

PROGRAMME

TEXTE & IMAGE 5 : LES FABRIQUES DES HISTOIRES

Colloque Mardi 16 et mercredi 17 octobre 2018 /

Université Savoie Mont-Blanc / Chambéry Jacob-Bellecombette / Salle 20020
Laboratoire LLSETI



Carole Brandon, *La Princesse et son Mac*, Master@MIX n°113, PART-i 3
<https://www.instagram.com/cboxyz/> + <https://www.facebook.com/laprincessesetsonmac/>
©#MAKE Société i Matériel, iMAGE eSPACE, 2 décembre 2017

PROGRAMME

Les Fabriques des Histoires / CHAMBÉRY

Mardi 16 octobre 2018

08h30 – Ouverture du colloque : premier jour

KOSSAKOWSKI Roman, Vice-Président Recherche de l'USMB

CHABERT Ghislaine, MCF HDR, Responsable AXE 2 Texte Image & Arts Numériques LLSETI / USMB

VEYRAT Marc, MCF Arts & Sciences de l'Art, LLSETI / USMB

Présentation de la thématique Les Fabriques des Histoires

09H00 — Session 1 : Modérateur : VEYRAT Marc

09H00 — HILLAIRE Norbert (Keynote Speaker)

Norbert Hillaire intègre en 1968 l'École des Hautes Études en Sciences Sociales et suit notamment les séminaires de Lacan, de Greimas, de Gérard Genette et de Roland Barthes. C'est sous la direction de ce dernier qu'il rédige en 1973 un mémoire consacré à Gustave Flaubert : L'écriture en suspens : objets et décors dans « Un cœur simple » de Gustave Flaubert. Il soutiendra en 1996 sa thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts à L'Université de Paris 8 sous l'intitulé : « Les machines de pensée dans l'espace littéraire, artistique et urbain, travaux 1985 / 1995 ». Essayiste et théoricien français, est spécialiste des relations entre art et technologies numériques. Professeur Émérite de l'Université Nice Sophia Antipolis, il est actuellement également Directeur de Recherche au sein de l'équipe Art & Flux de l'Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne.

Critique d'Art, Artiste et Entrepreneur, il assure dès 1991 en partenariat avec Michel Jaffrenou la direction du premier hors-série Art Press consacré aux mutations de l'art à l'heure des technologies numériques. Son ouvrage, L'art numérique, coécrit avec Edmond Couchot fait aujourd'hui référence. (Source Wikipédia)

Le titre même de ce colloque, et son argumentaire, sont un défi considérable - dans lequel je prélève un extrait : « Comment la fiction, l'identité en réseau, les usages et les comportements que nous @-PRODUISONS dans notre quotidien (- ! l'avatar, la mise en scène de soi, la fable ou la légende mais aussi la data visualisation !-) au jour du i (-! au jour d'une information dé-pliée simultanément sur plusieurs médias, tournant autour d'un JE surexposé !-) nous définit dans un champ des possibles, nous invente en i-RÉEL, c'est-à-dire dans un TOUT @-LIÉ par l'information, mêlant constamment vivant et donnée numérique ?+) »

Je propose quelques entrées comme autant de pistes pour explorer ces enjeux :

L'idée d'une redéfinition des liens qui unissaient la littérature et le monde : après les excès formalistes des grandes avant-gardes littéraires et artistiques du siècle derniers, on voit émerger une littérature thérapeutique et un art de la réparation.

Si l'art était cet excès qui s'exposait dans la radicalité de ses proposition et de ses manifestes au temps des premières avant-gardes, cet autre absolu de la culture qui n'avait d'autre raison d'être (à ses propres yeux du moins) que l'universalisme qui le soutenait, l'art est devenu expérience ou esthétique relationnelle, témoin assisté au procès que lui intenteront fatalement les générations futures et Gaïa, chambre d'enregistrement de la culture du care et des makers, avocat des laissés pour compte, médecin d'un monde où l'on ne joue plus à faire semblant : un art de la réparation.

On retrouve ce même accent dans le registre littéraire, avec la substitution d'une éthique de la réparation et d'une littérature thérapeutique (qui rencontre aujourd'hui sur son chemin une médecine narrative), aux esthétiques travaillées par l'émancipation des grandes avant-gardes littéraires du siècle dernier. Pour Alexandre Gefen : « sauver, guérir, ou du moins faire du bien, tels sont les mots d'ordre, souvent explicites, placés au cœur des projets littéraires contemporains. Refusant de devenir un jeu postmoderne ou une simple dilection d'arrière-garde, la littérature française d'aujourd'hui a l'ambition de prendre soin du moi, mais aussi des individus fragiles, des oubliés de la grande histoire, des communautés ravagées et de nos démocraties inquiètes¹ ».

Ainsi l'art cherche dans la réparation un motif qui justifierait son existence encore dans un monde où il apparaît comme de surcroît à force de s'être infiltré partout, à proportion que l'esthétique globale du design élargi a fini par le remplacer dans ses missions antérieures et où l'ancienne culture de la subversion des valeurs ne fonctionne plus : la culture numérique, l'intelligence artificielle désormais parvenue au stade de son propre design (en particulier à travers les technologies du Deep Learning), la position surplombante acquise par un marché fixant le la des convenances artistiques, le vertige donné par les problèmes de réchauffement climatique et ses conséquences sur le modèle de la croissance, autant de clés qui ont fini par brider la liberté de l'artiste, ou au moins par l'obliger à sortir de l'atelier pour se retrouver face à Gaiä.

Pourtant, cet art et cette littérature, qui entendent se porter au devant du monde pour le soigner ne sont pas exempts des contradictions qui traversent depuis toujours les langages de l'art, et qui sont toujours donnés, comme le monde lui-même, à la fois par défaut et en excès : « supporter l'autonomie expressive et guérir l'individu de l'illusion de la singularité, faire deuil et refuser toute possibilité d'oubli, mettre en récit les génocides et les proclamer indicibles ». En ce sens là, on n'en finit jamais aussi vite avec l'exigence (et au fond la responsabilité) des formes que cette littérature de la réparation, qui vient en aval des grandes contestations formelles du XX^e siècle - comme pour renouer avec une très antique tradition littéraire des viatiques et des vadémécums - voudrait nous le faire croire. Gefen le reconnaît lui-même : « pour ce faire, la littérature thérapeutique met au service d'une écriture de la réconciliation et du lien les expérimentations formelles et stylistiques propres aux littératures de rupture et de contestations qui définissaient le XX^e siècle ».

