

## La Convergence Créative : Exploration Interdisciplinaire de l'art et la littérature A l'Ère Numérique

### Creative Convergence : Interdisciplinary Exploration of Art and Literature in the Digital Age

Berrezoug MEDKOUR   
Université de Saida / ALGERIE  
medkoursaida@gmail.com

Reçu : 30/04/2024,

Accepté: 05/04/2025,

Publié: 18/11/2025

#### Résumé :

À l'ère numérique, les frontières entre les différentes formes d'expression artistique et littéraire s'effacent, donnant lieu à une convergence créative sans précédent. L'émergence de l'art en ligne et de la poésie numérique témoigne de cette évolution, où la technologie devient un moyen d'exploration et de collaboration interdisciplinaire. Cette convergence ne se limite pas à la simple coexistence, mais engendre une dynamique interactive entre l'art et la littérature, repoussant les limites de la créativité. Ce phénomène redéfinit également le discours et la réception de l'art et de la littérature, façonnant de nouvelles formes d'appréciation et d'interprétation à l'ère numérique. Dans cette introduction, nous explorerons les intrications de cette convergence créative, mettant en lumière ses implications sur la créativité et la dynamique interactive dans le paysage artistique et littéraire contemporain.

Mots-clés : Art-Littérature-Numérique-Discours-Réception.

#### Abstract :

In the Digital Age, the boundaries between different forms of artistic and literary expression are blurring, giving rise to unprecedented creative convergence. The emergence of online art and digital poetry demonstrates this evolution, where technology becomes a means of exploration and interdisciplinary collaboration. This convergence is not limited to simple coexistence, but generates an interactive dynamic between art and literature, pushing the limits of creativity. This phenomenon also redefines the discourse and reception of art and literature, shaping new forms of appreciation and interpretation in the digital age. In this introduction, we will explore the entanglements of this creative convergence, highlighting its implications for creativity and interactive dynamics in the contemporary artistic and literary landscape.

Keywords: Art-Literature-Digital-Discourse-Reception.

\* Auteur correspondant : Berrezoug MEDKOUR

Langues & Cultures / © 2025 The Authors. Published by the University of Adrar, Algeria.

This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## **Introduction**

Au cours des deux dernières décennies, l'avènement des médias numériques a radicalement transformé la création artistique et littéraire. Les formes traditionnelles d'expression, telles que la littérature et l'art visuel, se sont élargies pour englober une grande variété de supports numériques, allant des œuvres littéraires et artistiques transposées dans le monde virtuel jusqu'aux créations spécifiquement conçues pour les médias numériques, qui intègrent souvent des éléments multimédias tels que des images, des vidéos, des sons et des animations. Cette évolution a créé un lien interdisciplinaire entre la littérature, l'écriture créative, les communications, l'informatique, l'art et le design, donnant naissance à de nouvelles formes d'expression. Dans cet article, nous allons explorer les intersections entre la création et la technologie numérique, en mettant en évidence l'impact de cette convergence de l'art et la littérature. Des images et des vidéos numériques aux installations interactives, en passant par les performances en ligne, la réalité virtuelle et l'art génératif, leur convergence offre de multiples opportunités d'interprétation et réception, cette évolution qui nécessite la révision des cadres théoriques et méthodologiques afin de prendre en compte la spécificité de leur discours natif du web. En adoptant une approche pluridisciplinaire, nous essayant d'appréhender la complexité et la diversité de la convergence entre la technologie numérique, l'art et la littérature, qui a remis en question les limites traditionnelles de ces domaines et a ouvert de nouvelles perspectives créatives sans précédent, en repoussant les conventions établies et en élargissant les horizons artistiques et littéraires, donnant une explosion créative et offrant des possibilités stimulantes pour l'analyse du discours multimodal. Dans cet article, nous tentons explorer ces intersections et nous examinerons comment ces domaines s'entremêlent et se nourrissent mutuellement pour donner des nouvelles formes d'expression qui émergent de cette convergence, tout en soulignant les défis théoriques et méthodologiques auxquels la recherche est confrontée dans l'analyse de ces pratiques. En somme, notre objectif est de contribuer à une meilleure compréhension de la façon dont la technologie numérique transforme les pratiques artistiques et littéraires, ouvrant ainsi de nouvelles voies à d'autres recherches qui appréhendent la création et l'analyse du discours multimodal.

