

Journée d'étude

Organisée par PRIM – Université de Tours

LES ESPACES D'ÉCRITURE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Cette journée d'étude se consacre à l'exploration des pratiques de création artistique et numérique, en mettant l'accent sur le rôle du support matériel en tant qu'espace d'écriture, ainsi que sur les diverses typologies d'expériences qu'il permet de générer.

Dans une démarche sémio-pragmatique et interdisciplinaire, nous nous pencherons sur les espaces d'écriture comme sources de matières expressives et de ressources sémiotiques. Nous explorerons leur rôle en tant que vecteurs d'affordances et de contraintes influençant la création, ainsi que les expériences phénoménologiques émanant de l'extériorisation de la créativité humaine à travers les outils. À cet égard, nous porterons une attention spéciale à la gestualité, considérée à la fois comme une pratique standardisée par divers outils et comme une forme d'agentivité dans l'espace d'écriture.

La diversité des formes expressives marquant la créativité numérique depuis le siècle dernier ouvre la voie à une multitude de variations sur la notion d'espace d'écriture. L'analyse peut se focaliser sur une perspective ontologique, contrastant les espaces réels et matériels avec les espaces virtuels et numériques. Cette réflexion amène à questionner le dualisme entre la matière « réelle » et durable des éléments physiques et la matière « insubstantielle » et éphémère du graphisme informatique. Elle explore également la distinction entre la matière brute, en attente de forme, et celle déjà formée et « signifiante », qui est constamment réinterprétée et réécrite dans la création artistique. Ce contraste s'étend aussi entre la matière visuelle-plastique et la matière linguistique, comme illustré dans le cas des « prompts » des images générées par l'intelligence artificielle.

Ils peuvent également être définis d'un point de vue sémio-pragmatique, espaces en tant que textes « déjà signifiants », qui sont réinterprétés et réécrits dans la pratique artistique. Qu'il s'agisse de corps, de visages, de réseaux d'informations, ou de zones urbaines, la création artistique réalise des pratiques de fusion et de remplacement entre des espaces non communément perçus comme artistiques et d'intervention, qui sont nécessairement inscrits dans une signification à la fois esthétique et politique.

Concernant les contenus et les cultures générés par les utilisateurs, les espaces d'écriture peuvent être caractérisés sous un angle rhétorique, mettant l'accent sur les « discours » facilitant la création, tels que les modèles et gabarits proposés par les logiciels de création numérique. Par ailleurs, du point de vue culturel, ces contenus et cultures peuvent être perçus comme un « contexte » local reflétant une mosaïque de cultures techno-créatives à l'échelle mondiale, offrant ainsi diverses voies d'expression au travers des outils numériques.

17 Juin 2024

9h15 - 18h

Maison des sciences
de l'Homme, Val de Loire
33 allée Ferdinand
de Lesseps,
salle 147, Tours

Avec

Fanny GEORGES
Gustavo GOMEZ MEJIA
Etienne CANDEL
Alexandra SAEMMER
Matteo TRELEANI
Ghislaine CHABERT
Nanta NOVELLO
PAGLIANTI
Federico BIGGIO

Lien Teams :
<https://tinyurl.com/espacecreationnumerique>



Contact :
federico.biggio@univ-tours.fr

Design graphique :
Federico Biggio

Programme

9h15-9h30 – Accueil ▪ David DOUYERE (Prim, Université de Tours)

9h30-9h45 – Introduction ▪ Federico BIGGIO (Prim, Université de Tours)

9h45-10h15 – Poïétique de l'expérience gestuelle et visuelle du tournage de l'argile : faire et regarder faire ▪ Fanny GEORGES (Irmeccen, Université Sorbonne Nouvelle)

10h30-11h00 – Collectes, collages, codages, calages : "Écrits d'écran" et expériences de recherche-crédation ▪ Gustavo GOMEZ MEJIA (Prim, Université de Tours)

11h15-11h45 – « Je pose ça là ». Petite créativité et menus gestes d'interfaces ▪ Étienne CANDEL (Cerlis, Université de Paris)

12h-14h – Déjeuner

14h-14h30 – Profil : Sudète (conférence performance) ▪ Alexandra SAEMMER (Cemti, Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis)

14h45-15h15 – Spectres, automates et personnes : les migrations des spectateurs immersifs ▪ Matteo TRELEANI (Sic.Lab, Université Côte d'Azur)

15h30-16h – Écritures des expériences, écritures de recherche, vers des espaces de co-crédation de l'immersion ? ▪ Ghislaine CHABERT (Marge, Université Lyon 3)

16h15-16h45 – « Découvrez l'art dans sa forme la plus pure », parcours d'exploration et supports créatifs autour de l'exposition « Van Gogh : une expérience immersive » ▪ Nanta NOVELLO PAGLIANTI (Ciméos, Université de Bourgogne)

17h-17h30 – Templates, modèle, schéma, préréglage : questions et perspectives ▪ Federico BIGGIO (Prim, Université de Tours)

17h45-18h – Conclusions

Conception scientifique : Federico Biggio

Comité d'organisation : Federico Biggio, Soufyane Chafik, David Douyère, Samuel Tietse.

