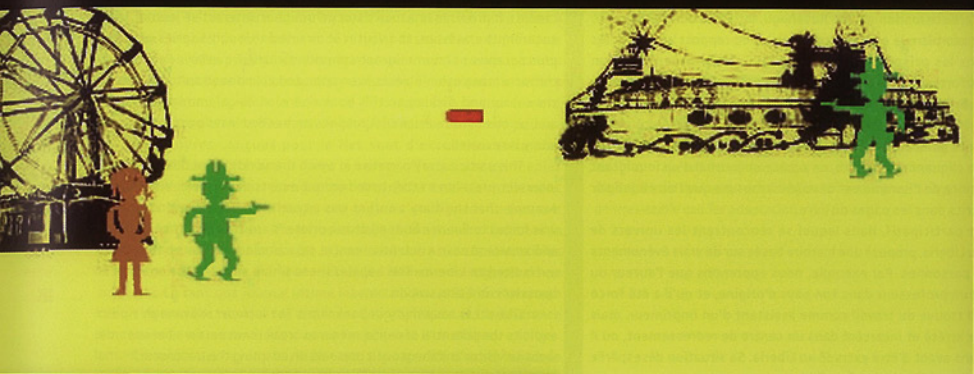
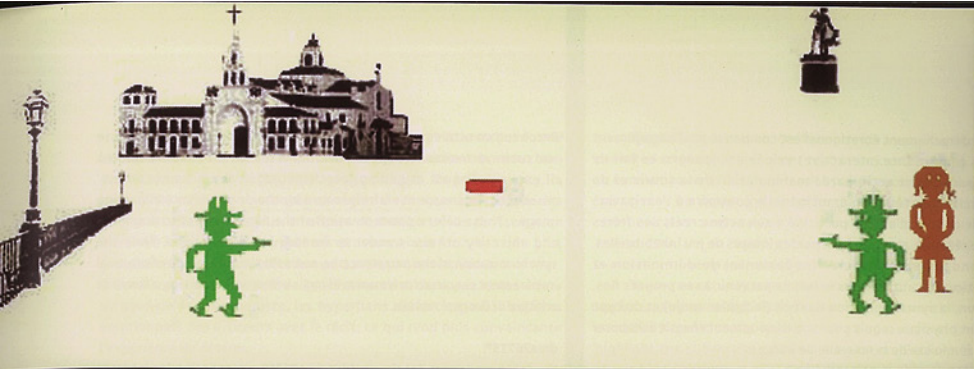
8. Traduction française fournie sur le site www.calarts.edu/~bookchin/intruder/. [Note du traducteur.]

9. Herbert J. Brant écrit : « [...] manifestement, le désir érotique des deux hommes ne s'adresse pas à une femme, mais plutôt l'un à l'autre, la femme agissant comme point focal intermédiaire auquel, et dans lequel, les deux hommes peuvent se rencontrer. Ce genre d'activité, sexuelle à le double objectif de remplir le mandat social d' "hétérosexualité obligatoire", lorsque les deux hommes utilisent le corps féminin requis à des fins sexuelles, tout en éludant la proscription du contact homosexuel masculin. Autrement dit, Borges a substitué un corps féminin intermédiaire entre les deux hommes, pour leur permettre d'être reliés physiquement sans transgresser les interdictions patriarcales hétérosexuelles. » Extrait de « The Queer Use of Communal Women in Borges' 'El muerto' and 'La intrusa' », Latin American Studies Association, LASA95 Papers Pilot Project, 1995, <http://lanic.utexas.edu/project/lasa95/brant.html>, consulté le 21 février 2008.

10. Green, *ibid.*, p. 145.

8. As Herbert J. Brant writes: "the erotic desire of the two men is plainly not directed towards a female, but rather towards each other, with the female as the intermediary focal point at/in which the two men may coincide. This type of sexual activity has the dual objective of fulfilling the societal mandate of 'compulsory heterosexuality' when the males use the requisite female body for sexual purposes, while at the same time circumventing the proscription of male homosexual contact. In other words, Borges has substituted an intervening female body between the men as a way to permit the men to connect physically without transgressing heteropatriarchal prohibitions." "The Queer Use of Communal Women in Borges' 'El muerto' and 'La intrusa,'" Latin American Studies Association: LASA95 Papers Pilot Project, 1995, <http://lanic.utexas.edu/project/lasa95/brant.html>, consulted Feb. 21, 2008.