## **1. Convergence interdisciplinaire**

### **1.1 Emergence et Evolution de l'Art et la littérature en Ligne**

L'histoire de l'art moderne est marquée par des moments de rupture et d'innovation, où des artistes visionnaires ont repoussé les frontières de la créativité en intégrant la technologie dans leurs œuvres. Parmi ces figures pionnières, (Nicolas Schöffer, 1912, Hongrie - 1992, France) occupe une place prépondérante. Son exploration audacieuse des liens entre l'art, la technologie et le spectateur a jeté les bases de l'art cinétique et interactif, ouvrant ainsi de nouvelles voies pour l'expression artistique. Au cœur de son héritage artistique se trouve la célèbre tour spatio-dynamique, érigée en 1955 dans le parc de Saint-Cloud. Cette œuvre emblématique incarne l'essence même de l'approche novatrice de Schöffer, fusionnant sculpture, technologie et interaction pour offrir une expérience artistique immersive et unique. Schöffer en poursuivant le développement de son travail artistique dans le domaine de l'art cinétique, Ses sculptures cinétiques étaient conçues pour réagir à des «*stimuli*» externes tels que la lumière, le son ou le mouvement, créant ainsi des œuvres dynamiques et changeantes qui remettaient en question la

perception traditionnelle de l'art statique. Dans un contexte similaire d'innovation artistique, (PAIK June,1932-2006)\* souvent reconnu comme le pionnier de l'art vidéo, a été le premier à introduire la narration dans les installations vidéo en 1980, au Centre Pompidou à Paris, il a dévoilé son œuvre «Vidéo Cryptographie», réalisée en collaboration avec l'artiste (IKAM Catherine). De même, (Wolf VOSTELL,1932-1998)\*\* a exploré la peinture générée par ordinateur, allant au-delà de son utilisation conventionnelle en tant qu'outil. Il a cherché à intégrer des techniques traditionnelles de la peinture telles que l'aquarelle et les huiles, les associant au traitement et à la diffusion de photographies acquises au moyen d'un capteur électronique. En outre, l'évolution de la poésie numérique a été impulsée par des figures pionnières telles que (Tibor Papp, Philippe Bootz et Dock), qui ont exploité les possibilités offertes par les technologies informatiques pour créer des œuvres poétiques novatrices. Le terme "poésie numérique" est ainsi apparu pour caractériser ce mouvement artistique, remplaçant d'autres désignations telles que la « poésie électronique » ou la «cyber poésie». Le mouvement artistique du «Net Art», également connu sous le nom d'art en ligne, évolue à partir des prémisses de l'art cinétique des années 60, se distinguant par sa pleine utilisation d'Internet en tant que support artistique. Les œuvres produites sont essentiellement virtuelles et explorent les codes et les dynamiques propres aux réseaux en ligne. Ce phénomène s'est amplifié dans les années 1970 et 1980 avec l'introduction de nouvelles technologies telles que la vidéo et les satellites. Durant cette période, les arts numériques ont connu une évolution significative, englobant une grande diversité de pratiques allant de la création de projets expérimentaux à celle d'œuvres abouties. Cependant, ce n'est qu'au cours des années 1990 que les arts numériques ont véritablement commencé à s'imposer dans le monde de l'art, particulièrement dans le contexte numérique en expansion. Les progrès technologiques et l'accessibilité accrue aux outils numériques ont contribué à cet essor. Par exemple, «SHREDDER 1.0» de (Mark Napier,1998) est un site web qui génère des compositions artistiques en utilisant d'autres sites comme matériel, les transformant ainsi en compositions abstraites. En parallèle, le Data Art, bien qu'il partage des similitudes avec le Net Art, se différencie par sa démarche artistique. Les artistes travaillant dans ce domaine utilisent les données comme matériau principal, proposant des moyens novateurs pour visualiser des informations complexes à travers des œuvres tant numériques que physiques. Ainsi, les années 1990 ont été une période charnière où les arts numériques ont pleinement émergé comme une forme d'expression artistique légitime et influente dans le paysage culturel contemporain. Ce mouvement a continué de se développer et de se diversifier au cours des décennies suivantes, offrant aux artistes de nouvelles possibilités de création et de réflexion sur les relations entre l'homme, la technologie et la société. Aujourd'hui, la poésie numérique et l'art numérique donnent de nouvelles perspectives créatives en fusionnant le langage et les technologies numériques.

\*JUNE, Paik : artiste coréen considéré comme le fondateur de l'art vidéo. Il est né à Séoul le 20 juillet 1932 et décédé à Miami le 29 janvier 2006. Son génie est d'avoir compris que l'apparition de la télévision avait changé le monde.

\*\* WOLF, Vostel : peintre et sculpteur allemand, considéré comme l'un des premiers à adopter l'art vidéo et l'art de l'installation et pionnier des Happenings et Fluxus.

## 1.2. Collaboration Interdisciplinaire de l'art et la littérature

Avant l'avènement de l'ère numérique, la collaboration interdisciplinaire entre les domaines artistiques et littéraires était courante. Cette collaboration était saluée pour sa capacité à générer des projets novateurs et uniques qui fusionnaient différentes formes d'expression, franchissant ainsi les frontières traditionnelles entre les disciplines. Les artistes et les écrivains travaillaient ensemble pour créer des œuvres théâtrales qui intègrent des éléments de poésie, enrichissant ainsi l'expérience scénique et ajoutant une dimension expressive supplémentaire aux performances *«De manière similaire, les livres illustrés étaient utilisés pour raconter des histoires en combinant des images et du texte, offrant une expérience de lecture immersive et visuellement captivante»* (VANDIJCK et POELL, 2-14 : 2013). Ces collaborations ont ouvert un vaste champ de possibilités créatives pour les artistes et les écrivains, conduisant à la réalisation de projets innovants. *«À côté de la critique, les collaborations entre peintres, sculpteurs, poètes et romanciers peuvent être fécondes. Il s'agit d'inventer de nouvelles façons d'ordonner ensemble les lettres et les images »* (LASCAUL, 63-66 : 1997).