On explorera ces tensions inhérentes à la fabrique des histoires à partir de trois exemples :

la lecture que fait Quentin Meillassoux du poème de Mallarmé, « un coup de dés », et la remise en cause du relativisme ambiant, porté complaisamment par le régime pluri-identitaire promu par les réseaux, et le plaidoyer que propose ce philosophe en faveur d'un nouvel absolu, un absolu de la contingence.

La manière dont certaines recherches (la fiction réparatrice, de Amélie Notéris), associant la pensée Queer à l'analyse de certaines fictions télévisuelles contemporaines, considèrent que l'imaginaire et la fiction opèrent non en parallèle à la vie réelle, mais au cœur de celle-ci, pour décomposer et recomposer la légitimité de la norme .

Enfin, l'étude d'un ouvrage littéraire majeur, *La guerre de la terre et des hommes*, de Pascal Bacqué, qui entend réconcilier la fabrique des histoires et l'Histoire, dans le sens d'une réécriture hétérochronique de l'Occident, qui raconterait le combat éternel de la tourbe fondamentale (cette matière mi-vivante, mi-morte), et du bâton de Moïse.



¹ Voir à ce sujet : Alexandre Gefen, *Réparer le monde, la Littérature française face au XXI^e siècle*, Les essais, Corti, 2017.

09H30 — MATTA Ramuntcho (Keynote Speaker)

Artiste pluridisciplinaire, avec la musique pour premier support, puis les arts plastiques, fils du peintre chilien Roberto Matta et frère du plasticien et architecte Gordon Matta-Clark, Ramuntcho Matta a exposé "Les Champs du Chant", du 15 juin au 15 septembre 2018 à la Galerie Ecritures, à Montluçon.

<https://www.franceculture.fr/emissions/par-les-temps-qui-courent/valerie-jouve>

L'intervention de Ramuntcho Matta posera la question de la trajectoire personnelle, de la mémoire et de la manière dont chacun peut embrasser et faire corps avec la chance. Quelles pratiques artistiques, quels exercices de la pensée peuvent constituer une gymnastique de la chance ?



10H00 — BEAUGRAND Catherine (Keynote Speaker)

Artiste et chercheuse d'un langage à partir des outils numériques, Catherine Beaugrand a été également enseignante à l'ESAD (Saint-Étienne) entre 2006 et 2010 et a dirigé le programme de troisième cycle DatAData de 2010 à 2015 à l'école des Beaux arts de Lyon. Catherine Beaugrand produit aussi bien des dessins que des installations sonores ou des films. Ses travaux s'inscrivent dans le cadre de projets, dont certains peuvent être menés sur plusieurs années. Ils nécessitent tous une recherche bibliographique et iconographique et leurs aspects théoriques sont travaillés à partir de textes, de conférences ou de séminaires. Les recherches de l'artiste ont toutes pour but d'élucider une question ou une hypothèse générale sur l'art telle que « Est-il possible de figurer des concepts ? » ou « La réalité est-elle structurée comme une fiction ? ». Le travail préparatoire permet d'organiser et de définir une réflexion qui embrasse plusieurs cultures et s'incarne dans différents médias. L'œuvre Tantôt roi Tantôt reine (1986-1988) associe théâtre, scénographie, vidéo et installation sonore et traite en même temps des histoires de Feng, d'Œdipe et de Judas. L'installation Luna Park(1997) est constituée d'un manège de fête foraine automatisé de dimension réduite et d'un grand écran sur lequel est projetée une vidéo. Cette dernière est composée d'une partie documentaire sur l'histoire des parcs d'attractions et d'une partie fictionnelle dans laquelle une femme tente d'avertir le directeur d'un Luna Park qu'une organisation secrète s'est établie sous son parc d'attractions. Dans cette œuvre comme dans l'ensemble de ses travaux, Catherine Beaugrand interroge les structures mises en place par la modernité pour tenter de penser et d'habiter le monde.

http://i-ac.eu/fr/artistes/557_catherine-beaugrand

ASSEZ VIVANT

*Installation multimédia éphémère pour espace scénique, activée le temps du déploiement d'un poème-récit. Conception et réalisation : Catherine Beaugrand (artiste) Texte : Marie de Quatrebarbes (auteure)
Activation des dispositifs de l'installation : Catherine Beaugrand, Marie de Quatrebarbes*

Le projet interroge le rapport aux automates et aux systèmes d'intelligence artificielle dans la manière dont ceux-ci sont présents dans la vie quotidienne. Robots sociaux et bots de la vie en ligne caractérisent un moment robotique *user-friendly*. Quand le bot conversationnel ou le jouet dit robotique analyse le contenu d'une demande exprimée par une phrase écrite ou orale, il semble écouter puis répondre en ami intéressé ou en interlocuteur efficace.

Qu'est-ce qui est suffisant pour paraître assez vivant pour que nous cédions au désir d'y croire ? ASSEZ VIVANT a la forme d'une installation déposée sur un espace scénique. Celle-ci n'est pas conçue comme un espace immersif dans lequel le spectateur évolue mais comme une scène autour de laquelle aller et venir. Bien que montré dans un théâtre, l'ensemble n'est pas pensé en terme de représentation théâtrale comme unité temporelle définie par un début et une fin ritualisés. L'activation-récit se déroulera en boucle en continu. Il s'agit d'interroger la notion de scène, dans une perspective héritée de la poésie et de la page pensée comme scène.

On peut évoquer à cet égard les travaux d'Acconci² sur le mouvement du langage dans les limites de l'espace performatif clos de la page imprimée ou ceux qui placent le poème à l'intérieur d'autres registres d'activités jusqu'aux protocoles performatifs dans l'espace urbain du début des années 1970. C'est ce théâtre mallarméen « inhérent à l'esprit, quiconque d'un œil certain regarda la nature, le porte avec soi, résumé de types et d'accords »³, organiquement solidaire de la vie intérieure, un théâtre mental, impossible au théâtre mais exigeant le théâtre.

