

La geste et le geste numériques

Journées d'étude les 5 et 6 décembre 2023

Organisation : Daiana Dula, maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication, Laboratoire IDEES, et Carine Roucan, enseignante et chercheur, docteure en littérature, Laboratoire GRIC, Pôle de Recherche en Sciences Humaines, Université le Havre-Normandie.

Les littéracies contemporaines induisent une panoplie gestuelle dont la nature et l'impact posent question, d'abord dans l'acception cinématique du terme « geste », au sens de la gesticulation, du tracé, de la manœuvre, de l'action ou de la conduite d'action, puis au sens de la substance narrative qui se trouve relatée au moyen de ces mêmes littéracies, de la geste vue originellement, en tant qu'elle renvoie à l'«histoire glorifiante d'un peuple, d'un groupe social, d'un individu», selon la définition du CNRTL. Les impératifs scandés par les applications numériques grand public – *swipe, clique, entre, picture this, play, zappe, surfe, scrolle, play...* – résonnent comme autant d'invites à être les acteurs d'univers virtuels qui semblent échapper à la finitude.

Pour autant, on ne peut ignorer combien ces formulations exhortent à entrer dans des logiques promotionnelles grandissantes. Leur impact est stimulé à la fois par la publicité implicite dont bénéficient les dispositifs qui accueillent les annonces (les réseaux socio-numériques dans leur ensemble), tout autant que par la promesse d'une implication totale des utilisateurs comme protagonistes et en tant qu'opérateurs de contenus – corollaire de la collaborativité (Papilloud), de la médiation plateforme, en bref, de toutes les interactivités informatisées. A l'occasion, cette posture pourrait interroger le recours au *human engineering*, selon la formule de Günther Anders : l'homme travaillerait à sa réification, il repousserait ainsi son corps éphémère au profit d'une existence machinique, robotisée, plus proche de l'éternité, et par là-même infiniment reproductible.

Sans forcément vouloir souscrire à cet horizon anthropologique-là, il est toujours utile et éclairant d'inventorier les segments somatiques, fonctionnels, voire organiques qui irriguent le règne digital, et quitte à redire l'évidence que, derrière le robot, il y a toujours l'humain, seul apte à se prévaloir d'intelligence. Ajoutons qu'il n'est pas d'expertise qui soit menée sur la matérialité des dispositifs informatisés sans qu'elle engage à examiner les pratiques et les usages numériques, cela en raison de la mobilisation des corps physiques, lieu de l'émergence des affects

(Martin-Juchat). De nombreux regards critiques ont été portés en sciences de l'information et de la communication sur le statut des corps physiques en situations de médiations, en vertu du principe que l'homme ne cesse de tracer, ce par quoi il produit des traces et ce en quoi il évolue lui-même vers le statut de trace (Galinon-Méléneq). Cette dialectique s'est infiniment amplifiée à l'ère du tracé digital, et elle force d'autant plus à opérer un arrêt sur image pour réévaluer la part du physique, de l'objectif, du matériel qui subsiste, persiste et signe dans les représentations numériques, fondamentalement en raison de la subsistance des corps physiques dans les communications.

• **Problématique de recherche**

Il s'agira d'étudier le jumelage entre *la* geste et *le* geste à l'aune des productions numériques. Les abords critiques suscités par cette association sont évidemment riches, et chaque piste empruntée peut ouvrir sur des perspectives fort diverses, *au croisement du geste narratif et de la narrativité gestuelle* et par-delà l'engagement des corps concrets.

Le geste digital dispose-t-il d'une matérialité à part ? Comment appréhender son caractère performatif ? Une commande informatisée vaut-elle énoncé ? Emoticônes, gifs, selfies sont-ils des figures / figurations de styles physiques, des expressions évolutives au service de rhétoriques numériques et d'architextes (Jeanneret & Souchier) ? Pourrait-on concevoir une critique des narrativités gestuelles selon des modalités analogiques, c'est-à-dire qui mettraient au premier plan une « physiologie » du geste numérique, une « morphologie » des contenus, une « intelligence » des dispositifs, cependant que l'on poursuivrait les « médiamorphoses » de la langue, *i.e.* des formes et des écritures médiatiques ?

• **Méthodologie**

La spécificité de la matérialité du geste digital pourra ainsi être étudiée à partir de la définition du geste par Salomon Reinach, comme un "mouvement du corps ou d'un membre du corps qui exprime une pensée ou une émotion" (*L'Histoire du geste*, 1924), sous les angles suivants :

- 1) **Le geste digital et les outils de travail collaboratif.** Les impacts sur l'intelligence collective et collaborative dans la démarche pédagogique, didactique et de formation,

ainsi que dans le monde du travail ne sont pas de simples effets, mais des métamorphoses dont il convient de circonscrire les valences.