L'avènement de l'ère numérique a accentué cette tendance, offrant de nouvelles perspectives grâce à l'utilisation de logiciels de création, à la manipulation d'images numériques et à l'exploration de formats interactifs. Le Multimédia *«Storytelling»* en est un exemple probant, fusionnant différents médias pour raconter des histoires de manière immersive. Ces avancées ont transformé la façon dont l'art et la littérature sont produits et partagés, rendant la création artistique et littéraire plus accessible en supprimant les barrières des canaux traditionnels de distribution, elles encouragent également une interaction directe avec le public, ouvrant ainsi la voie à une nouvelle ère d'expression créative et de participation. L'émergence de nouvelles formes d'expression créative et de communication est perceptible à travers des intersections multidisciplinaires telles que l'art interactif, l'art génératif, la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Ces formes d'expression tirent parti des outils numériques tels que les logiciels de conception graphique, la programmation et les dispositifs interactifs pour créer des œuvres d'art uniques et immersives.

*«En combinant divers éléments, telles que l'interaction en temps réel avec le spectateur, la génération algorithmique de contenu ou l'intégration d'éléments virtuels dans le monde physique, ces formes d'art redéfinissent les limites de la création artistique et de la communication visuelle. Elles offrent des expériences sensorielles et narratives innovantes, invitant le public à explorer de nouvelles dimensions de l'expression artistique et de l'interaction humaine avec la technologie»* (Li, 437 : 2022).

La littérature numérique, les romans interactifs, les poèmes génératifs et les œuvres littéraires multimédias explorent de nouvelles modalités d'engagement des lecteurs dans des expériences littéraires (Scott. Rett berg : 2015). Ces œuvres, auto-générées à partir d'algorithmes ou de règles prédéfinies, peuvent se matérialiser sous forme de vidéos, sculptures, peintures ou même performances, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives d'immersion et d'interaction dans les pratiques artistiques et littéraires*«Il faut souligner que les discours numériques natifs impliquent tant dans leur production que dans leur analyse l'intégration de notre rapport avec le non-humain, c'est-à-dire ici les machines et les organisations logicielles»*(PAVEAU, 9-28 : 2019). Bien que l'art numérique et la littérature numérique aient des pratiques et des formes d'expression distinctes, ils partagent souvent des aspects techniques et conceptuels. Les artistes et les auteurs peuvent s'inspirer mutuellement et collaborer pour créer des œuvres qui fusionnent les deux disciplines, explorant

ainsi de nouveaux territoires créatifs, «*En utilisant des outils de génération de texte automatique, des algorithmes linguistiques et des techniques de traitement du langage naturel, ils peuvent créer des textes génératifs, des poèmes algorithmiques et des expériences d'écriture collaboratives avec l'aide de l'intelligence artificielle*» (BOUCHRON et CAILEAU, 117 : 2018).

Dans le domaine de l'art numérique, les artistes explorent de nouvelles possibilités offertes par les outils numériques pour créer des œuvres allant au-delà des médiums traditionnels comme la peinture ou la sculpture, «*Ils utilisent des représentations algorithmiques de données pour produire des images, des animations et des installations interactives, invitant souvent les spectateurs à interagir activement avec leurs œuvres*» (Li: 2022). D'un autre côté, la littérature numérique repousse les frontières de la narration en intégrant des éléments multimédias tels que le texte, l'image, la vidéo et les sons dans des expériences interactives. Par exemple, la poésie numérique peut se présenter sous forme d'hypertexte, permettant au lecteur de choisir différents chemins à travers le texte pour une expérience de lecture non linéaire et participative. Le code informatique est également utilisé pour créer des œuvres littéraires exploitant l'interactivité et la génération dynamique de contenu «*les liens hypertextes permettent aux lecteurs de suivre des parcours uniques au sein du récit et de participer à l'écriture*» (BOUCHARDON, 13 : 2012). Redécouvrant la matérialité du texte en utilisant des qualités graphiques et visuelles telles que la couleur, la forme et l'animation, les lecteurs sont invités à interagir avec le texte, à le manipuler et à créer leur propre lecture, offrant de nouvelles expériences de lecture où le lecteur peut participer activement à la construction du récit.

«*En combinant des éléments visuels tels que des images, des vidéos et des animations avec des mots et des textes, cela crée des œuvres hybrides qui explorent les relations entre l'image et le mot, le visuel et le narratif*» (SIMANOWSKI:2011). Cette collaboration transdisciplinaire permet d'explorer de nouvelles formes de narration et de repousser les frontières de la littérature traditionnelle, offrant aux lecteurs des expériences littéraires uniques et stimulantes. De nos jours, de nombreuses œuvres artistiques et littéraires sont le fruit de collaborations complexes entre un artiste et une équipe multidisciplinaire de programmeurs, d'ingénieurs, de scientifiques et de designers graphiques exemples de réalisations artistiques et littéraires qui sont le fruit de collaborations (MIDALIA: 1999).

