

LA GESTE ET LE GESTE NUMÉRIQUES

SÉMINAIRE

Salle Madeleine de Scudéry, PRSH, Université Le Havre Normandie

Le Pôle de Recherche en Sciences Humaines et sociales
(PRSH) de l'Université Le Havre Normandie

et

Le E. Laboratory On Human Trace UNITWIN UNESCO CSDC

co-organisent le 06 décembre 2023 le séminaire :
La geste et le geste numériques



PRSH

Pôle de Recherche en
Sciences Humaines et Sociales
Université Le Havre Normandie



ides GRIC

06 DÉCEMBRE 2023

MATINÉE

9H30-10H30 - CONFÉRENCES INTRODUCTIVES

Laurence MATHEY

Aux origines de la geste : petite introduction médiévale

Laurence MATHEY est Professeur des universités en Langue et littérature du Moyen Âge, (Laboratoire GRIC), directrice, avec Michèle Guéret-Laferté, de la collection « Traductions des classiques du Moyen Âge » chez Champion

Béatrice GALINON-MELENEC

Introduction à l'histoire de la place du geste en anthropologie de la communication

Béatrice GALINON-MELENEC, Professeur émérite des universités en Sciences de l'information et de la communication (Laboratoire UMR IDEES Le Havre), directrice de la collection « L'Homme-trace » chez CNRS éditions

10H30-11H

Philippe Ethuin

Une archéologie du geste phonographique. Engagement et prolongement du corps : un essai d'approche médiarchéologique d'une NTIC du passé

Philippe Ethuin est enseignant et co-responsable du parcours Documentation à l'INSPE d'Amiens (Université de Picardie Jules Verne) et doctorant en sciences de l'information et de la communication. Rattaché au laboratoire MICA (Médiations, Informations, Communication, Arts) de l'Université de Bordeaux Montaigne (UR 4426), il prépare une thèse consacrée aux discours prospectifs sur les médias émergents dans la presse du dernier quart du XIXe siècle.

11H-11H30

Fabien Bitu

La (r)évolution du geste numérique : les apports de la recherche en psychologie du développement

Fabien Bitu est maître de conférences en psychologie du développement à l'Université de Rouen Normandie, rattaché au Centre de Recherches sur les Fonctionnements et Dysfonctionnements Psychologiques (GRFDP EA 7475) et chercheur associé au Laboratoire de Psychologie de Caen Normandie (LPCN EA 7452). Ses recherches portent sur les modulations sensorielles en interaction avec l'environnement des enfants et adolescents, et notamment l'environnement numérique, et leurs effets sur les capacités cognitives des enfants et adolescents. Ces recherches ont fait l'objet de publications nationales et internationales et de conférences.

11H30-12H

Inès Garmon

S'instancier en digital : fantasme d'énonciation, performance de diffraction

Inès Garmon est docteure en sciences de l'information et de la communication. Ses thématiques de recherches sont l'écriture numérique, les gestes d'interaction, les industries du numérique et les imaginaires des technologies numériques. Elle s'inscrit dans une approche matérielle et techno-sémiotique des dispositifs numériques et anthropologique du corps et des médias informatisés. Membre du laboratoire de recherche GRIPIO du CELSA de l'université Paris Sorbonne, elle est actuellement en contrat postdoctoral au GRESEC (Université Grenoble Alpes) avec Fabienne Martin-Juchat et Daniel Llerena dans le cadre du labcom MeetUX portant sur le design, les affects et le consentement à payer.

06 DÉCEMBRE 2023

APRÈS-MIDI

14H-14H30

Pepe Cavallari

Gestuelle smartphonique et performance d'écran: le design d'une nouvelle image du corps

Pepe Cavallari est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Institut catholique de Paris, chercheur rattaché au pôle Images, Médias et Technologie (EA 7403) et chercheur associé INA. Ses recherches portent sur les formes de la présence à distance, sur les gestes de la culture numérique ainsi que sur l'imaginaire de la culture mobile.

14H30-15H

Guillaume Jarousseau

Illectronisme: quand l'apprentissage du geste numérique fait émerger un langage digital alternatif

Guillaume Jarousseau est doctorant en deuxième année au Centre d'analyse et de recherche interdisciplinaire sur les médias (CARISM - Paris Panthéon-Assas Université) sous la direction de Cécile Méadel - financé dans le cadre d'un contrat CIFRE avec l'association Emmaüs Connect. Mots clés : Illectronisme, Numérique, Apprentissage, Langage digital, Observation directe et Emmaüs Connect.

15H30-16H

Soufyane Chafik

Enonciation et gestes dans la réponse digitale via Contenu audiovisuel sur Twitter

Soufyane Chafik est doctorant de deuxième année en Sciences de l'information et de la communication à l'Université de Tours, au laboratoire PRIM. Sa recherche s'intéresse à l'évolution et à la circulation des memes, leurs fonctions symboliques et économiques dans un numérique plateforme. Il s'attache à observer les memes comme genre à schèmes, pris dans des contraintes et outils matériels.

16H-16H30

Christophe Pique

Du geste filmique à la geste cinématographique: incidences du contexte numérique

Christophe Pique est docteur en cinéma. Il est l'auteur d'une thèse sur l'esthétique de la réalité dans les films documentaires depuis l'avènement du direct. Il enseigne l'audiovisuel à l'université de Rouen et du Havre. Ses recherches portent sur le réemploi contemporain des films d'archives, sur l'écriture documentaire et les gestes cinématographiques et artistiques.

16H30-17H : CLÔTURE

par **Daiana Dula** et **Marine Siguier**

LA GESTE ET LE GESTE NUMÉRIQUES

Le séminaire du 06 décembre 2023 s'attachera à 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.

Les littéracies contemporaines induisent une panoplie gestuelle dont la nature et l'impact posent question, d'abord dans l'acception cinétique 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 plateformique, en bref, de toutes les interactivités informatisées.

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 (Galison-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.