

# Appel à contributions

TIPA n° 40, 2025

Travaux Interdisciplinaires sur la PArole et le langage

<https://journals.openedition.org/tipa/>

*La revue TIPA est une revue accessible en libre accès sur la plateforme de revues en ligne « OpenEdition Journals » et sans frais de soumission ni de publication. La procédure d'évaluation est une évaluation en double aveugle par un comité scientifique dont la composition est indiquée ci-dessous.*

## Numéro spécial Colloque IMPEC 2024 : Ecrans et pratiques artistiques

Coordination : Christelle COMBE (Aix-Marseille Université, LPL) & Isabelle CROS (Aix-Marseille Université, LPL)

Dans le cadre de la sixième édition du colloque IMPEC 2024 visant à définir et comprendre **les spécificités de la communication par écran à la lumière des notions de créativité, d'innovation et d'éthique**, la revue **Travaux Interdisciplinaires sur la PArole et le langage** se propose de consacrer le n° 40 à **l'axe B du colloque** et de faire le point sur l'état de la recherche et des différents travaux relatifs **aux pratiques artistiques**.

Les écrans et les technologies numériques ont peu à peu été intégrés aux différentes pratiques artistiques : l'usage expérimental de la vidéo en art s'est systématisé à partir des années 1960, l'art numérique et les hybridations qu'il autorise ont constitué une nouvelle étape à partir des années 1970-1980. Au début des années 1990, avec la diffusion d'Internet, la visioconférence a suscité l'essor de la « télé-performance » (Bauchard, 2021). Les robots et la réalité virtuelle (avec les travaux de Mark Reaney notamment) sont aussi désormais explorés et exploités par les artistes. L'anthropologie des techniques (Leroi-Gourhan, [1964] 2009) montre comment l'intégration des outils modifie le rapport au savoir et à la connaissance : comme l'imprimerie, le numérique modifie l'accès à la lecture et à l'écriture, entraînant corollairement une « raison numérique » comme jadis une « raison graphique » (Goody, 1979).

### Quelles formes et esthétiques les œuvres numériques dessinent-elles ?

La littératie multimodale et plurisémiotique du numérique (Lacelle, Boutin, Lebrun, 2017) ouvre une voie à des formes d'art aux frontières poreuses, « création numérique » (Leleu-Merviel, 2005) qui invite le public à autant d'« expériences ». Ces formes hétérogènes et éclatées empruntent, en effet, aux arts graphiques et visuels (le Net Art ; le design graphique), à la littérature (générationnelle, hypertextuelle, poésie sonore, etc.), au cinéma, mais aussi aux arts vivants (théâtre, performance). Des formes natives du numérique émergent comme les mêmes, le prompt art qui accompagne l'explosion de l'IA, touchant jusqu'aux algorithmes eux-mêmes (Paveau, 2017), le code étant parfois lui-même investi comme espace artistique (Saemmer, 2007). Cette dimension protéiforme de l'œuvre numérique, collaborative – ne serait-ce que parce que l'écriture du code est souvent déléguée –, interroge le statut auctorial, plus encore alors que l'IA s'impose comme un agent de créativité. Cette hétérogénéité et multimodalité sont-elles cependant aussi « innovantes » que les artistes/chercheurs l'affirment ou que les spectateurs la reçoivent ? Ainsi, l'existence de la littérature numérique (Bouchardon, 2014) se voit remise en question (Vitali-Rosati, 2015). Gervais et Saemmer (2011) mettent en avant comme point commun à ces œuvres numériques « l'esthétique du non-fini », caractérisée par la perpétuelle recomposition (Lunenfeld, 1999 : 10) qu'imposent l'instabilité et la labilité des supports numériques (voir les artistes du « Transitoire Observable »). Quelles autres esthétiques les caractérisent ?

### Comment les arts vivants jouent-ils avec les écrans numériques ?

L'arrivée de la vidéo, du numérique et d'autres technologies sur les scènes de théâtre a bouleversé les pratiques et rendu accessibles de nouvelles formes de scénographie. Les technologies « sont intégrées non seulement dans le dispositif scénique, mais aussi dans la dramaturgie, dans la chorégraphie, bref dans le processus d'écriture de l'œuvre » (Quinz, 2002 : 12). Avec la Covid19, les expériences en ligne du spectacle vivant se sont multipliées (Roques, 2020). L'outil de visioconférence et les réseaux sociaux sont devenus des laboratoires d'expérience et peuvent avoir ouvert « une nouvelle forme théâtrale hybride voire d'un nouveau genre artistique ou du moins d'une nouvelle scène possible » (Dieuzayde et Della Noce, 2020 : 52).