Fanny GEORGES

Poïétique de l'expérience gestuelle et visuelle du tournage de l'argile : faire et regarder faire

À une époque où la technologie numérique et la production industrielle prédominent, est apparu un regain d'intérêt pour le « fait main » et les techniques artisanales, comme la pratique du tissage et du tricot (Zabban 2015) et des céramistes-créateurs (Bajard 2012). En tant que pratique amateur, l'artisanat offre un moyen de renouer avec ces valeurs fondamentales, en encourageant les amateurs à explorer des techniques artisanales traditionnelles et les artistes à les réinventer d'une manière contemporaine (Jourdain 2012, 2014, Ullauri Lloré 2015). Cette communication propose une approche poïétique (Dewey 2005, Passeron R. 1989), du processus de façonnage de la céramique par la technique du tournage, à partir d'un terrain réalisé pendant trois ans dans le cadre d'un atelier de céramique, ainsi que par l'analyse d'un corpus de vidéos du web présentant l'acte de tournage céramique, qui exercent une fascination sur les spectateurs et spectatrices.

Gustavo GOMEZ MEJIA

Collectes, collages, codages, calages: "Écrits d'écran" et expériences de recherche-crédation

Jusqu'ou peut-on penser les tensions qui se nouent entre les dispositifs d'écriture numérique et les pratiques de création contemporaines ? Jusqu'ou faut-il les vivre pour pouvoir en témoigner ? Ces questionnements réflexifs sont au cœur d'un retour archéologique et autoethnographique sur un parcours de recherche d'une quinzaine d'années. D'une part, il sera question de revisiter la genèse épistémologique de la théorie des "écrits d'écran" (Souchier & Jeanneret) inspirée en partie par des pratiques de création "télématique" et "informatique" qui anticipaient à leur manière des problématisations techno-sémiotiques et culturelles plus larges. D'autre part, il sera question de confronter ce cadre théorique et son outillage conceptuel à un retour d'expérience situé, alimenté par des savoirs émanant d'une palette de projets de recherche-crédation numériques (collages de captures d'écran, installations web, images auto-générées). Que deviennent les "architextes" selon que l'on se place en qualité de théoricien critique ou de créateur artistique ? Entre théorie et praxis, quels perspectives retenir pour faire dialoguer "savoirs situés" et matérialismes techno-culturels?

Etienne CANDEL

« Je pose ça là ». Petite créativité et menus gestes d'interfaces

Etienne Candel propose ici un questionnement sur ce qu'il y a de créatif dans les pratiques quotidiennes, modestes et presque invisibles, des interfaces numériques. Cadrer, écrire, choisir une application, saisir une vidéo : tous ces gestes répondent certes à une panoplie industrielle qui met en ordre les créativités dans le contexte d'une économie des écritures. Mais qu'en est-il concrètement de cette créativité ? En substituant à une sémiotique objectivante des dispositifs une prospective des appropriations situées (issue de la cybernétique de l'imparfait envisagée par Yves Jeanneret), il interrogera les gestes d'écriture du côté des subjectivités.

Alexandra SAEMMER

Profil : Sudète

Mes grands-parents faisaient partie du peuple des Sudètes, une minorité germanophone installée dans les régions frontalières de la Tchécoslovaquie et chassée à la fin de la Seconde Guerre mondiale pour avoir coopéré avec le Reich.

Née dans les années 1970, j'ai grandi avec deux versions de l'histoire des Sudètes. Empreinte de nostalgie, la version transmise par ma mère insistait sur le drame de l'expulsion ; la complicité avec l'idéologie nazie était la tâche aveugle de ce récit. La deuxième version, qui mettait l'accent sur cette complicité, m'a été enseignée à l'école ; elle faisait l'impasse sur les souffrances causées par la migration forcée.

L'enquête, dont je présenterai quelques étapes dans cette conférence-performance, retrace le périple de ma famille sudète, sonde les injustices qu'elle a subies, mais aussi sa responsabilité.

