



## LA GESTE & LE GESTE NUMÉRIQUES

Colloque international interdisciplinaire, Université Le Havre Normandie  
26-27 juin 2025

- *Origine et postulats :*

**Le groupe de recherches interdisciplinaires InterGestes a le plaisir d'annoncer l'organisation de son premier colloque international sur *la geste* numérique et *le geste* qui en est constitutif.**

Les recherches conduites au sein d'InterGestes s'attachent à replacer *la geste* et *le geste* numériques dans des contextes multiples - historique, technique, culturel et social, communicationnel, clinique, etc. Elles se conjuguent autour de quatre dynamiques génériques, qui ont pour principal atout d'être perméables et de permettre des rencontres et des agencements conceptuels et pragmatiques : les robots humanoïdes, la reconnaissance faciale, le geste amateur, les écrans au cœur des foyers. L'association thématique au cœur des travaux initiés par les membres fondateurs du groupe<sup>1</sup> met en exergue la nature et l'impact de la panoplie gestuelle dans les littératies contemporaines, d'abord au sens de la substance narrative qui se trouve relatée au moyen de ces mêmes littératies, de *la geste* vue originellement, c'est-à-dire en tant qu'elle renvoie à l' "histoire glorifiante d'un peuple, d'un groupe social, d'un individu"<sup>2</sup>; puis, 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.

Une première rencontre-séminaire<sup>3</sup> avait permis de mettre en lumière des points de rupture et de continuités, des liens, des filiations entre diverses recherches, notions, concepts et auteurs. Le geste numérique s'était révélé enraciné dans une archéologie fort vaste, allant de la chanson de geste médiévale au *swipe* des écrans tactiles. Les explorations conduites par la suite ont souligné la nécessité d'historiciser le concept de

---

<sup>1</sup>[InterGestes. Groupe de Travail Interdisciplinaire sur La Geste et Le Geste Numériques \(2023-\) | ICHNOS-ANTHROPOS](#)

<sup>2</sup> <https://www.cnrtl.fr/definition/geste/1>

<sup>3</sup> <https://onhumantrace.hypotheses.org/category/nos-precedents-seminaires>

geste et d'éclairer le numérique à l'aune des problématisations complexes que suscite la question de l'objectivité des dispositifs informatisés.

Ces horizons de recherches demandent à être élargis, redéfinis même, au regard de dialectiques infiniment amplifiées à l'ère de l'empreinte digitale, de la digitalisation des traces, à l'aune des évolutions contemporaines des épistémologies de la trace (Galinon-Méléneq). Aussi, le colloque ambitionne-t-il à la fois de circonscrire et de confirmer les travaux inauguraux d'InterGestes et de stimuler des pivots différents d'approches, une diversification des épistémologies, en convoquant l'interdisciplinarité comme ligne de conduite, comme méthode.

*Le comité scientifique sera attentif à toute contribution innovante ; les contributeurs ne sont pas tenus de se limiter aux cadres théoriques proposés pour répondre aux enjeux énoncés ci-dessous. Sont acceptées les approches à la fois théoriques et pragmatiques, quelles que soient les disciplines, dans une perspective de complémentarité.*

#### - Contexte scientifique

La matérialité des dispositifs informatisés engage à examiner les pratiques et les usages en raison de la mobilisation des corps physiques parce qu'ils sont les lieux d'émergence des affects (Martin-Juchat). Cependant, on se satisfait de postuler la réalité des compétences physiques et physiologiques, et on se détourne des nombreuses impossibilités que peut susciter un geste numérique contemporain devenu impérieux et omnipotent.

Or, impliquer le corps, c'est exiger ses aptitudes et ses expériences, que ce soit pour démarrer, pour appuyer, glisser, transférer, télécharger, etc. Quelle que soit la puissance du design des "boutons" - menu, navigation, applications -, il n'est pas d'exploration, pas d'agir digital sans les mains, sans le regard, sans le souffle, voire sans la voix (les commandes vocales, Google voice, Siri, Bixby, Cortana), qui n'implique une forme de narration (Souchier *et al.*). Si le geste de cliquer est souvent dévalorisé dans les discours politiques et économiques, alors qu'il doit être questionné dans ses implications individuelles et collectives (Casilli), le *swipe* fait désormais l'objet d'une naturalisation qui contraint notre liberté et notre vision du monde (Vitali-Rosati, Garmon).

