

Posture(s) d'auteur/créateur en milieu numérique



28 mai 2025 – auditorium de la maison SHS
Annie Ernaux

Organisé sous l'égide d'Héritages (CYU) et de
l'Institut Universitaire de France

En présentiel et sur ZOOM*

Mathis Clodic, *Antennes*, image numérique, 2024, avec l'aimable autorisation de l'artiste

Cette journée d'études est fondée sur le projet de déterminer la résistance d'une interrogation critique de pleine actualité dans différents champs d'investigation (la littérature, les arts littéraires, la didactique de ces disciplines, les arts visuels). Première pierre d'une recherche, en lien avec le séminaire « Art, langage et digital » organisé avec Christine Vial-Kayser, cette journée se présente sous l'égide d'une agitation d'idées, pour déterminer un périmètre d'investigation.

La posture d'auteur est une notion bien connue en sociologie de la littérature, développée par Jérôme Meizoz, après Alain Viala, en tant que manière d'occuper ostensiblement une position dans le champ littéraire. Elle suppose la prégnance de codes sociaux intégrés à l'*ethos* d'écrivain au point de s'y fondre ou/et faisant l'objet d'une scénographie volontariste, potentiellement contestataire. A la simple distinction d'une pose sociale, plus ou moins affectée, s'ajoute « la logique d'une stratégie littéraire¹ » conduisant à affirmer que « l'image de soi donnée par un auteur est à mettre en relation avec sa conception de l'écriture² ». Manière d'être qui reconfigure la notion de style et oblige à penser d'une même lancée le corps social et le mouvement d'une écriture comme lieu des percepts.

La notion, reprise notamment par Catherine Tauveron et Pierre Sève, se dote d'enjeux didactiques féconds pour situer le développement de l'écriture sur le mimème³ d'une voix auctoriale, embrayée, comme le disent les linguistes, sur une position énonciative. L'idée d'une éducation à (et par) l'adoption d'une voix auctoriale désigne ainsi une porte d'entrée de choix pour l'apprentissage de l'écriture, à haute valeur heuristique sur les processus littéraires. Elle

¹ Viala, Alain, « Eléments de sociopoétique », dans Georges Molinié et Alain Viala (dir.), *Approches de la réception. Sémiostylistique et sociopoétique de Le Clézio*, Paris, Presses Universitaires de France, « Perspectives littéraires », 1993, p. 216-217.

² Jérôme Meizoz, « Posture d'auteur », dans « Atelier de théorie littéraire », *Fabula* [en ligne], 2017 ; https://www.fabula.org/ressources/atelier/?La_posture_d%27auteur.

³ Voir Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

en appelle à l'épanouissement du sujet dans un environnement dont il absorbe les contraintes et se fonde de manière fondamentale sur le sens profond qu'il trouve à écrire. Ainsi la notion entre-t-elle en résonance avec une lignée de travaux en didactique de l'écriture, développée par Christine Barré-De Miniac sous l'angle du « rapport à », selon une logique « d'intériorisation et d'appropriation des données du contexte social et culturel⁴ », puis analysée par Marie-Claude Penloup comme orientée par une tentation irréfragable du littéraire partagée par tous les scripteurs⁵, ou encore caractérisée par François Le Goff ou Véronique Larrivé selon des régimes sensibles de temporalités qui en accentuent le caractère processuel⁶, choisissant la variation et la récursivité pour cette reconfiguration artistique que John Dewey place dans le fil du flux continu expérientiel⁷.

Que devient une telle notion dans le milieu d'écriture-lecture qui est aujourd'hui indéniablement un milieu numérique⁸ ? Peut-on parler de posture d'auteur numérique, éventuellement différente ou ajoutant des paramètres à sa caractérisation ? Et l'arrivée en masse des intelligences artificielles génératives changent-elles la donne de sa saisie, de même que la possibilité de déploiement de réalités virtuelles ?

D'autre part, la posture de l'artiste moderne occidental, fondé sur l'approche critique des structures de représentation et d'agentivité du réel telles qu'elles apparaissent par les sens (projet de l'esthétique kantienne) apparaît mise à mal par l'émergence des techniques numériques complexes qui émergent depuis une dizaine d'années dans le domaine notamment du jeu vidéo lequel marque en retour d'une empreinte majeure la production artistique digitale. L'œuvre artistique qui cherche à répondre aux enjeux de cette nouvelle donne technique sur la conscience critique de *l'homus digitalus* s'inscrit souvent dans son champ même de perception du réel, copiant les codes de comportement et les modes de « récompense » affective de cet univers commercial (la fluidité, la lévitation, la vitesse, la chasse, la peur, la mise à mort, l'érotisme).