Au début, je ne disposais d'aucune photo, d'aucun document administratif – à peine quelques rumeurs. Le silence qui pesait sur l'histoire de ma famille sudète est celui de la culpabilité des suiveurs, des petits collabos, mais aussi des soldats chair à canon et des femmes violées sur les terres brûlées de la guerre.

Pour reconstruire leur vécu, je me suis appuyée sur des livres, des archives, des entretiens avec des membres de la famille, et des témoignages et récits de vie récoltés sur les pages Facebook de la communauté sudète. Les récits de descendants de peuples colonisateurs et collabos, hantés par la honte, s'écrivent à l'abri des regards, dans les niches des réseaux sociaux.

Matteo TRELEANI

Spectres, automates et personnes : les migrations des spectateurs immersifs

Une tradition ancienne considère le spectateur audiovisuel comme rôle passif. De la dépossession produite par le montage cinématographique telle que décrite par Duhamel (« je ne peux plus penser ce que je veux ; les images mouvantes se substituent à mes propres pensées », 1931) au parallèle avec la caverne de Platon dans la théorie du dispositif de Baudry en 1970 (des personnes enchaînées et obligées de regarder une projection), la notion de passivité des pratiques médiatiques est jugée comme un problème à remédier. D'un côté les théories proposent la « distanciation » comme solution à une spectatorialité dépossédée de ses capacités cognitives, de l'autre, les évolutions des technologies promettent l'interactivité (Rancière, 2008). Toutefois, selon des textes classiques dans les études médiatiques, les médias numériques interactifs échouent à y remédier pour les mêmes raisons (Manovich, 2001). Qu'en est-il du spectateur immersif aujourd'hui ? L'immersion est-elle un supplément qui aboutit à une expérience « totale », où interactivité et immersivité nous permettent de nous émanciper des contraintes des dispositifs ? Et peut-on parler de spectateur pour les œuvres immersives ? Nous allons proposer différentes figures de spectateur et voir comment la pervasivité des médias devient une pratique qui est finalement intégrée par les expérimentations immersives et conçoit une figure de spectateur incité à migrer entre différents cadres énonciatifs.

Ghislaine CHABERT

Écritures des expériences, écritures de recherche, vers des espaces de co-création de l'immersion ?

La communication développera une réflexion sur les enjeux de l'écriture des expériences et des narrations pour et dans ces espaces immersifs. A partir de plusieurs exemples pris dans différents projets de recherche, deux angles seront privilégiés, d'une part celui des écritures numériques en situation d'immersivité, d'autre part celui des écritures de la recherche comme espaces de co-création de l'immersion. Les expériences de l'écran, ou de dispositifs qui aujourd'hui le traversent, invitent à des expériences du corps qui permettent d'expérimenter un autre rapport à l'espace (numérique ou non numérique) et aux autres dans les contextes sociaux. C'est la raison pour laquelle, dans chacun des cas, le corps comme dispositif socio-spatial mais aussi comme espace d'écriture sera particulièrement questionné.

Nanta NOVELLO PAGLIANTI

« Découvrez l'art dans sa forme la plus pure », parcours d'exploration et supports créatifs autour de l'exposition « Van Gogh : une expérience immersive »

La communication portera sur une analyse de l'exposition « Van Gogh : une expérience immersive » qui s'est déroulée à Milan du 18 mai 2023 au 14 avril 2024. Il s'agira de questionner les différents supports d'écriture numérique et le traitement de l'image dans la volonté de comprendre les différentes composantes immersives de l'exposition. En effet la projection du montage d'images numériques, le support vidéo et la réalité virtuelle contribuent, chacun à sa manière, à faire vivre une expérience « artistique ». Quel rôle joue le visiteur dans le parcours de visite ? Que va-t-il rester pour les publics de cette promesse créative ?

Federico BIGGIO

Templates, modèles, schémas, pré-réglages : questions et perspectives

La communication aborde l'objet d'étude qu'est le *template*, objet para-textuel qui supportant l'écriture numérique, sa dimension textuelle – le gabarit – et sa dimension pragmatique, qui peut être interprétée dans un sens d'abord sociologique (Bijker & Pinch) et politique (Rancière). Le modèle peut être envisagé à travers différents niveaux de figurativité (en reprenant la distinction entre figuralité et figurativité, Fabbri et Marrone 2001), du moule à la métaphore, de la cohérence graphique de Canva aux schémas encyclopédiques d'Eco et aux idées kantienne. Quels défis de la culture numérique l'objet modèle nous permet-il d'intercepter ?