«*The Institute for the Future of the Book*» : Cette organisation explore les nouvelles formes de narration et de publication numériques en collaborant avec des écrivains, des designers, des développeurs et des chercheurs. Ils ont créé des projets tels que «*The California Missions*» qui combine texte, image, vidéo et cartographie interactive pour raconter des histoires multimodales sur les missions californiennes. «*Génération Los*» par Seth Price : Ce projet artistique consiste en une série de sculptures, de vidéos et d'installations explorant les thèmes de la reproduction et de la dégradation de l'image à l'ère numérique. Seth Price collabore souvent avec des ingénieurs et des techniciens pour expérimenter avec des techniques de numérisation, de manipulation et de reproduction d'images. Ces collaborations reflètent la convergence entre l'art, la technologie et les sciences, et soulèvent des questions fascinantes sur la nature de la créativité et de l'expression artistique dans le contexte numérique. Ce changement dans les pratiques de création suscite en effet de nombreuses recherches et discussions dans le domaine des sciences du langage et de l'analyse du discours. Les chercheurs s'intéressent à la manière dont les nouvelles technologies influencent les processus de création

et de communication, ainsi qu'à l'impact de ces évolutions sur les formes et les significations des discours produits à l'ère numérique.

## **2. Le discours et la réception de l'Art et la Littérature à l'Ère Numérique**

### **2.1. L'analyse discours numérique**

Le terme « discours numérique » fait référence à toute forme de communication textuelle, visuelle, auditive ou multimodale qui se produit à travers des plates-formes numériques telles que les réseaux sociaux, les blogs, les forums de discussion, les sites web, les messageries instantanées, etc..., englobant l'étude des formes et des pratiques discursives liées aux phénomènes numériques, a suscité un intérêt croissant parmi les chercheurs. Les travaux de linguistes et analystes de discours tels que (Maingueneau, Paveau, Grossmann et Rosier), mettent en lumière l'insuffisance des méthodologies d'analyse traditionnellement utilisées pour comprendre les discours numériques. La nécessité impérieuse de repenser les cadres théoriques et méthodologiques de l'analyse du discours afin de tenir compte de la spécificité du discours natif du web est désormais reconnue (GUNTHER et THEOVAN: 2006). Ces chercheurs insistent sur le fait que les méthodes conventionnelles d'analyse du discours, souvent conçues pour des supports de communication traditionnels, peuvent être inadéquates pour comprendre pleinement la nature complexe et dynamique des discours en ligne. Cette réflexion permettra de développer des méthodologies plus adaptées et efficaces pour étudier les pratiques discursives dans le contexte numérique en constante évolution. L'insuffisance des méthodologies d'analyse traditionnellement utilisées pour les discours numériques comme il présente des caractéristiques uniques telles que la viralité, l'interaction en temps réel, la multimodalité et la décentralisation, qui nécessitent des approches innovantes car, il est crucial d'adapter l'équipement théorique et méthodologique de l'analyse du discours afin de saisir pleinement les nuances et les particularités de ces nouvelles formes d'expression. *«Il faut souligner que les discours numériques natifs impliquent tant dans leur production que dans leur analyse l'intégration de notre rapport avec le non-humain, c'est-à-dire ici les machines et les organisations logicielles»* (PAVEAU, 9-28 : 2019).

En adoptant une approche pluridisciplinaire, nous pouvons mieux appréhender la complexité et la diversité des influences résultant de la convergence entre la technologie numérique, l'art et la littérature «ensemble des productions verbales élaborées en ligne, quels que soient les appareils, les interfaces, les plates-formes ou les outils d'écriture»(PAVEU, 8 : 2017). Cette approche permet d'intégrer des perspectives issues de divers domaines tels que les sciences de l'information, les études culturelles, les études médiatiques et la sociologie, entre autres.

En reconnaissant l'interdisciplinarité de l'analyse des discours dans le contexte numérique, nous sommes mieux équipés pour explorer les dynamiques complexes qui sous-tendent la production et la réception des discours en ligne *«Le travail sur les discours numériques natifs implique en effet, non seulement de se défaire de la conception logo centrée\*\*\* du langage mais également d'une représentation anthropocentrée de la machine»* (PAVEAU, 5 : 2017). Cela nous permet également de mieux comprendre les interactions entre les individus, les communautés et les

\*La conception « logocentrée » du langage est une approche qui considère que le sens des mots est fixe et stable, et que le langage est un outil de représentation de la réalité.