On se demandera quels sont les risques, les avantages, les produits et effets de ces produits artistiques. Est-il possible de répondre à cette nouvelle donne technique par des œuvres « pauvres » ? Quel discours critique alternatif apparaît-il à l'heure actuelle ?

Programme

9h45 Accueil

10h **Introduction** par AMarie Petitjean, Professeure à CYU, directrice adjointe d'Héritages, membre de l'Institut Universitaire de France.

⁴ Christine Barré-De Miniac, *Le rapport à l'écriture. Aspects théoriques et didactiques*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, [2000] 2015, p. 51.

⁵ Marie-Claude Penloup, *La tentation du littéraire. Essai sur le rapport à l'écriture littéraire du scripteur ordinaire*, Paris, Didier, 2000.

⁶ François Le Goff et Véronique Larrivé, *Le temps de l'écriture. Écritures de la variation, écritures de la réception*, Grenoble, UGA Éditions, 2018.

⁷ AMarie Petitjean, « L'expérience de la création littéraire en cursus universitaire, à la lecture de John Dewey », *Elfe XX-XXI* [En ligne], 13 | 2024, en ligne, URL : <http://journals.openedition.org/elfe/7080>.

⁸ Serge Bouchardon, Isabelle Cailleau, « Milieu Numérique et « lettrés » du Numérique », *Le français aujourd'hui*, n° 200, 2018, p.117-126 ; accessible en ligne : doi.org/10.3917/lfa.200.0117.

Partie I - La posture d'auteur en littérature numérique

10h10-10h30

Alexis Weinberg, chercheur associé à Héritages, CYU

« Tout contre ChatGPT : tensions contemporaines autour des postures d'auteur.e.s à l'ère de l'IA générative. »

10h30-10h50

Valère Clauzel, doctorant à Héritages, CYU

« Fabriquer des textes numériques, fabriquer l'auteur »

Discussion

11h-11h10 pause

11h10-11h30

Fernanda Mugica, doctorante à l'université Paris 8

« Ce que Google fait aux poètes »

11h30-11h50

Sandrine Bazile, Maîtresse de Conférences à l'université de Montpellier

« Écrire avec (et contre) l'intelligence artificielle : vers une émancipation auctoriale assistée ? »

11h50-12h10

AMarie Petitjean, Professeure à CYU

« La délégation d'écriture en création contemporaine. État des lieux et perspectives ».

discussion

12h20-13h30 pause déjeuner

Partie II La posture de créateur en arts numériques

13h30-13h50

Christine Vial Kayser, chercheure associée à Héritages

« La théorie de l'*Extended Mind* au prisme de l'expérience numérique »

a. Les relations affectives virtuelles : mécanismes cognitifs et émotionnels

13h50 -14h10

Nicola Liberati, Shanghai Jiao Tong University (sur Zoom)

« Slimy Digital Intimacies »

14h10-14h30

Liudmila Bredikhina, South East Technological University, Ireland (sur Zoom)

« Virtual Fashion and Identity in Japan: Counterculture in an Age of Global Transparency »

14h30-14h50

Renaud Evrard, Laboratoire Interpsy, Université de Lorraine (sur Zoom)

« Catfishing, identity deception and virtual relationships: A psychodynamic approach to psychic processes in the duped person »

discussion

15h-15h20 Pause

b. La position de l'artiste entre le numérique et le matériel

15h20-15h40

Mathis Clodic, artiste, ENSP Arles

« *An eternal Wasteland*, ou ce qui reste de l'expérience numérique »

15h40-16h

Philippe Boisnard, artiste, écrivain, doctorant Paris 8

« Le virtuel-réel »

16h-16h20

Vincent Moncho, directeur du Festival Octobre Numérique - Faire Monde (en présentiel)

« Nouveaux médias, par delà l'esthétique techno-maximaliste »

discussion

16h30-16h45

Conclusions provisoires

Fin 16h45



Participer à la réunion Zoom

<https://cnrs.zoom.us/j/95003875894?pwd=JtagRIIJ0ojX8tPV3UxIWBy9bYVPB.1>

ID de réunion: 950 0387 5894

Code secret: Mk5DHx

Résumés

Alexis Weinberg

Depuis que les IA génératives de type LLM ont été rendues accessibles au grand public à la fin de l'année 2022, la question de leur incidence sur les pratiques d'écriture littéraire s'est posée avec force. Leur usage a pu être fermement rejeté, plus ou moins assumé dans une tentative de co-écriture où l'agentivité humaine se redéfinit, ou encore pleinement revendiqué. Comment les discours d'escorte des écrivain.e.s intègrent-ils une telle évolution ? Quels arguments participent à la recomposition des postures dans le champ littéraire ? Et à quels enjeux théoriques, implicites ou formulés, ces infléchissements renvoient-ils ? Dans un premier temps, l'analyse s'appuiera sur un corpus d'entretiens et de textes d'écrivain.e.s, thématissant ces évolutions ; les argumentaires identifiés seront ensuite confrontés à la notion « technogenèse », entendue comme co-évolution des formes d'écriture et des milieux techniques.