### Que font les écrans à la performance et à la réception ?

Pour Leeker *et al.* (2017), les cultures digitales sont des cultures performatives, et offrent des affordances nouvelles pour les pratiques et interventions performatives, au point de parler de performativité techno-sociale. Au sein des *performance studies*, DeLahunta *et al.* (2017) explorent par exemple le rôle du numérique dans la documentation et la transmission d'idées de mouvement. Dans le contexte spécifique de pratiques ancrées dans une temporalité, le lien entre objets chorégraphiques et objets numériques est à interroger. Schipper (2017) quant à lui interroge la posture du flâneur comme co-producteur ou spectateur performatif. Par ailleurs, comment la créativité du « corps performatif » (Bourassa et Poissant, 2013) numérique entre-t-elle en dialogue avec la créativité du corps physiologique ? Que nous apprend la créativité de synthèse sur la créativité ancrée dans l'enveloppe charnelle du créateur ?

### Comment aborder ces pratiques artistiques et culturelles en recherche ?

Les recherches-créations, liant théorie et pratique, semblent une voie préférentielle pour aborder ces œuvres de manière expérientielle, dans une visée phénoménologique. Quelles autres approches scientifiques possibles ? Quelle latitude créative les chercheurs ont-ils dans l'éditorialisation des résultats de recherche (Develotte *et al.* 2021, <http://ateliers.sens-public.org/fabrique-de-l-interaction-parmi-les-ecrans/>) ?

### Les autrices et auteurs pourront répondre notamment aux questions suivantes (non-exhaustives) :

- Quelles formes et esthétiques les œuvres numériques dessinent-elles ?
- Comment les arts vivants jouent-ils avec les écrans numériques ?
- Que font les écrans à la performance et à la réception ?
- Comment la créativité du « corps performatif » (Bourassa et Poissant, 2013) numérique entre-t-elle en dialogue avec la créativité du corps physiologique ?
- Que nous apprend la créativité de synthèse sur la créativité ancrée dans l'enveloppe charnelle du créateur ?
- Comment aborder ces pratiques artistiques et culturelles numériques en recherche (Paquin et Noury, 2020) ?
- Comment éditorialiser la littérature, l'écriture ou plutôt les écritures numériques (Bouchardon, 2014) ?
- Quelle latitude créative les chercheurs ont-ils dans l'éditorialisation des résultats de recherche (Develotte *et al.* 2021) ?
- Quelle formation académique à ces nouvelles formes créatives ? Quels parcours peuvent être proposés ? Avec quelles exploitations pédagogiques et quels modes d'évaluation ?

**Des articles inédits, en français ou en anglais, sont attendus.** Les articles, à **caractère interdisciplinaire**, issus de différents champs qu'ils chercheront à faire dialoguer (sciences de l'information et de la communication, linguistique, philosophie, littérature, didactique du français – FL1, FLE/S –, didactique de la littérature, sociologie, anthropologie, etc.) ainsi que **les articles multimodaux**, c'est-à-dire intégrant de l'image, de l'audio ou de la vidéo, avec une dimension hypertextuelle et privilégiant une version interactive, voire performative, du texte seront tout particulièrement appréciés en vue d'une publication au format numérique. **Les approches en recherche-création** (Gosselin et Le Coguiec, 2006) sont en outre les bienvenues.

Une rubrique **Varia** pourra accueillir des articles relevant de l'axe **A : Le monde du travail : collectifs, risques, inégalités et gestion éthique** et de l'axe **C : Éthique, écologie** du colloque IMPEC.

\*\*\*

## Modalités de soumission

Les articles soumis à la revue TIPA sont lus et évalués par le comité de lecture de la revue (voir « consignes aux auteurs » sur <https://tipa.revues.org/222>). Une longueur entre 10 et 20 pages est souhaitée pour chacun des articles, soit environ 35 000 - 80 000 caractères ou 6 000 - 12 000 mots. La taille moyenne recommandée pour chacune des contributions est d'environ 15 pages. Le fichier doit être sous format .docx (Word). Les auteurs sont priés de fournir un résumé de l'article dans la langue de l'article (français ou anglais ; entre 120 et 200 mots) ainsi qu'un résumé long d'environ deux pages (dans l'autre langue : français si l'article est en anglais et vice versa), ainsi que 5 mots-clés dans les deux langues (français-anglais). Les articles proposés doivent parvenir à la revue TIPA sous forme électronique aux adresses suivantes : [lpl-tipa@univ-amu.fr](mailto:lpl-tipa@univ-amu.fr) et [christelle.combe@univ-amu.fr](mailto:christelle.combe@univ-amu.fr) et [isabelle.cros@univ-amu.fr](mailto:isabelle.cros@univ-amu.fr) .