La dimension spatiale du poème, définissant un lieu « hors lieu » a été mise en perspective par Jean-Marie Gleize dans son essai sur la poésie d'Anne-Marie Albiach⁴. Il étudie la dimension scénique du poème, en même temps qu'il la re-situe au sein d'une critique de la représentation (et de la figuration poétique) agissant au cœur de sa poésie. De sorte que la scène devient, chez Anne-Marie Albiach⁵, non plus le lieu d'une représentation mais l'espace d'une expérience de la littéralité. Une poésie « littérale » étant définie par Gleize comme celle qui « dit ce qu'elle fait et fait ce qu'elle dit. »

Le temps de l'activation de l'installation, le texte n'est pas porté seulement par la voix humaine. Il est projeté sur les surfaces susceptibles de recevoir une pico-projection. Des phrases sont également inscrites sur certains objets, en référence à la tradition consistant à orner les objets les plus quotidiens (meuble, vaisselle, voire nourriture) de portions de textes. Dans une même logique, le texte est aussi énoncé par les créatures numériques qui sont programmées pour le « parler » entre elles. Ce qui est interrogé ici, c'est la manière dont la textualité s'inscrit physiquement dans les objets et les anime.

Le texte agit sur la temporalité de la pièce dont il compose en quelque sorte la trame sous-titre. La voix des créatures numériques agit comme une sorte de doublage, au sens où Serge Daney⁶ l'entend lorsqu'il dit du doublage qu'il compose « une langue française qui n'a jamais été parlée nulle part au monde » et entretient avec le spectateur-auditeur une forme de relation de compagnonnage.

Le point de départ est une photographie issue de la collection personnelle de Mallarmé, prise comme scène primitive. Celle-ci est reproduite à l'identique échelle 1. C'est une image de Geneviève, encore petite enfant, saisie par l'appareil photo en 1866, à côté du Polichinelle offert par son père, lequel prenait grand soin dans le choix des jouets qu'il offrait à ses enfants, comme aux objets et au mobilier dont il s'entourait. La scène peut être considérée comme présentant un degré zéro: les enfants insufflent eux-mêmes la vie à leurs poupées.

C'est le « comme si », dont ils ne sont pas dupes.

² Craig Dworkin (ed.), *Langage to Cover a Page, The Early Writings of Vito Acconci*, 2006.

³ Stéphane Mallarmé, *planches et feuillets*, 1893.

⁴ J.M.Gleize, *Le théâtre du poème, vers Anne-Marie Albiach*, 2012.

⁵ <http://www.ericpestediteur.com/annemariealbiach.htm>

⁶ S. Daney, *Entretien avec Marguerite Duras*, Microfilm, 1987.



10h30 : Pause café.

11H00 — Session 2 : Modérateur : **CICILIATO Vincent**

11H00 — **BRANDON Carole**

*Artiste
Docteure en Arts et Sciences de l'Art
PRAG / Agrégée d'Arts Plastiques
Axe Texte Image & Arts Numériques, Laboratoire LLSETI
Responsable Master 2 2iD en alternance & Responsable L3 Licence Info / Com
Département Communication Hypermédia
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc*

*A rédigé une thèse intitulée L'ENTRE [CORPS/MACHINE], La Princesse & son MAC
Sous la direction de Françoise Parfait, à partir du réseau social Facebook
<https://www.facebook.com/carole.brandon>
<https://www.youtube.com/user/Carolebrandon1>*

Corps en présence dans l'œuvre Sorodas : révélateurs cartographiques d'un espace flottant.

L'œuvre *Siresses* est née dans premier temps, de ma fascination pour les femmes pirates, avec cette difficulté de cartographier leurs vies et leurs voyages. Le principe de leur existence et de leur survie dépend totalement de leur invisibilité par le travestissement, puis d'une mise en visibilité souvent agrémentée d'histoires. Cette part fictionnelle comble les manques et les choix de départ de ces femmes prenant en main une destinée particulière. Elles doivent leurs visibilités à des bribes de documents qui remontent à la surface dans le temps. Un immense collage de morceaux éparses pour reconstituer un personnage situé entre une figure romanesque héroïne et une femme réelle s'émancipant.

Aussi, lorsque Camille Teyssier et Florian Plamont⁷ sortent en 2017 la première version de leur urban game *Brickx*⁸, en la testant, je fus immédiatement interpellé par ce voyage collé à la carte et cette navigation de l'errance.

Sur l'écran du téléphone portable, de chez soi, à une certaine échelle de vision (pas de zoom ni de dézoom importants possibles), l'application propose une appréhension de la carte par morceaux, dans une impossibilité de contextualiser ses déplacements et sa situation. Je trouvais un écho très fort dans cette expérience avec les vies et histoires des pirates femmes.

De plus, *Brickx* nous soumet plus particulièrement à un vagabondage pictural, à cause des bugs encore présents à l'affichage dûs aux décalages des calques de la carte. Dans ces glisser au doigt, j'ai rencontré une nouvelle manière de voir et d'expérimenter la carte du monde. Cette échelle imposée, redoublée par les dessins, les couleurs, proposaient de s'emparer du monde, uniquement réglé par une recherche sensible de zones de couleurs, de frottements des calques, de motifs, d'icônes étranges et de dessins. Incongrus, couleurs, lignes et icônes traversent bâtiments, surfaces d'eaux et des pans entiers de déserts glitchés racontant autant d'histoires individuelles que collectives.

Pour ces raisons j'ai utilisé l'application *Brickx* (avec l'aimable autorisation des créateur.e.s), afin de créer une errance poétique entre mon expérience à distance mais réelle avec la technologie, et ces histoires fascinantes des femmes pirates.

Dans le cadre de l'atelier IDEFI CreaTIC de Mayotte, créée et coordonnée par Marc Veyrat avec des étudiant.es de Masters de Chambéry et Paris, j'ai proposé de questionner la suite de ce projet sur la fabrication d'histoires via des cartographies impossibles, en connectant cette fois-ci la carte issue de *Brickx*, avec le territoire physique de Mayotte.