Le geste numérique n'est pas une manifestation incorporelle : il mobilise des enjeux de littératie puissants, qui exigent des apprentissages complexes. Face à une certaine banalisation mimétique du geste au quotidien, il est toujours déterminant de dresser un inventaire des segments somatiques ou fonctionnels, voire organiques, qui irriguent le règne digital, et de concevoir une critique des narrativités gestuelles informatisées afin d'esquisser, à nouveaux frais, une anthropologie du geste (Jousse), ou de l'élargir en l'amendant.

Le colloque ambitionne d'opérer des arrêts sur image interdisciplinaires 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. Nous faisons l'hypothèse que si le geste numérique ne cesse de prospérer, c'est à la faveur d'une narratologie propre, qu'il signifie un espace d'expression où se déploie un geste ininterrompue. Partant, le geste secrète une trame

diégétique génératrice de ramifications de genres et de registres dont on perçoit les ancrages dans tous les champs d'action du paradigme digital, par exemple en tant que moyen (l'hypertexte), en tant que champ (les séries interactives<sup>4</sup>), en tant que processus (*stories*, narrations à construire). Aussi, la geste numérique apparaît-elle comme le fait permanent et quasi exclusif du geste scriptural et fictionnel.

- *Projet et appel*

Fondamentalement des artefacts, la geste et le geste émergent des volontés, des expériences, des crédos, des projections, en bref, de tout processus révélateur, au sens photographique du mot, de la raison humaine. Ce sont des mots en miroir, des vocables jumeaux. On rappellera utilement leur étymologie croisée : si *la* geste vient du provençal *gesta* (ital. *gesta* ; du lat. pluriel neutre *gesta*), les choses faites, *le* geste est issu du latin *gestus*, participe passif de *gerere*, porter, faire. En ancien français, la geste désigne le récit des actions mémorables et hauts faits d'un héros et de ses représentants (Mathey<sup>5</sup>).

La geste indique une manière de faire trace, de garder en mémoire à travers la narration. Le geste, quant à lui, peut être défini comme un "mouvement du corps ou d'un membre du corps qui exprime une pensée ou une émotion" (Reinach) et pris en compte comme "notre manière d'être au monde" (Flüsser). Le geste comporte également une dimension temporelle, à l'échelle de l'évolution des spécificités culturelles des époques, il est un acte des techniques du corps (Mauss). Dans *l'epos* (au sens du récit épique) du numérique trivial, le geste grammatise, enregistre, trace, sur un écran et parmi les écrans. Le geste numérique est toujours en suspens (Citton) et pourtant il s'actualise en permanence dans ses traces, qui aujourd'hui sont autant de notifications du temps réel, celles de *l'être en train de...* ainsi que celles de l'enregistrement, les marqueurs temporels du *il y a...* (Cavallari). La mise en avant de son articulation cinétique favorise la diversité des regards scientifiques, des approches possibles ; c'est un ancrage fondateur puisque les deux, la geste autant que le geste, produisent des changements référentiels, dans le temps et dans l'espace. La geste est le fait du mouvement par sa nature diégétique, inscrite dans l'axe espace-temps, y compris quand elle accueille du geste. Elle historicise, met en parole, s'emploie à dérouler faits, chroniques et aventures. Le geste, lui, est par essence le fait d'au moins un mouvement, quand il n'est pas symbolique et qu'il indique alors la reformulation d'une volonté.

La panoplie gestique - soit les gestes considérés en tant qu'ils sont des moyens pour porter les expressions - a des conséquences complexes et nécessite des explorations approfondies.

*En veillant à traiter le jumelage de la geste avec le geste à l'aune du digital*, les contributions proposeront de replacer la caractérisation numérique des deux termes dans des contextes multiples, historique, technique, culturel et social, communicationnel, clinique, etc. ; elles mettront en lumière des usages contemporains et leurs enjeux sur la

---

<sup>4</sup> Cf. « Choose your story »

<sup>5</sup> "Aux origines de la geste : petite introduction médiévale", séminaire *La Geste et le Geste numériques*, 6 décembre 2023, Université Le Havre.