\*\*\*

## Comité scientifique pressenti

1. Violaine Bigot
2. Camille Bloomfield
3. Gilles Bonnet
4. Serge Bouchardon
5. Isabelle Cros
6. Christelle Combe
7. Christine Develotte
8. Louis Dieuzayde
9. Jean-François Grassin
10. Sophie Herment
11. Marc Jahjah
12. Nathalie Lacelle
13. Nadia Maillard
14. Marie-Anne Paveau
15. Jean-Marc Quaranta
16. Joséphine Rémon
17. Alexandra Saemmer
18. Caroline Vincent
19. Marcello Vitali-Rosati

## Échéancier

- ✓ **Mai 2024** : 1<sup>er</sup> appel à soumission ou à manifestation d'intérêt
- ✓ **15 juillet 2024** : 1<sup>er</sup> appel à soumission de l'article (version 1)
- ✓ **15 septembre 2024** : 2<sup>e</sup> appel à soumission (en fonction du nombre de propositions reçues)
- ✓ **15 novembre 2024** : retour du comité scientifique ; acceptation, proposition de modifications (de la version 1) ou refus
- ✓ **15 janvier 2025** : soumission de la version modifiée (version 2)
- ✓ **15 mars 2025** : retour du comité (sur version 2)
- ✓ **Été 2025** : parution

\*\*\*

# Références

- Bauchard, Franck (2021). « Le théâtre à distance à l'ère du numérique » dans *L'Observatoire*, n° 58, Grenoble. Observatoire des politiques culturelles. p. 28-30.
- Bouchardon, S. (2014). L'écriture numérique : objet de recherche et objet d'enseignement. *Les Cahiers de la Société française des sciences de l'information et de la communication*, (10), 225-235.
- Bourassa, R. & Poissant, L. (dir.) (2013). *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*. Presses de l'Université du Québec.
- Develotte, C., Bouquain, A., Tatiana, C., Combe, C., Domanchin, M., El Hachani, M., Furnon, D., Grassin, J.-F., Ibnelkaïd, S., Lascar, J., Rémon, J. & Vincent, C. (2021). *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation*. Ateliers [Sens public]. <http://ateliers.sens-public.org/fabrique-de-l-interaction-parmi-les-ecrans/>.
- DeLahunta, S, Jenett, F. (2017). *Making digital choreographic objects interrelate. A focus on coding practices*. In: Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript 2017, S. 63–79. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2079>.
- Dieuzayde, L. & Della Noce, E. (2020). « La visioconférence comme scène transmédiat » dans *Incertains regards. Cahiers dramaturgiques*.
- Gervais, B. & Saemmer, A. (2011). Présentation : Esthétiques numériques. Textes, structures, figures. *Protée*, 39(1), 5–8. <https://doi.org/10.7202/1006722ar>
- Goody, Jack. (1979). *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*. Les éditions de Minuit.
- Gosselin, P., & Le Coguic, É. (2006). *Recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. PUQ.
- Lacelle, N., Boutin, J. F., & Lebrun, M. (2017). *La littératie médiatique multimodale appliquée en contexte numérique-LMM@ : outils conceptuels et didactiques*. PUQ.
- Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (2017). "Performativity, performance studies and digital cultures". *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, edited by Timon Beyes, Martina Leeker and Imanuel Schipper, Bielefeld: transcript Verlag, pp. 9-18. <https://doi.org/10.1515/9783839433553-001>
- Leleu-Merviel, Sylvie (dir.) (2005). *Création numérique : écritures, expériences interactives*. Éd. Hermes Science.
- Leroi-Gourhan, A. (2009). *Le Geste et la Parole: Technique et langage* (Vol. 1). Albin Michel.
- Paveau, M.-A. (2017). *L'analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques*. Hermann.
- Quinz, E. (2002) « Digital performance, Editorial », *Anomalie, Digital\_arts*, n° 2, Bolzano (Italie), Museo d'Arte Moderna.
- Paquin, L. C., & Noury, C. (2020). Petit récit de l'émergence de la recherche-crédation médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (La communication à l'UQAM), 103-136.
- Roques, S. (2020). « Entre dystopies et utopies artistiques : la création au temps du coronavirus ». *Recherches & éducations*. URL : <https://journals.openedition.org/rechercheseducations/9993>
- Saemmer, A. (2007). *Matières textuelles sur support numérique*, Travaux n°. 132. Publications de l'université de Saint-Étienne.
- Schipper, I. (2017). "From flâneur to co-producer. The performative spectator". In: Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript 2017, S. 191–209. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2133>.
- Vitali-Rosati, M. (2015). La littérature numérique, existe-t-elle? *Digital studies = Le champ numérique*, 6(1).