Aussi, à partir à nouveau de l'application, j'ai enregistré des impressions écran de mon voyage à Mayotte via un téléphone portable. Chaque screenshot est répertorié par 100 pièces sur des tableaux Pinterest. Chaque tableau Pinterest est consacré à une femme connue du Commando des Chatouilleuses⁹ de 1966 à 1975. Episode marquant dans l'histoire du maintien de Mayotte comme département et région française, des centaines de femmes utilisèrent les chatouilles (non répertoriées comme délit) envers les hommes politiques favorables à l'indépendance. S'inscrivant dans la suite de mon projet *Siresses* (sur les femmes pirates), Sorodas (signifiant soldat en mahorais) s'intéresse plus précisément à comment la parole récoltée sur place (vécue par les étudiant.es à Mayotte et par les personnes interviewées) rejoue la distance culturelle, les fragilités identitaires, tout en renouant une histoire commune d'inégalités, d'invisibilisation et de mépris des spécificités d'un territoire voire l'ignorance d'une culture.

L'œuvre finale est une impression de 6 lés de 50 cm par 300cm de long sur papier.

Assemblés ensemble ils forment la carte de Mayotte vue par l'intermédiaire des screenshots aléatoires et personnels à travers l'application *Brickx*. Les étudiant.es doivent imaginer un dispositif technologique reliant et marquant en temps réel cette carte particulière et les histoires récoltées sur place à Mayotte, la semaine suivante.

Dans le cadre de cet appel à communication, du colloque Texte & Image 5, les fabriques des histoires, je souhaiterai interroger la nécessité de l'émergence d'un espace d'entre-deux, un espace flottant de l'ordre du *Ma japonais*¹⁰ entre pratiques manuelles et technologies connectées.

Cet unique espace permet en effet, à lui seul, de rendre visible et lisible, le tissage des relations entre deux territoires géographiques (éloignés mais de même nationalité) et des corps en présence. Il semble que cet espace flottant matérialise le passage et indissociabilité entre réel, vécu et fictionnel. En effet, il n'existe que dans les relations, les imbrications et les interactions entre la superposition de couches d'histoires (le titre de l'œuvre, les chatouilleuses, le territoire physique vécu, les histoires récoltées sur place, google map, l'application *Brickx*, le voyage de l'auteure via l'application, ses screenshots, sa récolte rangée sur Pinterest, le passage dans un gabarit via Photoshop, l'impression finale sur papier), les corps en présence et les machines utilisées (l'application *Brickx*, les gestes répétitifs et mécaniques de l'artiste, Pinterest et les

⁷ Camille Teyssier et Florian Plamont dans la suite de leurs Masters 2 *Hypermédias et Espaces Intelligents*, du Département Communication Hypermédia de l'Université Savoie Mont Blanc, développent ce projet initié à la fois dans le cadre d'un atelier IDEFI CreaTIC de Paris⁸ à Malte, créée et coordonnée par Marc Veyrat, et à la fois dans le cadre de leur mémoire de M2. Aujourd'hui accompagnés par différentes structures, ils ont reçu le Grand Prix du jury du concours "Jeune Création d'Entreprise", mis en place par IDEFI-CreaTIC en partenariat avec Paris&Co.

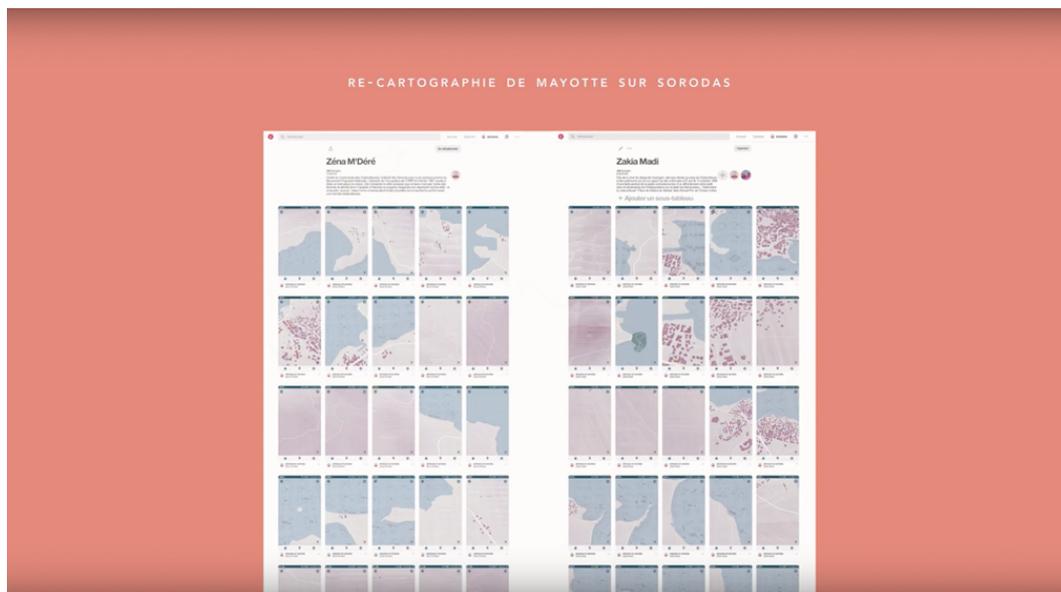
⁸ Site de l'application et du projet : <http://www.brickx.fr/>

La page Facebook avec toutes les actualités : <https://www.facebook.com/brickxProject/>

⁹ Page wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Chatouilleuses>

¹⁰ « Un *ma* est donc un intervalle impliqué dans une suite spatiale ou temporelle, dont les actants s'appellent les uns les autres. Ils ne sont pas seulement relatifs (*sôtaiteki* 相對的), comme peuvent l'être des objets sous le regard d'un sujet abstrait, ils sont *co-attentifs* (*sôtaiteki* 相待的)» Augustin Berque.

robots). L'œuvre donne à voir le réseau nécessaire à la fabrication d'une histoire féministe universelle à partir d'histoires individuelles et territorialisées, dont seules les machines semblent pouvoir prendre en charge les liens.