<https://onhumantrace.hypotheses.org/category/nos-precedents-seminaires>

Laurence Mathey in conférence d'ouverture du séminaire *La Geste et le geste numériques*, décembre 2023.

culture et la communication des sociétés. Les propositions pourront prendre appui dans au moins une des quatre dynamiques du groupe InterGestes, *qui ne sont ni exhaustives ni exclusives, et qui seront par ailleurs appelées à être transcendées, dépassées, interrogées* :

1. **La gestique des robots humanoïdes. Anthropomorphisation, incorporation et récit.** Les recherches interdisciplinaires engagées partent du constat que la robotique connectée tend à occuper l'espace public et relationnel quotidien, au point de se présenter comme un pivot des communications ordinaires. À la faveur des développements des technologies smartifiées<sup>6</sup>, eux-mêmes portés par un capitalisme numérique attentionnel et affectif dont la force idéologique est désormais largement documentée, les robots compagnons œuvrent à la fabrication d'une mimesis transhumanisante (Besnier) et à la métamorphose radicale des représentations sociales et sociétales. Terme issu de la didactique, la gestique désigne l'ensemble des gestes en tant que moyens d'expression. Adossée aux robots compagnons, la gestique permet de cheminer vers la compréhension des processus d'anthropomorphisation qui les fondent (Tisseron), et par là des matérialités, des supports, des langues, des fonctionnalités etc., qui justifient les incorporations et les narrativités mises en exergue par les discours promotionnels. Cette perspective amène à observer, d'une part, les efforts des designs contemporains pour "joindre le geste à *la* geste". D'autre part, elle rend possible la critique de l'émergence d'un imaginaire réifié et redistribué, particulièrement par les robots compagnons et les robots sexuels connectés (Bonenfant & Dula). Au cœur de cette perspective, les récits que ces designs et ces dispositifs produisent méritent d'être interrogés.
2. **La reconnaissance faciale des émotions et phénoménologie des écrans.** Le cadre théorique de cette approche est celui de la théorie externaliste et de la cognition incarnée (Varela, Maturana) et celle, plus récente, de Martin-Juchat ou Lenay, dans laquelle la perception, les émotions et l'empathie se produisent dans l'espace relationnel, corporel et gestuel. Notre corps habite un espace polytopique (Stock), dans lequel la performance d'écran réalise, dans le cadre et hors-cadre, la coexistence entre plateformes et interfaces numériques et les lieux connectés au réseau où nous nous trouvons. Un geste numérique, un geste d'écriture ou de lecture, de visionnage ou de partage, est toujours un événement qui a lieu, au même moment, dans l'interface numérique et dans la rue : ici les deux espaces fusionnent dans une spatialité créée et régie par le même mouvement (Cavallari). Les notions de "signe-trace" et de "corps-trace" (Galimon-Méléneq) actualisent les questions propres à une *phénoménologie des gestes* qui postule que la reconnaissance et la compréhension des gestes d'autrui constituent la condition préliminaire de l'humanité des gestes. Quels signes-traces permettent à l'humain de détecter qu'un geste provient d'un autre humain ou d'une machine ? Que se passe-t-il quand un geste humain est reconnu par une machine ?

---

<sup>6</sup> Cf. Dula (2019). Néologisme chargé de désigner les dispositifs dits *smarts*. A la différence de « digitalisé(s) » ou "informatisés", le qualificatif rend lisible la portée idéologique du mot, dont les emplois sans traduction indiquent la doctrine