technologies dans le paysage numérique contemporain. Ce changement dans les pratiques de création suscite en effet de nombreuses recherches et discussions dans le domaine des sciences du langage et de l'analyse du discours. Les chercheurs s'intéressent à la manière dont les nouvelles technologies influencent les processus de création et de communication, ainsi qu'à l'impact de ces évolutions sur les formes et les significations des discours produits à l'ère numérique. De nouvelles avenues de recherche pour comprendre et interpréter la créativité et la diversité des pratiques discursives émergentes dans les espaces numériques. En somme, l'adoption d'une approche pluridisciplinaire dans l'analyse des discours numériques est essentielle pour répondre aux défis posés par ces nouvelles formes d'expression et pour enrichir notre compréhension des pratiques discursives dans le monde numérique. Les interactions en ligne, les plates-formes de médias sociaux et les nouvelles formes de narration numérique modifient la manière dont les individus communiquent, interagissent et créent du sens. De même, les chercheurs s'intéressent à la manière dont les outils numériques et les collaborations interdisciplinaires façonnent les pratiques artistiques contemporaines et influencent la réception des œuvres par le public. En fin la mutation des pratiques discursives à l'ère numérique soulève des questions complexes et multidimensionnelles qui nécessitent une approche interdisciplinaire et une réflexion critique. Cela témoigne de l'importance croissante de comprendre les interactions entre la technologie, l'art et le langage dans le paysage culturel contemporain. *«Parmi ces approches l'approche écologique et symétrique du discours numérique offrent des perspectives variées sur la mutation des pratiques discursives, interactionnelles, sociales et méthodologiques liées aux pratiques numériques contemporaines. L'approche écologique du discours numérique»* (PAVEAU: 2013). Cette approche s'inspire de l'écologie pour comprendre les interactions complexes entre les différents éléments d'un écosystème discursif numérique, tels que les individus, les communautés en ligne, les plates-formes numériques et les technologies de communication. Elle met l'accent sur l'influence de l'environnement numérique sur la production et la réception des discours et l'approche symétrique du discours numérique, qui remet en question les hiérarchies traditionnelles entre les acteurs humains et non humains, en reconnaissant que les technologies jouent un rôle actif dans la production et la circulation des discours et met en lumière l'importance d'étudier les relations entre les humains, les technologies et les discours dans une perspective symétrique, en accordant une attention particulière aux effets de ces relations sur la formation des pratiques discursives en ligne (MAINGUENEAU et PAVEAU: 2018). En combinant ces approches écologiques et symétriques, les chercheurs sont en mesure d'explorer de manière holistique et nuancée les transformations des pratiques discursives à l'ère numérique. Ils peuvent ainsi mieux comprendre les interactions complexes entre les individus, les technologies et les environnements numériques, et saisir les implications socioculturelles de ces dynamiques pour la communication et l'interaction en ligne (GEE et HANDFORD: 2012). Cette approche examine comment les caractéristiques spécifiques des discours numériques influent sur la communication en ligne. Par exemple, dans une étude sur les conversations sur «Twitter» (Smith et YONGJIAN : 2012), ont analysés l'utilisation des «hashtags» et des «émoticônes» pour comprendre les stratégies de communication des utilisateurs et l'analyse de la communication médiée par ordinateur (CMO) : Cette méthode se penche sur les interactions entre les participants sur des plates-formes en ligne spécifiques. Par exemple, dans une étude sur les

forums de discussion, Chen (2020) a examiné les normes sociales qui régissent les interactions entre les membres d'une communauté en ligne. Cette approche se concentre sur la manière dont les membres d'une communauté en ligne interagissent et construisent des identités en ligne. Par exemple, dans une étude sur les forums de jeu en ligne, ont examiné la façon dont les joueurs négocient le sens et partagent des stratégies de jeu. Cette approche explore l'impact culturel des mêmes et d'autres phénomènes de la culture Internet. Par exemple, dans une analyse des «*memes*» politiques sur les réseaux sociaux, (Lee: 2021) a examiné comment les «*memes*» peuvent être utilisés pour véhiculer des messages politiques et mobiliser l'opinion publique.

L'analyse de sentiment : Cette méthode évalue les émotions et les attitudes exprimées dans les discours en ligne. Par exemple, dans une étude sur les commentaires sur les réseaux sociaux concernant un nouveau produit, ils ont utilisé l'analyse de sentiment pour évaluer les réactions des consommateurs. Ces méthodes, permettent une exploration approfondie des interactions en ligne d où l'analyse du discours numérique nécessite l'implication de l'étude de ces diverses formes de communication en ligne, en examinant les structures, les styles, les contenus, les intentions et les effets des discours produits et échangés sur les plates-formes numériques. Cela peut inclure l'analyse des interactions entre les utilisateurs, l'évaluation du ton et du sentiment des messages, l'examen des stratégies de persuasion ou de mobilisation, et bien plus encore le discours numérique transcende les frontières disciplinaires pour créer de nouvelles formes d'expression artistique et littéraire (HURLLOW et MROCZEK: 2011).

En combinant ces approches, les chercheurs peuvent mieux comprendre comment les individus interagissent, communiquent et partagent des informations dans l'environnement numérique en constante évolution. Cette compréhension est cruciale pour appréhender les dynamiques sociales, politiques et culturelles dans le monde numérique contemporain.

## **2.2. La réception et créativité dynamique interactive**

L'avènement de l'espace numérique a révolutionné la créativité et l'interaction, ouvrant de nouvelles voies de dialogue entre la littérature et les arts. Dans cet écosystème en constante évolution, les pratiques discursives ont été profondément transformées, révélant les multiples possibilités offertes par leur impact sur les processus de création et de diffusion des œuvres.