11H30 — BARDAKOS John

Ioannis (John) Bardakos est un artiste visuel et un chercheur dans les arts numériques et traditionnels. Après avoir reçu un Diplôme B.Sc. en mathématiques de l'Université d'Athènes, il a étudié les arts, le cinéma et l'animation à Athènes et à Madrid. Il a poursuivi son Master en arts numériques interactifs et réalité virtuelle à partir du programme conjoint entre l'Université Paris VIII et l'École des Beaux-Arts d'Athènes.

Il travaille comme artiste — chercheur en arts numériques (théorie et pratique) à l'École Doctorale de l'Université de Paris VIII Vincennes — Saint-Denis en Esthétique, Sciences et Technologie des Arts et à l'École des Beaux-Arts d'Athènes au département de Théorie et d'Arts et comme Maître de conférences et coordinateur du programme Roy Ascott Technoetic Arts entre DETAO et Shanghai Institute of Visual Arts.

À côté de son travail médiatique et esthétique, les intérêts de recherche d'Ioannis découlent du mélange transdisciplinaire entre art, mathématiques et philosophie. Il s'agit notamment de l'expérimentation de la narration esthétique dans les mondes virtuels, du développement de systèmes autonomes algorithmiques, de la transformation des concepts mathématiques formels et des formes grammaticales en expériences esthétiques utilisant des méthodes traditionnelles, des technologies de la réalité virtuelle et des méthodes d'art génératif.

Measuring the unity. The poetics of mathematical words.

En mesurant l'unité. La poésie des mots mathématiques.

Dans le cadre du programme : « Fabriques des Histoires », nous proposons une communication basée sur le paradigme recherche-crédation qui explore le concept de générativité primordiale, inspiré de la cosmologie pythagoricienne.

Les pythagoriciens suggéraient que le monde se génère par un processus de division du « Un ». Le nombre « Un » se segmente en d'autres parties (fractions rationnelles) avec l'intervention d'un souffle d'infinité et subséquemment par leur entremêlement, tout ce qui compose notre monde se construit.

Cet « Un » spécifique est défini de manière autoréférentielle : par tout ce qui n'est pas lui-même. Dans notre existence contemporaine, nous nous sommes bombardés avec une multiplicité des informations, en plus, notre expansion corporelle et mentale s'augmente avec la technologie, les systèmes et les données. La quête d'un éclaircissement pour définir une source (peut-être) générative, qu'elle soit métaphysique, scientifique ou technologique, est toujours active. Nous proposons un processus en forme texte et images pour rechercher et encapsuler cette source « générative » dans un bloc d'abstractions contenant la poétique de la créativité, des médias nouveaux et anciens, de données, d'actions et des non-actions.

Ce bloc dans notre approche est l'ensemble des intentions bruitées exprimées par des mots simples qui représentent la condition humaine plus large - non subjective, non explicative, mais indéniablement acceptée. Pour nous, la générativité est la clé de la construction et du tissu des choses, des situations et des histoires. La poétique se trouve dans l'intention de telles constructions et la cohérence mathématique définit la structure proposée qui nous conduit à la description d'un manifeste anti-anti-sublime non explicatif.

12H00 — RAMUS Catherine

Dans les années 2000, Catherine Ramus passe deux ans à la R&D de San Francisco et se familiarise avec l'univers de l'innovation numérique. Depuis 2005, elle collabore avec des designers, et a suivi en 2012 la formation Innovation by Design de l'ENSCI (Ecole nationale supérieure de création industrielle), lui permettant d'approfondir les pratiques d'innovation ancrées autour du design. Catherine Ramus est aussi artiste et pratique l'art dit numérique sous le nom d'Albertine Meunier.

À la croisée de la figure de l'ingénieur et de l'artiste. Certains la désignent aussi comme designer. Elle travaille actuellement chez Orange dans l'entité de design intégré D&U au Technocentre au sein de l'équipe d'Advanced Design, équipe ayant notamment créé One concept de Orange, primé en 2011 avec une étoile de l'Observateur du Design.

<http://www.albertinemeunier.net/>

REPRÉSENTER LES DONNÉES AUTREMENT ?

Les traces numériques que nous produisons offrent la possibilité de mesurer nos usages. Les mettre en forme permet de les percevoir, de les analyser et de leur donner du sens pour, par exemple, comprendre nos habitudes et décrire la façon dont nous nous déplaçons, consommons ou communiquons. Ces mises en forme sont autant de moyens de comprendre l'impact du numérique sur nos usages. La plupart des chercheurs travaillant sur les données proposent un processus de transformation allant des données dites "brutes" vers des représentations graphiques comme des datavisualisations.

En effet, la matière collectée étant souvent - de par sa quantité ou sa forme - illisible, elle est traitée, puis calculée par des algorithmes pour être ensuite présentée visuellement sous forme de graphiques ou de cartographies qui transforment ces traces en informations accessibles et intelligibles. Mais, si les infographies, cartographies et histogrammes sont si communs aujourd'hui qu'ils nous semblent être des outils universels, sont-ils pour autant toujours compréhensibles ? Représentent-ils vraiment les usages qu'ils veulent illustrer ?

Dépasser ces représentations visuelles et schématiques, pour aller vers des formes plus immédiatement accessibles pour le grand public, paraît un enjeu de taille pour favoriser l'*empowerment* de l'utilisateur. La *dataphysicalisation* est une première exploration des liens possibles entre un monde sensible – perceptible par nos sens comme la vue, l'ouïe ou le toucher - et un monde numérisé, où les représentations visuelles des données sont mises en volume et en matière.

Toutefois, pour donner plus de corps aux traces numériques nous proposons d'aller plus loin en matérialisant les données avant même de les calculer à l'aide d'algorithmes ou de les représenter sous forme d'histogrammes. Ce design des données³ ouvre un champ de recherche et d'exploration où l'on crée des objets à partir des données afin que chacun puisse les percevoir et les penser. Cette approche, d'une part, inverse la proposition de l'infovisualisation en plaçant la mise en forme en amont du processus de transformation des données et, d'autre part, s'en décale en utilisant des représentations qui ne sont pas simplement visuelles et produites par l'informatique.