9. Green, 145.



Natalie Bookchin, *The Intruder*, 1999.
photos : permission de l'artiste | courtesy of the artist



Pourtant, ce détachement émotionnel est compensé par l'engagement physique (la composante interactive) exigée des joueurs. Le fait de devenir un participant actif, par la manipulation de la souris et du curseur, suscite une réaction émotionnelle contraire à l'excitation du jeu, soit le dégoût d'avoir « participé » aux actes cruels des frères Nilsen. Cette réaction est renforcée par les images de jeu inhabituelles. Celles-ci condamnent l'instinct fondamental de domination et d'objectification des autres dans le but de parvenir à ses propres fins. De cette façon, la synchronisation du récit (le fichier audio) et du type d'engagement physique requis pour son dénouement réussit à élaborer une critique féministe de la nouvelle de Borges.

*dms26713*¹¹

L'œuvre de l'artiste londonien Zoe Kavanagh, intitulée *dms26713*, a été conçue pour accroître la conscience publique en rapport aux réfugiés détenus dans les prisons britanniques. Elle présente le récit d'un homme sous forme de journal interactif. En entrant sur le site web, le visiteur est dirigé, à travers une série de photographies de rue d'une communauté d'immigrants, vers le *Carnet du voyageur*, jeté parmi d'autres objets dans une valise ouverte et abandonnée. En plaçant le curseur et en cliquant sur ce livre, on accède au journal d'un immigrant illégal; l'histoire de l'homme est dévoilée à mesure que l'on clique sur les liens inscrits dans les pages du livre.

Ce récit participatif, dans lequel se rencontrent les univers de Londres et du Liberia, propose une histoire basée sur de vrais événements et de vraies personnes. Par exemple, nous apprenons que l'auteur du journal était un professeur dans son pays d'origine, et qu'il a été forcé de s'enfuir. Il trouve du travail comme assistant d'un imprimeur, mais il est ensuite arrêté et incarcéré dans un centre de redressement, où il passe deux ans avant d'être extradé au Liberia. Sa situation désespérée l'amène à envisager le crime et le suicide.

Comme pour l'interactivité dans *The Intruder* de Bookchin, l'œuvre de Kavanagh exploite le potentiel des médias numériques pour faire tomber les barrières entre le visiteur du site web et l'histoire qu'il présente. En adaptant le journal intime traditionnel de la forme imprimée au médium numérique, *dms26713* parvient à réduire les distances géographiques et à surmonter l'apathie du lecteur en installant un sentiment d'intimité, et en engageant le visiteur dans un pacte autobiographique qui lui rapprochera le narrateur. Sa nature interactive transforme l'expérience du visiteur en apportant immédiateté et témoignage direct par le biais de clips tirés d'interviews avec le détenu. De plus, une qualité dynamique découle de la présence des artefacts physiques. Dans ce format numérique, un clic de la souris peut déclencher une arme à feu ou faire apparaître la clef d'un appartement. D'une façon similaire à certains livres pour enfants qui, par exemple, contiennent des lettres que l'on retire de l'enveloppe pour les lire, ou le médaillon d'une princesse, que l'on peut porter à son cou, la possibilité d'interagir avec le récit accroît l'engagement du lecteur envers le protagoniste et sa situation critique.

L'interactivité se trouve davantage accentuée par la singularité des événements « textuels » découlant du choix d'hyperliens effectués par le visiteur. Puisque les voies de navigation à travers le récit ne sont pas fixes (comme dans un récit linéaire traditionnel), il y a place à des lectures multiples ou à des événements narratifs qui ajoutent aux possibilités d'interaction du visiteur avec l'histoire. Dans son analyse spécifique de l'hypertexte, Katherine Hayles affirme ce qui suit : « En raison de sa construction en tant qu'espace navigable, de par sa nature, l'hypertexte électronique traite davantage des questions de cartographie et de navigation que la plupart des textes imprimés¹². » Bien entendu, les pratiques de lecture des textes imprimés ne sont pas nécessairement linéaires : on peut les feuilleter en allant de l'avant ou à rebours, sauter des passages, etc. Toutefois, les mécanismes de liaison des hypermédias accroissent la mutabilité du récit et rendent possible la fusion des mots, des images et des sons.