Cette dynamique évolutive entre la littérature et les arts dans l'écosystème numérique met en évidence l'impact de cette convergence sur les processus de création et de diffusion des œuvres. La créativité et la dynamique interactive ont pris une nouvelle dimension avec l'avènement de l'espace numérique qui a permis l'émergence de nouvelles modalités de dialogue entre la littérature et les arts, ainsi que l'évolution des pratiques discursives au sein de l'écosystème numérique. Des nouvelles formes et des pratiques discursives émergentes au sein de cet écosystème, en mettant en évidence les possibilités offertes par les nouvelles technologies et leur impact sur les modes de création et de diffusion des œuvres. Ces deux domaines, intimement liés, ont toujours été délimités par des frontières, qu'elles soient d'ordre stylistique, thématique ou conceptuel. Ces frontières ont longtemps défini et circonscrit ce qui était considéré comme de l'art ou de la littérature, créant ainsi des normes et des catégories bien établies.

« La littérature et les arts ont établi des liens privilégiés, inscrits très tôt dans la formule d'Horace, « Ut pictura poesis ». La peinture, en particulier, a donc très tôt constitué un modèle, une référence pour les hommes de Lettres ... comment littérature et arts se rencontrent-ils dans l'objet même qui porte le texte ? Quels modes de

lecture cette rencontre induit-elle ? L'album graphique, le livre d'artiste, le livre numérique permettront d'interroger les frontières entre littérature et arts» (GROS et DUSZYNSK: 2015).

La révolution numérique a profondément perturbé ces frontières, Créant de nouvelles opportunités pour la créativité et engendrant une dynamique interactive sans précédent. Les artistes et les écrivains disposent maintenant d'outils numériques qui révolutionnent leurs pratiques, leur permettant d'explorer et de repousser les limites de l'expression artistique et littéraire, dont la créativité et l'interaction dynamique, deux aspects essentiels pour produire des contenus attrayants et captivants. Cette réalité remet en question la conception traditionnelle de l'art et de la littérature, encourageant ainsi une exploration audacieuse de nouvelles formes d'expressions. En favorisant l'émergence de pratiques hybrides et en intégrant des éléments de performance visuels, sonores, textuels et interactifs, brouillant ainsi les limites entre les disciplines et ouvrant de nouvelles voies créatives. Cette évolution conduit à une réévaluation des domaines traditionnels de l'art et de la littérature en créant de nouvelles possibilités créatives et en transformant les pratiques artistiques et littéraires. *«La créativité a toujours été une force motrice dans le domaine de l'art et la littérature, mais avec l'avènement des espaces numériques, elle a trouvé un nouveau souffle. L'argument selon lequel la créativité s'épanouit dans la conception de sites web»* (PAVEAU, 15 : 2017). Le développement des applications mobiles, la création d'œuvres d'arts numériques et l'écriture collaborative ont élargi les possibilités d'expression de notre imagination et de notre originalité, Ces formes d'expression innovantes se caractérisent par leur capacité à offrir une expérience immersive et participative des spectateurs, transformant ainsi les pratiques artistiques contemporaines et les modes d'appréciation des œuvres. De plus, dans les espaces numériques, la créativité dynamique interactive occupe une place centrale, influençant les pratiques discursives actuelles et modifiant les relations entre les artistes, les œuvres d'art et le public, ainsi que les processus de production, de diffusion et d'appréciation des œuvres, *«Il est primordial de cultiver la créativité et d'explorer de nouvelles pratiques car la créativité est contagieuse qui se propage à travers les interactions en ligne, suscitant l'inspiration et l'émergence de nouvelles idées»* (VIDAL: 2015). S'il est Traditionnellement, dans le modèle artistique et littéraire conventionnel, l'artiste ou l'auteur est perçu comme l'unique créateur d'une œuvre, et le spectateur est souvent considéré comme un observateur passif cependant, dans le contexte de l'avènement des technologies numériques, cette dynamique a changé. Les pratiques artistiques et littéraires contemporaines ont évolué vers des formes de médiation et d'interaction entre le public et l'œuvre.

*«Les arts numériques sont évidemment contemporains, en tant que genre, en tant qu'écosystème, ils s'en distinguent néanmoins... Il n'y a pas d « artiste numérique » .....mais un genre nouveau, fondé sur une relation renouvelée à la technique.....et un paradigme des arts numériques « Ghetto» des arts numériques Enjeux et réalité d'un paradigme naissant»*(THIBAULT: 2021).