Poser les données des usages comme une matière première, au même titre que le bois ou le métal, est un moyen de les rendre intelligibles, en utilisant la capacité qu'ont ces mises en forme de les rendre sensibles ou de provoquer par l'expérience un ressenti, une émotion.

12h30 : Pause déjeuner.

14H00 — Session 3 : Modératrice : BRANDON Carole

14H00 — PEROTTO Anne-Lise

Agrégée d'Anglais
Maître de Conférences en Littérature Anglophone
Axe Texte Image & Arts Numériques, Laboratoire LLSETI
Université Savoie Mont-Blanc depuis 2003

A rédigé une thèse intitulée La Poétique du vide dans les romans de Charles Robert Maturin (1780 -1824). Elle a travaillé sur la figure du monstre et sur les stratégies narratives de mise sous clé ou de réécriture de récits subversifs dans la littérature irlandaise et britannique. Elle explore actuellement les questions de la perte et de la réconciliation dans la littérature irlandaise contemporaine. Elle a publié des articles portant sur Charles Maturin, James Hogg, H.G. Wells et Joseph O'Connor.

Redemption Falls de Joseph O'Connor ou la fabrique des histoires.

Le roman *Redemption Falls* de Joseph O'Connor (2007) est un récit fragmenté ponctué de documents très variés (photographies de la guerre civile américaine, poèmes, ballades, rapports juridiques, discours politiques, lettres, publicités, affiches, transcriptions d'enregistrements), documents qui ne sont pas de simples illustrations, mais sont essentiels dans cette œuvre qui fait sens par l'assemblage même des pièces hétérogènes qui la composent.

Si la lecture du début du roman est déstabilisante, les textes et les images semblent progressivement s'imbriquer pour former enfin un ensemble cohérent, permettant au lecteur de retrouver, comme il chemine, une continuité dans la discontinuité. Ce n'est qu'en toute fin de roman que le compositeur de cette histoire en donne la clé. Il s'agit là de la reconstitution, à travers les documents qu'il a collectionnés sur la période, de sa rencontre avec le général O'Keefe à la fin de la guerre civile américaine, et du drame qui s'est joué autour de lui.

Typique du postmodernisme, le roman attire l'attention sur l'acte de fabrication de l'œuvre tant par son jeu avec la frontière entre la fiction, voire le factice, et la réalité que par sa réappropriation de genres populaires tel le Western pour relater l'histoire des exilés irlandais pendant et après la guerre civile américaine.

14H30 — BERNARD Anaïs

Docteure en Art et Sciences de l'Art
Sa thèse intitulée *Traversée des réalités dans l'immersivité de l'art, vers une expérience spatio-temporelle esthétique*, a été soutenue le 25 novembre 2016 sous la direction du Professeur Bernard ANDRIEU et du Professeur Claire LAHUERTA. Elle est rattachée au laboratoire ACCRA (EA3402) et enseigne comme ATER en Arts Visuels à la Faculté des Arts de l'Université de Strasbourg. Sa recherche se concentre sur les dispositifs artistiques entraînant une immersion du corps dans un environnement virtuel produisant de nouvelles images, des sensations et émotions d'un genre inédit conduisant l'immersant dans un schéma corporel qui lui permet de se (re)définir. Anaïs est lauréate du Prix de l'Observatoire NIVEA/CNRS (2012) pour ce sujet de recherche. Elle a contribué à des ouvrages tels que *Corps du monde, Atlas des cultures corporelles* (2013, Armand Colin), *Manifeste des Arts Immersifs* (2014, PUN) ou encore *Immersivité de l'art* (2015, L'Harmattan). Elle anime le blog *Corps en Immersion*.

<http://corpsenimmersion.overblog.com>

Je(u) e(s)t dividualité, labyrinthe d'une conscience émotionnelle.

Le « dividualisme » prend le contrepied de notre société contemporaine où tout se recentre autour de la notion de l'individualisme. Le « Moi », la partie de notre personnalité la plus consciente, car en contact permanent avec notre réalité consensuelle s'efforce de maintenir l'influence du monde extérieur sur le Ça. Ce pôle pulsionnel engendre nos « dividuals », changeant de masque, de rôle et marquant nos identités multiples de façon éphémère. Je suis une femme... Je suis une fille... Je suis une sœur... Je suis une enseignante... Je suis une combattante... Je suis une chercheuse... Je suis une rebelle... Je suis une

amie... Je suis une artiste... Je suis une confidente... Je suis un alien... Je suis divisible car tout est mobile. Cette approche implique une infinité de points de vue, en éliminant toute limite parfois à la bordure de la schizophrénie, pour avancer dans notre monde en constante évolution. Pour paraphraser le « Dieu est mort » de Nietzsche, nous sommes face à « L'individu est mort ». La potentialité d'avoir la possibilité de changer d'identité, tout en demeurant anonyme, de se risquer à de nouveaux rôles, de jouer avec d'autres visages, tout Ça est singulier et admirable dans le façonnage individuelle. C'est une profonde mutation de notre société qui en découle. Cependant, l'idée d'un « dividu » changeant et englobant toutes les sphères sociales exclura petit à petit l'individualité. Et si la solution était là : se réinventer à chaque instant ?

15H00 — VLADIMIROVN ZHILINA Anastasia

Doctoral student (doctoral school of philosophy)

National Research University "Higher School of Economics". 21/4 Staraya Basmannaya St., Moscow, 105066, Russian Federation. Email: diestochiometrie@gmail.com

2017-2020 - National Research University "Higher School of Economics" (Moscow). Doctoral School of Philosophy, Doctoral Student. The theme of the dissertation - «The Problem of the Generic Theory of the Technical».

2015-2017 - National Research University "Higher School of Economics" (Moscow). Master's programme «Visual Culture». The theme of the thesis - «Technological Networks of Video as Materialised Theory».

2011-2015 - Saint-Petersburg University of the Humanities and Social Sciences. Bachelor of journalism (specialisation on TV).