2) **Le geste digital et l'émergence d'un nouveau langage.** Les médiamorphoses de la langue miment et doublent les productions médiatiques en leur donnant corps par des représentations de plus en plus fines des réactions, émotions, états d'esprit. Entre simplification et création, les gifs, émoticônes, mèmes, etc. dépassent le divertissement apparent pour superposer les sens et créer une autre façon de s'exprimer. Imagé et corporalisé, ce langage va bien au-delà de l'invention de mots, pour désigner des réalités numériques inédites.

3) **Le geste digital réinvente la geste médiévale, dans la narration même,** dans la manière de raconter et de se raconter, par la mise en scène de soi sur les réseaux et plateformes, qui, à leur tour, transforment les gestes liés aux histoires écrites, lues et éditées.

Frédéric Chauvaud et Denis Mellier, dans leur introduction à *Gestes et bandes dessinées*, prennent pour exemple *Les Guerriers de l'ombre jaune* en 1982, bande-dessinée d'Henri Vernes et Coria où des guerriers prisonniers au pôle nord, pétrifiés par des savants mongols, se réveillent, et dont on se demande s'ils vont s'adapter aux nouveaux gestes de la vie moderne. L'on voit que cette question se pose à chaque révolution industrielle et technologique, mais la spécificité de notre époque est bien la réduction du geste aux doigts; cependant, cela n'empêche pas une mise en oeuvre différente de l'imaginaire, de l'esprit, de la langue, du rapport à soi et à autrui, et des applications particulières concrètes dans les métiers de l'art et du livre, tout autant que dans les pratiques d'enseignement - ces trois domaines mettant fortement en jeu et structurant également l'esprit d'un individu, d'une société, d'une époque historique et d'une zone géographique.

Dans ces narrations, les héros sont ceux du quotidien, les auteurs à succès sont ceux des plateformes d'écriture. Le geste professionnel de l'édition semble être au bout des doigts de chacun et tout le monde peut être acteur du livre, dans toutes ses dimensions.

4) **Le geste digital prolonge le corps et le fait exister même dans le monde virtuel,** permettant à l'individu de se re-découvrir comme un corps et un être de chair, au moment même où il entre dans le monde virtuel. Ce paradoxe est à étudier au-delà

de la mise en scène de soi évoquée précédemment, comme une véritable matérialité et comme la concrétisation de la réalité physique de chacun, qui renaît de manière contradictoire, alors que se greffent à nos mains et à nos yeux des médias qui pourraient nous faire oublier notre chair.

- 5) **Le geste digital est, enfin, à étudier dans ce même mouvement dans le domaine de l'art**, dont la virtualisation impose, comme pour les livres, mais aussi comme pour les mises en scène de soi et surtout comme les prolongements du corps, une autre façon de le penser, qui perd corps par la numérisation. Comment retrouver l'aspect charnel et tactile d'un tableau quand les reliefs et les nuances sont amoindries ? Comment retrouver le sens même du geste graphique? Quelle écoute induit la digitalisation du son ? Quel spectateur devient-on devant une pièce ou un concert projeté au cinéma ?

Les approches seront ainsi prioritairement interdisciplinaires, en sciences humaines, comme en sciences du vivant et en sciences et techniques.

Les propositions de communication, d'environ 500 mots et accompagnées d'une brève notice bio-bibliographique, devront être adressées aux deux organisatrices (daiana.dula@univ-lehavre.fr et carine.roucan@univ-lehavre.fr jusqu'au 15 septembre 2023.

Les deux journées d'étude auront lieu mardi 5 et mercredi 6 décembre 2023, à l'Université Le Havre-Normandie, au PRSH (Pôle de Recherche en Sciences Humaines).

Bibliographie indicative :

Cohen Daniel, *Homo numericus*, Albin Michel, 2022.

Cormerais Frank et Gilbert Jacques Athanase, "Le texte à venir", *Études digitales*, n°1/ 2016, Classiques Garnier.

Galinon-Méléneq Béatrice (dir), *L'Homme-trace : Des traces du corps au corps-trace*. Nouvelle édition [en ligne]. Paris : CNRS Éditions, 2017 (généré le 23 novembre 2021). <http://books.openedition.org/editionscnrs/29821>

Jeanneret Yves, Souchier Emmanuël. "L'énonciation éditoriale dans les écrits

d'écran". In: *Communication et langages*, n°145, 3ème trimestre 2005. "L'empreinte de la technique dans le livre". pp. 3-15.

Legendre Bertrand, *Ce que le numérique fait aux livres*, PUG, 2019

Martin-Juchât Fabienne, « Penser le corps affectif comme un média », *Corps*, 2008/1 (n° 4), p. 85- 92. <https://www.cairn.info/revue-corps-dilecta-2008-1-page-85.htm>

Papilloud Christian, *La Société Collaborative. Technologie digitale et lien social*, L'Harmattan, 2007.

Rieusset-Lemarié Isabelle, *La Société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Actes Sud, 1999