**3. Le geste amateur dans les productions audiovisuelles.** Cet axe de recherche vise à interroger les enjeux sémiologiques, politiques, esthétiques et écologiques du "geste amateur" dans les productions audio-visuelles (publications sur les réseaux sociaux, vidéos, films documentaires, etc.). La revendication d'une esthétique du « bricolage », du « mal-fait », d'une « imagerie kitsch » (Gomez-Mejia) participe d'une tendance fondatrice sur Internet (Douglas). Historiquement, le bricolage participe d'une contre-culture contestataire au fondement même des imaginaires d'Internet (Flichy). À l'inverse, le fonctionnement des réseaux sociaux, tout en se présentant comme des « cadres vides » (Doueihi) accueillant les contenus amateurs, repose sur des logiques de standardisation très fortes. La popularisation de certains formats, les contraintes inhérentes au modèle économique des plateformes, poussent les utilisateurs à l'adoption de codes et de normes communes, qui entraîne une uniformisation des contenus. La posture des pro-am (Leadbeater & Miller), ces amateurs qui adoptent des pratiques semi-professionnelles, escamote l'axiologie de la singularité au profit de pratiques communautaires qui reposent sur la production de contenus très standardisés (Siguiet, 2023). Il s'agira donc d'interroger *la geste* derrière *les gestes* de l'amateurisme : quels discours, quels récits, quelles valeurs sous-tendent cette double posture de l'amateur, entre *résistance* et *conformité* ?

**4. La place des écrans dans l'enfance et l'adolescence.** Cet axe de recherche étudie la place des écrans dans différents systèmes de l'enfance, de la geste imaginaire jusqu'au geste réel. Les gestes nouveaux induits par ces écrans, parfaitement maîtrisés par les jeunes enfants, sont parfois considérés comme résultant d'une évolution plutôt qu'une révolution numérique (Bitu, 2023), et s'accompagnent d'une nouvelle façon de considérer la famille, en modifiant sa structure systémique. Les écrans font partie de l'environnement familial et écrivent une histoire différente, modifiant la geste dans les foyers et les structures d'accueil de l'enfance (Balleys). Les parents et les enfants se racontent et se découvrent les uns les autres avec les écrans, se créent des avatars dont les postures, les symboles et les gestes reflètent et contredisent leur personne socialement admise par la famille. Le récit de la place des écrans dans les systèmes de l'enfance se nourrit de représentations sociales et culturelles, teintant les perceptions et conceptions de l'adulte à propos de la pensée numérique de l'enfant accompagné (Amadiou & Tricot, 2020). La place des écrans a notamment fait évoluer un aspect de la relation parents-enfants dans les foyers : celui de la lecture. L'histoire familiale quotidienne s'accompagne d'histoires racontées, dont la transmission est redéfinie par les évolutions numériques qui transforment la chaîne du livre de jeunesse (Bélisle).

**Mots clés :** Affect, corps, conséquence-trace, communication, complexité, écosystémique, écran, émotion, épistémologies de la représentation, éthique numérique, diégèse gestuelle, différence, geste physique, geste scriptural, gestique, imaginaire, incommunication, image, inscription, lettrure, même, narrativité, organicité,

phénoménologie des gestes, réification, segment somatique, tracé, trace mémorielle, trace numérique, processus traçuels, récit, signes-traces, systèmes, translittératie.

- *Modalités et organisation* :

Dates : **26 juin-27 juin 2025**

Lieu : IUT du Havre, département Information Communication, Université Le Havre Normandie

Publication de l'AAC : **10 décembre 2024**

Date limite d'envoi des propositions (format : 3000 signes hors références bibliographiques) : **3 février 2025**. Les propositions sont à envoyer à [peppe.cavallari@gmail.com](mailto:peppe.cavallari@gmail.com), [daiana.dula@univ-lehavre.fr](mailto:daiana.dula@univ-lehavre.fr) et [marine.siguier@univ-lehavre.fr](mailto:marine.siguier@univ-lehavre.fr)

Date de retour aux auteurs : **3 mars 2025**

### **Bibliographie indicative :**

AMADIEU Franck, TRICOT André, *Apprendre avec le numérique*, "Mythes et réalités", éditions Retz, 2020.

AMATO Etienne Armand, "Des milieux techno-sociaux « cyber » et « hyper » où faire société avec nos avatars : de l'inscription médiatique corporelle aux « effets de corps », et du dispositif au compositif", XXIII<sup>e</sup> congrès de la Sfsic, 2023 : <https://hal.parisnanterre.fr/hal-04782744v1>

BALLEYS Claire, "Légitimité parentale et idéal de résistance aux écrans: Les principes à l'épreuve des pratiques" 1. *Réseaux*, 6/2021, pp. 217-248.