*Zhilina A. "О преимуществах материалистического подхода в теории медиа" [On the Advantages of a Materialist Approach to Media Theory], *Filosofskiy Jurnal [Philosophy journal]*, 2017, Vol. 10, No. 3. P. 93-111.*

<https://www.youtube.com/channel/UCFTY3cHTVoPjsiU3xyhqIDw>

Participated in Wrong Biennale from Perfect Users

Recombinatorial sense of picture

There are a lot of different approaches to theorise images: art theory, phenomenological, perceptual, analytical theories of images, media art concepts and etc. But all of them are hopelessly entangled and loose in explanation of the «digital» pictures.

It's the deal for general theory of pictures. Let's say we have a monitor with resolution 2560 * 1600 pixels. It means we have $2^{98304000}$ 24-bit images, that can be actualised. Every operator (or artist) forms a combination of the electromagnetic radiation of the visible spectrum, that operates the particles of the environment. The aim of an operator is to find a method of actualising one of the $2^{98304000}$ combination that was hard to imagine before and recombines the environment in a new way. The great examples of this is the interference of light: we can see it in Jodi's video «Untitled game» or scroll-art of William Wolfgang Wunderbar.

So, the picture is a radiation that recombines the environment and spectator (he is the combination of particles too). And every picture recombines and actualise in a different way the spectator's particles, because it's combination of energy's quantum that charge the communicative infrastructure of a human.

15h30 : Pause café.

16H00 — Session 4 : Modératrice : CHABERT Ghislaine

16H00 — BRICKX

*Camille Teyssier & Florian Plamont
Prix Création Jeune Entreprise, Paris, 2017
Master 2 Hypermédia & Espaces Intelligents, 2017
Université Savoie Mont-Blanc
<https://www.facebook.com/brickxProject/>*

The Escape Book

Dans le cadre du festival Créart'Up, dispositif d'accompagnement pour étudiants porté par la Maison des Initiatives Étudiantes de la ville de Paris, notre start'up BRICKX s'est associée à la start'up SWAPBOOK pour organiser une chasse au trésor géante nommée THE ESCAPE BOOK. Sur le thème de *l'Histoire Sans Fin*¹¹ écrit par Michael Ende, les joueurs furent amenés à se déplacer dans la ville pour résoudre des énigmes, aidés par une application mobile spécialement créée pour cet évènement.

On distingue 2 gameplays possibles et interdépendants :

- Un jeu de piste, avec des points de rendez-vous fixes représentés par des coffres-forts et contenant les énigmes principales. Il faudra les résoudre une à une afin de terminer le jeu.
- Des missions bonus optionnelles permettant de gagner davantage de points, et maximiser ainsi ses chances de gagner le gros lot...

Chaque énigme représente une des thématiques de *l'Histoire Sans Fin*, sur laquelle les joueurs devront enquêter.. Dans une approche transmédia, appels téléphoniques, vidéos YouTube, coffres au trésor et code secrets seront les clés données aux joueurs afin d'accomplir leur quête. Pour gagner, ils devront à la fois déverrouiller un maximum de coffres, mais également découvrir le plus de bonus possible. Lâchés au coeur du 10ème arrondissement de Paris, c'est avec l'aide d'une carte géolocalisée du monde imaginaire de Fantasia que les joueurs sont invités à vagabonder entre les monuments et lieux parisiens. En se confrontant à la réalité du territoire, ils pourront alors sortir du monde fantastique vers lequel la carte semble nous pousser.

La carte n'est pas exacte, car il est question ici de donner à lire une histoire en dessous de l'histoire zénithale, en dessous de ce point de vue extra-humain auquel on peut de moins en moins échapper et dont les cartes sont les supports de lecture. Notre objectif est de démontrer qu'il n'est pas nécessaire de créer des univers complexes pour offrir une expérience immersive et participer à la création d'une culture expérientielle.

La carte est un vecteur d'espace de l'imaginaire, d'espace de fiction. Nous pouvons nous demander que devient l'image perçue de l'espace physique quand l'imagination prends en charge cette image pour en faire signe d'un monde ?

Dans l'expérience de *The Escape Book*, nous seront amenés à démontrer comment la carte fait place à un point de vue oscillant entre l'objectif et le subjectif, entre le visible et l'invisible, le monde et le corps, permettant d'ouvrir vers de nouveaux espaces.

La carte de *The Escape Book* révèle une déchirure dans l'entre-espace virtuel/physique. Nous avons cherché à faire d'elle une brèche dans le processus de projection du joueur, une fracture entre ce qui est vécu dans l'espace physique et ce qui est représenté à l'écran sur la carte de l'application mobile.

Puisque leur position dans l'espace se retrouve fragmentée, de par leur propre projection mentale sur d'autres territoires que celui dans lequel ils/elles se trouvent, ou encore par la projection depuis la carte vers l'espace géométrique vécu, c'est alors que le dispositif entier se trouve fragmenté. En conséquence, les joueurs/joueuses créent une fiction afin d'en recoller les morceaux, et construisent eux-mêmes les ponts au dessus des trous volontairement laissés dans l'histoire.

Nous verrons dans ce cas comment la carte permet également d'affaiblir les frontières entre moi et le monde, entre un sujet et un objet.



¹¹ Cette histoire raconte les aventures d'un jeune garçon nommé Bastien. Après avoir volé un livre intitulé "L'Histoire sans fin", au fur et à mesure de sa lecture, il se retrouve lui-même faisant partie de la quête du héros. Alors que les habitants ont abandonnés leurs rêves et espoirs, le Néant gagne peu à peu du terrain et engloutit le monde de Fantasia. Avec l'aide de Bastien, le héros devra se confronter à des épreuves de plus en plus complexes pour sauver le monde de Fantasia.