Valère Clauzel

Les possibilités offertes par les techniques numériques offrent de très nombreuses possibilités pour l'écrivain de faire aujourd'hui connaître et diffuser ses textes, sans que « faire livre à l'ancienne ne soit totalement une pratique écartée (Parmentier, 2021). Parmi les auteurs pratiquant l'auto-édition, je souhaiterais évoquer une catégorie qui a peu fait l'objet d'études pour le moment : ceux qui fabriquent leurs propres publications sans passer par des interfaces ou des services en ligne (type Wattpad ou Edilivre par exemple), en mobilisant des outils professionnels parce qu'ils en ont une expérience préalable (à la manière d'Antonin Crenn et ses journaux), des outils plus traditionnels poussés dans une pratique pointue (à la manière de François Bon composant sur Microsoft Word) ou encore des technologies du web appliquées à la mise en forme de livres (Taffin, 2021) (Blanc, 2020). Cette petite maison d'édition personnelle pourrait être désignée avec Antoine Fauchié comme une « fabrique d'édition ». La communication proposée aura pour objectif de mettre en tension la notion de fabrique avec celle de posture, pour mieux comprendre comment la fabrique peut être un artefact numérique de la posture littéraire, renouvelant aussi un imaginaire de l'auteur au travail (Wolf, 2009), (Magniont, 2012). À la fois parce qu'elles comportent toutes deux une dimension rhétorique et une dimension contextuelle (Saint-Amand et Vrydaghs, 2011) et parce qu'elles permettent à l'auteur de créer son oeuvre en même temps qu'il crée sa figure d'auteur.

Fernanda Mugica

Dans cette communication, j'aborderai la question de l'auctorialité dans des œuvres de littérature numérique qui travaillent avec Google comme dispositif technique et symbolique. À partir de trois productions — *Peronismo spam* de Carlos Gradin, *Trenza* d'Eva Costello et *Voy a tener suerte*, d'auteur anonyme — il s'agira d'analyser comment ces écritures numériques problématisent la figure de l'auteur à travers des opérations de désappropriation (Rivera Garza, 2013) telles que le copier-coller, le remix, la citation ou la réactualisation (Perloff, 2010). On examinera comment ces pratiques, facilitées par le médium numérique, remettent en cause la triade auteur / autorité / propriété, tout en convoquant des usages détournés des technologies. Dans le double mouvement de ces pratiques, qui « font parler les autres » et se soustraient dans le même temps à l'expression des leurs, nous nous demanderons s'il est possible de lire non seulement une remise en question des notions de propriété et de paternité, mais aussi une opération de résistance aux significations hégémoniques de la culture numérique. C'est-à-dire une opération de soustraction par rapport aux logiques binaires de standardisation technolinguistique et de segmentation des profils, qui tendent à réduire le subjectif à ce qui est offert « à la capture comme données » (Kozak : 2019).

Sandrine Bazile

La communication sera fondée sur les premiers résultats d'une recherche menée avec des enseignants autour de l'utilisation de IAG en classe de littérature (Bazile et al., 2024). Cette recherche collaborative vise la production de ressources pour la classe et la formation d'enseignants autour des usages possibles des IA génératives en situation de production d'écrit, de la fin du cycle primaire aux premières années de l'université.

AMarie Petitjean

L'usage des IAG en création littéraire commence à faire l'objet de déclarations de la part d'écrivains et à apparaître de manière explicite dans des parutions. Parmi les questions que posent ces pratiques, nous examinerons celle de la délégation d'écriture qui paraît déplacer substantiellement la conception classique de l'auctorialité littéraire. La possibilité de l'appréhender comme une intégration décisive de la littérature aux chaînes de coopération des « mondes l'art » (Becker 1988) ou celle d'y déceler une queue de comète de « la mort de l'auteur » (Barthes 1984, Foucault 1994) par diffraction en degrés ou dissolution absolue dans des « espaces latents » (Somaini, Ackerman, Gefen, Viewing 2025) seront envisagées en contrepoint.