Souvent interactives, Les œuvres numériques invitent les spectateurs à participer activement à leur création ou à leur expérience. Par exemple, les installations interactives utilisant des capteurs de mouvement permettent aux visiteurs de manipuler et de transformer les éléments visuels ou sonores de l'œuvre en fonction de leurs mouvements. De même, les œuvres collaboratives en ligne permettent aux internautes du monde entier de contribuer à la création d'une œuvre collective, souvent en temps réel. Cette dimension interactive transforme fondamentalement la nature de l'œuvre d'art, la rendant dynamique et adaptable aux réponses et aux actions du public. En devenant partie intégrante du processus artistique, les spectateurs

ne sont plus de simples observateurs, mais des participants actifs qui contribuent à façonner le sens et l'expérience de l'œuvre. Cette évolution témoigne de la façon dont les technologies numériques ont ouvert de nouvelles voies pour l'expression artistique, favorisant l'engagement du public et renouvelant les pratiques artistiques traditionnelles (CATOIR: 2013). De manière similaire, dans le domaine de la littérature, l'esthétique de la réception souligne l'importance de l'expérience du lecteur dans la construction du sens d'une œuvre. Une œuvre littéraire n'acquiert son statut d'œuvre qu'au moment où elle entre en interaction avec ses lecteurs, que ce soit au moment de sa publication initiale ou dans le contexte de la postérité. Les lecteurs apportent leurs propres interprétations, expériences et perspectives à la lecture d'une œuvre littéraire, contribuant ainsi à enrichir sa signification et sa valeur. Cette approche met l'accent sur le caractère polysémique des œuvres, résultant de la pluralité des lecteurs et des contextes dans lesquels elles sont reçues. L'interprétation des œuvres littéraires implique de reconstituer l'horizon d'attente du public initial et de mesurer l'écart esthétique entre l'œuvre et les réactions du public. Les conventions établies avec les spectateurs et les lecteurs pour les engager de manière immersive et participative et de l'interaction entre les créateurs et leur public. De nouveaux horizons pour la création littéraire, les écrivains, les artistes et les développeurs ont explorés de nouvelles approches esthétiques et conceptuelles, ces nouvelles conventions reconnaissent le pouvoir de l'interactivité dans la construction de récits et de mondes littéraires. Les lecteurs ne sont plus de simples observateurs passifs, mais des participants actifs qui peuvent influencer le déroulement de l'histoire, explorer différents chemins narratifs et même contribuer à la création de contenu. En outre, ces conventions mettent souvent l'accent sur la multimodalité et la transmédialité, intégrant différents modes d'expression tels que le texte, l'image, la vidéo, le son et l'animation pour créer des expériences riches et dynamiques. Les nouvelles formes de narration, de publication et de réception de la littérature et l'art à l'ère numérique. Cette approche permet de repousser les limites de la narration traditionnelle en exploitant pleinement le potentiel des technologies numériques pour créer des expériences sensorielles et esthétiques complexes qui encouragent souvent la collaboration entre artistes, écrivains, programmeurs et designers pour créer des œuvres littéraires multidisciplinaires et interactives.

### **3. Conclusion**

L'avènement des médias numériques a ouvert de nouvelles voies pour la création artistique et littéraire, transcendant les frontières traditionnelles de la littérature et de l'art visuel. Cette transformation a permis l'émergence de nouvelles formes d'expression, enrichies par la convergence de la technologie numérique. La littérature et l'art ont offert de multiples opportunités d'interprétation et de réception, nécessitant une révision des cadres théoriques et méthodologiques. Cet article a tenté d'appréhender la complexité et la diversité de la convergence entre la technologie numérique, l'art et la littérature. Cette convergence qui a ouvert de nouvelles perspectives créatives sans précédent, en repoussant les conventions établies et élargissant les horizons artistiques et littéraires, offrant ainsi une explosion créative et des possibilités stimulantes pour l'analyse du discours multimodal. Ainsi, l'objectif était de contribuer à une meilleure compréhension de la façon dont la technologie numérique transforme les pratiques artistiques et littéraires, ouvrant ainsi de nouvelles voies à d'autres

recherches qui appréhendent la création et l'analyse du discours multimodal. Cette exploration des intersections entre la création et la technologie numérique nous permet de mieux comprendre comment ces domaines s'entremêlent et se nourrissent mutuellement pour créer de nouvelles formes d'expression, ouvrant ainsi la voie à un avenir passionnant et prometteur pour l'art et la littérature dans l'ère numérique., il est important de noter que la littérature et l'art numérique ne remplacent pas les formes traditionnelles, mais viennent plutôt enrichir le paysage artistique et littéraire. C'est une invitation à embrasser les opportunités offertes par le numérique tout en préservant et en valorisant les formes d'expression traditionnelles.