BELISLE Claire. (dir.), *Lire dans un monde numérique*, Presses de l'Enssib, 2011.

BESNIER Jean-Michel, *Demain les posthumains*, Hachette, 2009.

BITU Fabien, *La (r)évolution du geste numérique : les apports de la recherche en psychologie du développement*. Séminaire "La geste et le geste numériques", PRSH, Le Havre, France, 6 Déc. 2023.

BONENFANT Maude, DULA Daiana, "L'imaginaire transhumaniste du développement technologique : le cas des robots compagnons et de l'autocare", in Collectif, *Les Imaginaires du développement technologique, une typologie*, MkF éditions, 2025.

CARDON Dominique, *Culture numérique*, Presses de Sciences Po, 2019.

CASILLI Antonio, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Seuil, 2019.

CAVALLARI Peppe, "La performance d'écran. Gestes d'écritures, visage et image du corps", dans O. AIM (dir.), *La surveillance comme performance d'écran, Etudes digitales*, (12), 2023.

CAVALLARI Peppe, "Les effets spéciaux d'une magie normale : transparence et opacité de l'être en ligne", in M. ALMIRON, S. BAZOU, G. PISANO (dirs.), *Magie numérique. Les arts trompeurs. Machine, Magie, Médias*, Presses Universitaires du Septentrion, 2020, pp.89-101.

CITTON, Yves, *Gestes d'humanités : anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Armand Colin, 2012.

COELLO Yann (dir.), *Corps, cerveau et processus mentaux*, Dunod, 2024.

COLLOC Joël, "Fvsoomm a Fuzzy Vectorial Space Model and Method of Personality, Cognitive Dissonance and Emotion in Decision Making". *Information*, 11, no. 4, 2020. doi:10.3390/info11040229.

COUDERC Romain, "Les traces de l'expression : du geste à la sédimentation du sens", in "Au travers de la phénoménologie : l'expression et les traces du sens chez Merleau-Ponty", *Philosophie*, vol. 157, no. 2, 2023, pp. 42-66.

DIDI-HUBERMAN Georges, *La Fabrique des émotions disjointes, Faits d'affect*, 2, Minuit 2024.

DOUEIHI Milad, "Un humanisme numérique" in *Communication & langages*, vol. 167, n°1, 2011, pp. 3-15.

DOUGLAS Nick, "It's supposed to look like shit: The Internet ugly aesthetic", *Journal of visual culture*, 2014, vol. 13, no 3, pp. 314-339.

DULA Daiana, "Le robot est-il un mème ? Trace, projection et mimétisme des objets compagnons", in H. BOULEKHBACHE, B. GALINON-MELENÉC, S. LELEU-MERVIEL (dirs), *L'Homme-trace. La trace, du sensible au social*, CNRS Editions, 2021, pp.301-317.

FLICHY Patrice, *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010.

FLÜSSER Vilém, *Pour une philosophie de la photographie*, Circe, 1983.

GARMON Inès, "Les petits gestes" dans leur anthropologie communicationnelle. *Étudier la digipulation des applications*, Thèse de doctorat, GRIPIC, CELSA, soutenue le 27/03/2023.

GARMON Inès, "Donner à toucher, donner à sentir : étude du capitalisme affectif sur mobile", *Communiquer* [En ligne], n° 28, mis en ligne le 22 mai 2020, consulté le 11 décembre 2023. URL :<https://journals.openedition.org/communiquer/5424>

GALINON-MÉLÉNEC Béatrice, "Le concept du *corps-trace* comme ressource sémiotique pour une méthodologie interdisciplinaire", in A. BIGLARI, *La sémiotique et ses potentiels*, Academia, (à paraître en janvier 2025)

GALINON-MÉLÉNEC Béatrice, "Pour une ichtnologie générale à l'heure du numérique", in Revue *Communication & traces numériques*, 2019/1, in F. LIENARD. et S. ZLITNI (dirs.), Presses universitaires Rouen-Le Havre, 2019.