Christine Vial-Kayser

La théorie de *l'Extended mind* de Andy Clark et David Chalmers postule que le recours à des externalités techniques est neutre d'un point de vue cognitif. Cette position s'inscrit dans un postulat computationniste de la cognition selon lequel les structures et mécanismes de la rencontre avec le monde sont autonomes et préalables à l'expérience. Les positions de la *Grounded Cognition* qui reprennent implicitement les approches phénoménologiques et constructionnistes est au contraire que la cognition est un processus itératif au cours duquel l'expérience corporelle est revécue à travers le langage ou les images mentales qui sont formatés par elle. Ainsi l'enjeu des nouvelles technologies nous apparaît comme non neutre et potentiellement source de changements des représentations de notre relation au monde comme corps et sujet.

Nicola Laberati

The proliferation of immersive digital technologies, particularly in video games and virtual spaces, has radically altered the way we experience intimacy, affectivity, and the boundaries between the human and the non-human. While contemporary digital art often reflects the commercial logic of this environment—emphasizing speed, fluidity, and hyperreal affective engagement—it remains crucial to interrogate the implications of such dynamics on embodied and emotional experiences. This contribution proposes a new perspective on digital intimacy, one that challenges the sanitized, detached representations common in many digital platforms, focusing instead on the "slimy" and viscous dimensions of human-technology interactions. By examining how digital technologies—particularly those designed to simulate intimacy—sanitize or erase the messiness of human affect, the work explores the potential for a more embodied, messy, and sticky approach to understanding digital relationships. Drawing on phenomenological concepts of embodiment and affective experience, this paper critiques the tendency to reduce intimate engagements to sterile, hyper-mediated experiences, calling for a more nuanced, critical, and "poor" aesthetic that embraces the dirty, slimy, and emotional depths of digital intimacy.

Liudmila Bredikhina

This contribution will present a recently published research paper investigating *babiniku* a group of Male Japanese virtual YouTubers (VTubers) who create computer-generated avatars who “incarnate” feminine characters to create online content without exposing their physical features to public scrutiny. We hypothesize that animating and customizing feminine avatars enable certain men to reshape their identity and challenge social expectations related to self-presentation. This study is based on long-term participant observation and key-informant interviews since November 2019 and 24 Japanese VTubers using a feminine avatar.

Renaud Evrard

Catfishing refers to a virtual relationship in which one of the protagonists falsifies their real identity. The revelation of this identity deception sometimes has major psychological aftereffects for the duped person. We conducted semi-directive clinical interviews with three people recruited online and by word of mouth, who recognized themselves in the description of a catfishing relationship. This exploratory study introduces the hypothesis of a particular psychological vulnerability to catfishing, as a contemporary avatar of conjugal psychopathology. It appears that catfishing accentuates the effects of imposture on the social fabric, playing on the opportunities offered by the deregulated shaping of digital identity.

Mathis Clodic

L'œuvre *An eternal Wasteland* est le résultat de nombreuses heures passées entre 2009 et 2015, sur *Call Of Duty Modern: Warfare 2*, un jeu de tir à la première personne, qui a marqué une génération, mais est désormais obsolète. L'œuvre consiste en la production d'images et de lignes de code qui explorent les paysages abandonnés de cet univers numérique sous la forme d'un ensemble d'images et de vidéos influencées par la tradition romantique, le pictorialisme, mais aussi le temps scellé d'Andrei Tarkovski, offrant une réflexion sur le processus d'éternisation à l'œuvre dans les ruines d'un jeu déserté.

Philippe Boisnard

Le flux incessant issu de la génération par IA, dans le registre de la création d'images, de vidéos, de modèles 3D ..., questionnent la nature de la création. Ce questionnement, ouvert depuis Harold Cohen (1973) avec la première IA générative AARON, demande de réfléchir au rapport entre l'intentionnalité humaine et ce qui est nommé IA. Si pour une part, l'IAG est appréhendé seulement comme un outil, alors il semblerait que ce qui fait son obscurité en tant que boîte noire soit dialectiquement absorbée par la finalité atteinte. Cette intervention questionne la possibilité d'apercevoir les IAG d'un point de vue allogénétique (Markos Novak), à ne pas les réduire seulement à des processus algorithmiques instrumentaux, mais à découvrir en quel sens, elles sont aussi *causa formalis*.

Vincent Moncho

La communication explore les formes d'agentivité, de créativité sous contrainte et de création partagée offertes par le jeu vidéo expérimental et les différents régimes de réalités mixtes.