

Écritures alternatives de la recherche en SHS : programme des ateliers

Veuillez noter que les ateliers se dérouleront uniquement en présentiel.

Mardi 14 novembre, 9h30-12h30 – MSH Ange-Guépin, salle B

Atelier 1 : Recherche en Histoire et Game Design. Renouveler les écritures académiques pour renouveler les publics

par l'équipe du programme Fil_IAM (ANR, JCJC 2020-2024)

<https://filiam.hypotheses.org/>

- **Carole Avignon** (directrice du programme, UMR TEMOS, Université d'Angers)
- **William Brou** (animateur d'Histoire en jeux et professeur d'histoire-géographie - académie de Clermont-Ferrand)
- **Raphaël Carbonne** (Université de Cergy-Pontoise)
- **Gwenaëlle Deborde** (UMR Orient et Méditerranée, Sorbonne Université)
- **Marie-Lise Fieyre** (ICT, Université Paris Cité et professeure d'histoire-géographie - académie de Clermont-Ferrand)

L'atelier s'adresse aux chercheurs, enseignants-chercheurs, doctorants, docteurs, enseignants du secondaire. Il présentera plusieurs séquences complémentaires :

[1] Comment le programme de recherche en histoire médiévale Fil_IAM entend se saisir des opportunités de dissémination du savoir académique portées par le game design pour répondre à son cahier des charges de valorisation extra- académique à fins de démonstration de la pertinence de l'expertise médiévistique dans des débats ou des réflexions sociétales contemporaines. Animation : membres du projet Fil_IAM (Carole Avignon, Marie-Lise Fieyre)

[2] Intervention de William Brou, animateur de la chaîne « Histoire En Jeux » (<https://www.youtube.com/c/histoireenjeux>) qui interroge la place et le traitement de l'Histoire dans les jeux vidéos, professeur d'histoire-géographie, formateur dans l'Académie de Clermont-Ferrand, membre du GT-Num : il assurera une première montée en compétences des participants de l'atelier : typologie des jeux, enjeux de « playability », etc.

[3] Retours d'expérience des Game Jam des Rendez-vous de l'Histoire de Blois (sessions 2022 et 2023). Ils permettront de donner la parole à des doctorants qui ont traduit certains objets de leur

recherche en prototypes de jeux, voire ont obtenu les financements nécessaires à la mise en production (interventions de Gwenaëlle Deborde).

Les séquences [2] et [3] intégreront des manipulations de jeux.

[4] Une séquence d'itération sera également proposée aux participants pour qu'ils esquissent un prototype-papier pour traduire leur recherche en jeu.

[5] Perspectives de recherche pour Fil_IAM à partir du recueil des expériences des participants.

Réflexions sur les choix en cours :

- Quelle trame de recherche privilégier au regard des contraintes techniques du jeu ?
- Quels niveaux de difficulté au regard du public prioritairement ciblé ?
- Quelles stratégies de mise en écriture à mettre en oeuvre :
 - pour partager les savoirs mobilisés dans le projet de recherche, dans une optique d'approche participative et de partage de savoirs (suggestion :co-construire le jeu avec le public cible, par exemple) ;
 - pour construire la narration du jeu et optimiser l'expérience de jeu
 - pour enrichir le jeu de supports documentaires complémentaires

Mardi 14 novembre, 13h30-16h30 – MSH Ange-Guépin, salle B

Atelier 2 : Stratégies de recherches collaboratives autour de corpus audiovisuels en SHS

par Laurent Tessier (ICP, directeur du Consortium Huma-Num CANEVAS - Consortium pour l'ANnotation, l'analyse Et l'archive de la Vidéo appliquées aux Activités Scientifiques)

<https://canevas.hypotheses.org/>

Le traitement de corpus audiovisuels constitue aujourd'hui un enjeu fondamental pour les Sciences Humaines et Sociales. Cet atelier prendra appui sur un livre blanc produit par les membres du consortium CANEVAS présentant sept outils libres et fonctionnels répondant à cet enjeu. Il permettra également aux participants d'expérimenter Celluloid, un outil permettant d'annoter des vidéos de manière collaborative et de partager ces annotations ainsi qu'une solution d'hébergement pouvant lui être associé : PeerTube.

**Mercredi 15 novembre, 9h00-12h30 – MSH Ange-Guépin,
salles A et B**

Atelier 3 : Filmer et monter avec un smartphone (salle A)

par Christian Dury (CNRS - Co-responsable du Pôle Image Animée et Audio
(PI2A) de la MSH-LSE)

<https://25images.msh-lse.fr/portails/PI2A/>

« Oubliez le téléphone et Candy Crush Saga de votre smartphone, basculez dans le doux monde de la mobilité vidéo » : cet atelier est consacré à la création vidéo avec un smartphone. Cette approche aborde le smartphone comme un outil de prise de vue et de prise de son. Quels sont les intérêts et les utilisations possibles avec un smartphone en mode vidéo ? Comment s'équiper ?

La formation se structure en deux parties. D'une part une approche théorique et d'autre part une approche technique sur le matériel et les applications nécessaires. Une mise en application est réalisée pendant la formation via la réalisation de capsules vidéo.

<https://www.canal-u.tv/chaines/rushs/rushs-hour-saison-3-2022-2023/rushs-hour-19-tournage-et-montage-avec-un-smartphone>

Atelier 4 : Initiation au théâtre-forum (salle B)

Philippe Hert (Centre Norbert Elias, EHESS-CNRS-AMU-UA)

<https://centrenorbertelias.cnrs.fr/equipes-de-recherche/chercheurs/philippe-hert/>

Philippe Hert vous invite à l'expérimentation d'un dispositif incarné et sensible, artistique et créatifs, pour réfléchir sur et produire de la recherche en sciences sociales et humaines.

Il s'agit d'explorer le dispositif du théâtre forum qui, contrairement aux « focus groups », permet à un groupe hétérogène d'expérimenter dans son corps des situations sociales d'injustice ou d'oppression, de mettre en partage les émotions et les positionnements des participant.e.s, de chercher ensemble d'autres récits et actions possibles, et enfin de re-jouer ces alternatives et d'en saisir les effets. Le dispositif déplace la posture du chercheur car s'engage dans les scènes. L'atelier débutera par une explication de la démarche, de son application dans la recherche- action, d'un exemple, puis d'une mise en corps par plusieurs exercices utilisés en théâtre forum pour créer un lien entre

participants, pour se concentrer sur ses sensations, pour arriver à être disponible et en confiance pour le jeu. Suivra une séquence de construction d'une scène en petits groupes. La scène sera jouée devant le public présent, qui pourra réagir, discuter et proposer des alternatives, les jouer avec les participants déjà sur scène. Une discussion sera proposée en clôture sur l'expérience qui a été vécue.