GALINON-MÉLÉNEC Béatrice, *L'Odyssée de la trace*, tome 1, London, Iste éditions, Willey, 2020.

GOMEZ-MEJIA Gustavo, "Fragments sur le partage photographique. Choses vues sur Facebook ou Twitter", in *Communication & langages*, n°194, 2017, pp. 44-65.

HARDY Jean-Sébastien, *La chose et le geste. Phénoménologie du mouvement chez Husserl*, Epiméthée, PUF, 2018.

JEANNERET Yves, "Complexité de la notion de trace", in B. GALINON-MÉLÉNEC (Dir.) *L'Homme trace*, T. 1. CNRS Éditions, 2011.

JOUSSE Marcel, *L'Anthropologie du Geste*, Gallimard, 1974, 1975 et 1978.

LEADBEATER Charles, MILLER Paul, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.

LENAY Charles, "Énaction, Externalisme et Suppléance Perceptive", *Intellectica*, 2006/1, 43, pp. 27-52.

LENAY Charles, "« C'est très touchant », La valeur émotionnelle du contact", dans P. STEINER, J. STEWART, Philosophie, technologie et cognition, *Intellectica*, 53-54, 2015.

MARTIN-JUCHAT Fabienne, "Penser le corps affectif comme un média", *Revue Corps*, n° 4(1), 85-92. <https://doi.org/10.3917/corp.004.0085>.

MATHEY-MAILLE Laurence, *Écritures du passé. Histoire des ducs de Normandie*, Honoré Champion, 2007.

MERLEAU PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945.

MERZEAU Louise, "De la face au profil : l'aventure numérique du visage", *INA Global*, 2015.

ODIN Roger, *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*, Presses universitaires de Grenoble, 2011.

PIQUE Christophe, "Les technologies numériques au cœur du processus créatif. L'émergence d'un hyperstyle", *Proteus, Cahiers des théories de l'art*, numéro 20, septembre 2023.

REINACH Salomon, "L'Histoire des gestes", *Revue archéologique*, 1924, vol. 20, pp. 64-79.

SEBBAH François-D., "Traces numériques : plus ou moins des fantôme(s) ?", dans *Le sujet digital*, Les presses du réel, 2015.

SIGUIER Marine, "Des mots aux images ? Figurations homotopiques de la lecture sur TikTok", *MEI. Médiation et information*, n°52, janvier 2023, pp. 105-116.

SOUCHIER Emmanuel, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, avec la participation de JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le numérique comme écriture : théories et méthodes d'analyse*, Armand Colin, Malakoff, 2019.

TISSERON Serge, *Vivre dans les nouveaux mondes virtuels. Concilier empathie et numérique*, Dunod, 2022.

TISSERON Serge, *Le jour où mon robot m'aimera, vers l'empathie artificielle*, Albin Michel, 2015.

VITALI-ROSATI Marcello, *Eloge du bug. Être libre à l'époque du numérique*, La Découverte, 2024.

### **Comité d'organisation :**

Daiana DULA, Université Le Havre Normandie

Pepe CAVALLARI, Centre de recherches interuniversitaires sur les humanités numériques (CRIHN)

Carine ROUCAN, Université Le Havre Normandie

Marine SIGUIER, Université Le Havre Normandie

### **Comité scientifique :**

Fabien BITU, Université de Rouen

Maude BONENFANT, Université du Québec à Montréal

Pepe CAVALLARI, Centre de recherches interuniversitaires sur les humanités numériques (CRIHN)

Soufyane CHAFIK, Université de Tours

Joël COLLOC, Université Le Havre Normandie

Daiana DULA, Université Le Havre Normandie

Alain-Philippe DURAND, Université d'Arizona

Philippe ETHUIN, INSPE Amiens, Université de Picardie

Béatrice GALINON-MÉLÉNEC, Université Le Havre Normandie

Ines GARMON, CY Ecole de Design

Juliette LE MARQUER, Université Jean Moulin Lyon 3  
Christophe PIQUE, Université de Rouen Normandie  
Carine ROUCAN, Université Le Havre Normandie  
Marine SIGUIER, Université Le Havre Normandie