Becoming an active participant, through the manipulation of the mouse and cursor, provokes an opposite emotional response to the excitement of gaming: disgust at having "participated" in the Nilsen brothers' cruel acts. This response is reinforced by the unconventional gaming images. These offer a condemnation of the basic instinct to dominate and objectify others in order to further one's own ends. Thus the synchronization of the narrative (the audio file) with the type of physical involvement required for its unravelling is effective in crafting a feminist critique of Borges' novella.

*dms26713*¹⁰

London-based artist Zoe Kavanagh's *dms26713* was conceived to increase public consciousness with regards to asylum seekers held in UK detention centres. It presents one man's story through an interactive journal. Upon entering the website, the visitor is directed through a series of street photographs of an immigrant community to a *Traveller's Pocket Book* thrown among other objects in an open and abandoned suitcase. Placing the cursor and clicking on this book opens an illegal immigrant's diary and, as one continues to click on links embedded in its pages, the man's story is revealed.

This participatory narrative in which the worlds of London and Liberia intersect presents a story based on real events and people. We learn for example that the diary's author was a teacher in his native country and was forced to flee. He finds a job as a printer's assistant but then, arrested and incarcerated in a detention centre, he waits for two years before being extradited to Liberia. The hopelessness of his situation brings him to consider crime and suicide.

Like the interactivity in Bookchin's *The Intruder*, Kavanagh's piece exploits the potential of digital media to break down barriers between the website visitor and the story it presents. In adapting the traditional journal from print to the digital medium, *dms26713* is successful in bridging geographical distances and overcoming reader apathy by initiating a feeling of intimacy and engaging the visitor in an autobiographical pact that will bring the narrator closer. Its interactive nature transforms the visitor's experience by providing immediacy and direct testimony through voice clips of actual interviews with the detainee. What's more, a dynamic quality emerges from the presence of physical artefacts. In this digital format, a click of the mouse can fire off a rifle or make an apartment key appear. In a fashion similar to some children's books with, for instance, letters in envelopes one takes out to read, a princess' locket to wear around one's neck, the ability to interact with the narrative increases the reader's engagement with the protagonist and his plight.

The interactivity is further enhanced by the singularity of "textual" events produced by a visitor's choices of hyperlinks. Since the navigational paths through the narrative are not fixed (as in a traditional linear narrative), multiple readings or narrative events are possible and increase the ways with which a visitor can interact with the story. In her media-specific analysis of hypertext, Katherine Hayles states that, "As a result of its construction as a navigable space, electronic hypertext is intrinsically more involved with issues of mapping and navigation than most print texts.¹¹ Of course, reading practices of print texts are not necessarily linear: one can flip forward and backward, skip passages, etc. The linking mechanisms of hypermedia however increase the mutability of the narrative as well as make possible the fusion of words, images and sounds.

Thus, *dms26713* adapts the traditional print diary to a medium that effectively facilitates the bridging of psychological and geographical distances. This, as a result, heightens public consciousness with respect to the plight of illegal immigrants. Moreover, hyperlinks, providing multiple pathways of navigation through the diary, give visitors greater autonomy in creating their own personal interaction with the narrative. They also, through the virtual presence of the protagonist's surroundings, voice and personal effects, increase visitors' emotional connection, rendering the detainee's experience more potent.



Ainsi, *dms26713* adapte le traditionnel journal intime sous forme imprimée dans un médium qui facilite effectivement la réduction des distances psychologiques et géographiques. En conséquence, la conscience publique s'accroît en regard de la situation critique des immigrants illégaux. De plus, en offrant de multiples voies de navigation à travers le journal, les hyperliens procurent aux visiteurs une plus grande autonomie pour la création de leur propre interaction avec le récit. Grâce à la présence virtuelle de l'environnement, de la voix et des effets personnels du protagoniste, les hyperliens renforcent aussi les liens émotionnels des visiteurs avec le récit, ce qui rend plus convaincante l'expérience du détenu.