#### 4. Références bibliographiques

- BOUCHARDON, Serge, (2012) ,«*Du récit hypertextuel au récit interactif*»,in, Revue de la BNF, vol.42, no.3.<https://doi.org/10.3917/rbnf.042.0013>
- BOUCHARDON Serge et CAILLEAU Isabelle, (2018), « *Milieu numérique et « lettrés » du numérique* »,in, *Le français aujourd'hui*, 2018/1 (N° 200), p. 117-126. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2018-1-page-117.htm>. <https://doi.org/10.3917/lfa.200.0117>.
- CATOIR-BRISSON, M.-J. (2013),«*De l'œuvre d'art numérisée à l'image numérique circulante : Interfaces numériques* » <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1859>.
- DOMINIQUE, Maingueneau, et PAVEAU, Marie-Anne. (2017), « *L'Analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques* » Paris : Hermann « *Argumentation et Analyse du Discours* » mis en ligne le 15 avril 2018 . <http://journals.openedition.org/aad/2554> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/aad.2554>
- ENCYCLOPEDIA, Universalis « *RÉCEPTION, art littérature* » Disponible sur : (<https://www.universalis.fr/encyclopedie/reception-art-et-litterature>).
- GEE, J. P et HANDFORD, M, (2012),«*The Routledge Handbook of Discourse Analysis*» (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203809068>.
- GROS, k,DUSZYNSK, m, (2015),« *Le dialogue de la littérature et des arts : croisements, interférences, mutations* » Journée d'études en littérature organisée le samedi 10 janvier 2015 (10h-16h30) Médiathèque L'Astrolabe Melun France.<https://www.fabula.org/actualites/66220/le-dialogue-de-la-litterature-et-des-arts-croisements-interferences-mutations.html>.
- GUNTHER, Kress et THEOVAN, Leeuwen Edition Publi shed in the Taylor et Francis e-Library Routledge collection of thousands [www.eBookstore.tandf.co.uk](http://www.eBookstore.tandf.co.uk). <https://histoiredesarts.culture.gouv.fr/Fiches-reperes/Arts-numeriques>
- HURLOW, Crispin et KRISTINE, Mroczek, (2011), «*Digital Discourse : Language in the New Media* » online edn, Oxford Academic,(19 Jan.2012) , <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199795437.001.0001>
- LASCAULT, Gilbert, (1997), « *Collaborations possibles entre les écrivains et les artistes* ». in,Horizons Maghrébins – « *Le droit à la mémoire* », N°33-34. Itinérances. « *Art contemporain marocain. La question de la critique d'art* » Doi : <https://doi.org/10.3406/horma.1997.1595> [https://www.persee.fr/doc/horma\\_0984-2616\\_1997\\_num\\_33\\_1\\_1595](https://www.persee.fr/doc/horma_0984-2616_1997_num_33_1_1595)
- Li,Q,(2022),«*Comparative literature and the digital humanities: disciplinary issues and theoretical construction*». Humanit Soc SCI Commun <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01438-4>
- MIDALIA, S, (1999), «*Textualising Gender. Interprétations*» [https://books.google.com.vn/books/about/Reading\\_Images.html?id=wprZmJFXUXIC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.vn/books/about/Reading_Images.html?id=wprZmJFXUXIC&redir_esc=y)
- PAVEAU, Marie-Anne, (2013), « *Du contexte à l'environnement : une approche écologique du discours* », conférence à la Journée Doscila Paris Diderot. « *La pensée du discours*». <https://doi.org/10.58079/ssmx>
- PAVEAU Marie-Anne, (2019),«*Introduction. Écrire, parler, communiquer en ligne : nos vies socio langagières connectées*» Langage et société, /2 (N° 167), p. 9-28. DOI : 10.3917/lis.167.0009. URL : <https://www.cairn.info/revue-langage-et-societe-2019-2-page-9.htm>.
- PAVEAU, Marie-Anne, (2017) ,« *L'Analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques* », Paris, Hermann, collection « *Cultures numériques* »p.8.

- PAVEAU, Marie-Anne, (2019) « Introduction. Écrire, parler, communiquer en ligne : nos vies socio langagières connectées » in *Langage et société*, /2 (N° 167), p. 9-28. DOI : 10.3917/ls.167.0009. URL : <https://www.cairn.info/revue-langage-et-societe-2019-2-page-9.htm>
- RETTBERG, S, (2015), « *Electronic Literature as Digital Humanities*. In *A New Companion to Digital Humanities* ». eds S. Schreibman, R. Siemens and J. Unsworth) . <https://doi.org/10.1002/9781118680605.ch9>
- SIMANOWSKI, Roberto, (2011), « *Digital Art and Meaning : Reading Kinetic Poetry, Texte Machines, Mapping Art, and Interactive Installations* » Minneapolis, MN, online Eden, Minnesota Scholarship. - Online, <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816667376.001.0001>.
- SMITH AN, Fischer, E et Yongjian, C, (2012), « How doses brand-related user-generated content differ cross YouTube, Facebook, and Twitter ? *Journal of Interactive Marketing* » 26(2) : 102-113. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2012.01.002..>
- THIBAUT, Clément « *doit-on-encore-distinguer-les-arts-numeriques-des-arts-contemporain* » Disponible sur :(<https://www.artistikrezo.com/art/clement-thibault-doit-on-encore-distinguer-les-arts-numeriques-des-arts-contemporains.html>). URL:(<https://www.fabula.org/actualites/66220/le-dialogue-de-la-litterature-et-des-arts-croisements-interferences-mutations>).
- VAN DIJCK, J, et POELL, t, (2013), « *Media and Communication* » Under standing Social Media Logic Department of Mediastudies, University of Amsterdam, The Netherlands.
- VIDAL, Geneviève, (2015) ,« *Les arts numériques : création, créativité et innovation –la double injonction* » Actes du colloque De l'injonction à la créativité à sa mise en œuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif ? MSH Ange-Guépin, Nantes. France.