Les deux œuvres d'art analysées ici donnent un aperçu du potentiel des médias numériques en ce qui a trait à la présentation et à l'adaptation du texte de manière innovatrice. La capacité de se relier à des lieux éloignés, de manipuler et de recycler des artefacts numériques a créé de nouvelles possibilités d'expérimentation sur la communication humaine et l'analyse de la production culturelle. Finalement, l'interface ordinateur-humain, sous la forme de l'interactivité, a grandement contribué à l'exploration des espaces géographiques et psychologiques.

Ces œuvres conçues pour le Net sont d'excellents exemples des possibilités d'interaction avec le texte, offertes par les médias numériques et Internet. En adaptant des récits traditionnellement limités à la surface de la page, ces œuvres soulignent le pouvoir subversif de l'adaptation. *The Intruder* de Bookchin montre comment la participation exigée du joueur/de la joueuse à des actes répréhensibles le/la force à aborder de manière critique les éléments misogynes d'une nouvelle. En tant que journal intime interactif, *dms26713* de Kavanagh réduit de manière tactique les distances géographiques et l'indifférence émotionnelle en rendant plus vivante l'expérience d'un détenu.

Comme nous l'avons vu, le Net-art a la capacité d'exploiter et de transformer les voies traditionnelles de la communication textuelle, en cartographiant le contenu d'une source de texte existante dans un nouvel espace de nature non linéaire, qui favorise l'activité détournée, tangentielle et tactique. En produisant des œuvres multimodales et feuilletées qui critiquent ou défendent leur source, les médias numériques et les technologies web offrent des possibilités d'intervention, ainsi qu'un appel irrésistible à l'adaptation.

[Traduit de l'anglais par Denis Lessard]

The two artworks examined here provide a sampling of digital media's potential to present and adapt text in innovative ways. The capacity to connect to remote sites as well as alter and recycle digital artefacts has opened up opportunities for further experimentation with human communication and analysis of cultural production. Finally, computer-human interface, in the form of interactivity, has greatly assisted the exploration of geographical and psychological spaces.

These net artworks are prime examples of how digital media and the Internet provide opportunities for interaction with text. In adapting narratives traditionally bound to the page surface, these artworks highlight the subversive power of adaptation. Bookchin's *The Intruder* shows how a gamer's required participation in objectionable acts forces him/her to critically engage with the misogynist elements of a novella. Kavanagh's *dms26713*, as an interactive journal, tactically breaks down geographical distances and emotional apathy by rendering a detainee's experience more vivid.

As we have seen, Internet art has the capacity to exploit and transform traditional paths of textual communication by mapping content from an existing source text into a new space, non linear in nature, which promotes oblique, tangential and tactical activity. Generating multimodal and multilayered artworks that are critical of their source or embrace it, digital media and web technologies offer the possibility for intervention, an irresistible call for adaptation.

11. www.dms26713.com, consulté le 21 février 2008.

12. Katherine Hayles, « Print Is Flat, Code Is Deep. The Importance of Media-Specific Analysis », *Poetics Today*, vol. 25, n° 1, 2004, p. 83.

Frédérique Arroyas [farrowas@uoguelph.ca], professeure adjointe au département d'études françaises de l'Université de Guelph (Ontario), est spécialisée dans l'étude de l'intermédialité, et particulièrement des opérations cognitives requises par le traitement des formes d'art hybrides. Elle a publié *La lecture musico-littéraire* (2001) et plusieurs articles sur les rapports entre le texte et la musique, les sexes et l'adaptation. Elle est également coéditrice de la revue électronique *Critical Studies in Improvisation / Études critiques en improvisation* (www.criticalimprov.com).

10. <http://www.dms26713.com>, consulted Feb. 21, 2008.

11. Katherine Hayles, "Print Is Flat, Code Is Deep. The Importance of Media-Specific Analysis," *Poetics Today* 25(1) (2004): 67-90, 83.

Frédérique Arroyas, [farrowas@uoguelph.ca] associate professor of French Studies at the University of Guelph (Ontario), specializes in the study of intermediality, particularly the cognitive operations involved in processing hybrid art forms. She has published *La lecture musico-littéraire* (2001) and various articles dealing with text-music relations, gender and adaptation. She is also co-editor of the electronic journal *Critical Studies in Improvisation/Études critiques en improvisation* (www.criticalimprov.com).