16H30 — GRAPPE Didier

Artiste
Diplômé de l'École Nationale Supérieure de Photographie d'Arles
Agrégé / PRAG Arts Plastiques
Axe Texte Image & Arts Numériques, Laboratoire LLSETI
Responsable L1 Licence Info / Com
Département Communication Hypermédia
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc

RoDéO fabrik

Le projet RoDéO_fabrik s'appuie sur une expérience de 18 mois d'usage régulier d'une plateforme de covoiturage. Ce temps de transport où se noue, dans l'éphémère du voyage, paysages mobiles, espace intime, parole et corps, est celui d'un partage. Partage d'un service monnayé et partage sensible. Curieuse liaison de l'intérêt bien compris et de la violence de l'altérité. Ce partage est aussi organisé, encadré, circonscrit par la plateforme, laquelle conditionne son usage à une série d'actes, qui sollicitent, modèlisent et transforment en profondeur le rapport à soi et à l'autre : identification, attention, évaluation. Ce partage négocié, du fait de l'accumulation et la superposition des histoires éphémères qui s'y nouent comme de la disparition régulière sur la plateforme des informations personnelles des voyageurs, est aussi une expérience de la perte et de l'oubli. Comment dès lors, non pas archiver mais mettre à son tour en circulation ces bouts d'histoires comme autant d'échos de notre condition d'existence dans la société du tout numérique ? Le projet RoDéO_fabrik se propose d'user des paradigmes de notre condition numérique comme référentiel de production. Sur un compte Snapchat et Facebook seront postés des résurgences visuelles, sonores et textuelles, comme la glaise de chacun des voyages. Mis en réseaux, commentaires et liens s'associent à elles pour créer un espace.

17H00 — CICALIATO Vincent

Artiste
Maître de Conférence en Arts et Sciences de l'Art
Laboratoire CIEREC
Université Jean Monnet, Saint-Etienne
<https://www.vincentcicaliato.net/>

After university training and doctoral research, strongly articulated with the plastic exploration of new media, he joined between 2010 and 2012 the Fresnoy — National Studio of contemporary arts of Tourcoing. In general, his works explore some reformulations of the individual body, proprioceptive, but also relational, induced by the systemic use of electronic and computer technologies. The body is approached both on the side of the representative sphere and that of the interaction between art work and spectator. More particularly, several of his pieces question the temporal modifications of the gestures of the individuals by the electronic time, by questioning the notions of "micro-movement" and "micro-gestualities", but also of the "fragmentation and postural mechanization" (Point of Interest, 2016 / Proxemic Iris, 2017) and "phenomenological time limit" (Tempo Scaduto, 2012).

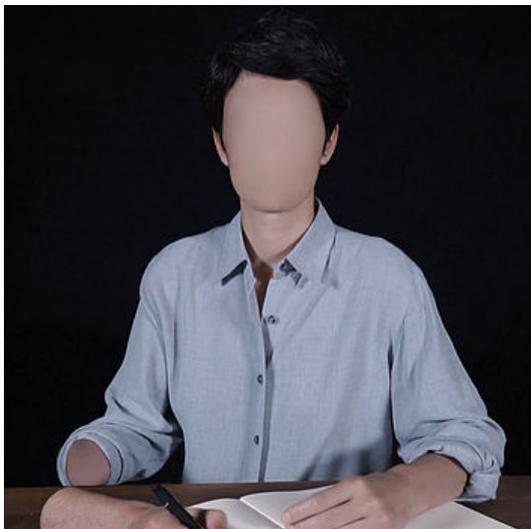
À propos de *Discursive Immanence* : portraits interactifs, fiction située et réflexivité dialogique.

Se trouver face à... Face à l'Autre comme lieu inévitable du discours avec Soi, entre-Soi. Tel est l'espace fictionnel que nous proposent certains dispositifs interactifs faisant du portrait leur motif d'action. *Portrait One* (Courchesne), *Shout* (Elka), *Prosthetic Head* (Stelarc)... des œuvres qui jouent sur l'occasion, celle de faire émerger le discours non manifeste du spectateur, émancipé du retrait de la simple observation, activant en lui, par ce jeu de rebond médiatisé et spéculaire, le mouvement qui mène à la construction d'une pensée et de sa transmission.

C'est sur ce principe que repose l'œuvre *Discursive Immanence* (<https://vimeo.com/248147916>), portrait interactif réalisé en 2017. Il s'agit au départ d'imaginer la possibilité d'une énonciation qui déborderait le sujet individuel. Un énoncé immanent aux diverses individualités qui participent à son actualisation. En effet, si nous acceptons aisément l'idée que le dialogue entre plusieurs individus permet le partage et

l'enrichissement de réflexions individuelles, par mutualisation des savoirs et des points de vue, il nous est difficile de supposer que l'élaboration d'une pensée, dans son autonomie - puisse circuler d'un sujet à un autre de façon « transindividuelle ». Or, l'Internet, avec la possible structuration d'une intelligence collective issue de la mutualisation des intelligences individuelles, nous habitue peu à peu à cette idée d'une supposée réflexion qui déborderait les corps propres et leur autonomie. *Discursive Immanence* interroge ce présupposé par l'intermédiaire d'un portrait dont les diverses énonciations discursives sont incarnées par plusieurs visages intégrés dans un seul et même corps. La pensée énoncée passe d'un portrait à un autre, de façon « transphrasique » (J. C. Coquet). Cette impermanence d'états situe ici le contexte d'échange entre spectateur et portrait interactif.

Ce contexte est mis au service de la construction du discours et de sa communicabilité. À l'opacité des formulations énoncées par le portrait interactif – forme oraculaires - s'articulent les réponses du spectateur dans sa tentative de formuler et de transmettre sa pensée au système de reconnaissance vocale et l'intelligence artificielle qui lui est liée. La présente communication interrogera alors cette dynamique de l'échange provoquée par le motif particulier du portrait interactif. Il s'agira d'analyser certains des mécanismes mis en place par les artistes pour l'élaboration de l'échange inter- individuelle entre portrait interactif et spectateur, des histoires toujours particulières dont l'automatisation informatisée en assure la fabrication.



19h30 : Repas dans le centre historique de Chambéry, (offert par le Laboratoire LLSETI).



Mercredi 17 octobre 2018

08h30 – Ouverture du colloque : deuxième jour

09H00 — Session 5 : Modérateur : BARDAKOS John

09H00 — VEYRAT Marc

Artiste
Maître de Conférence en Arts et Sciences de l'Art
Agrégé d'Arts Plastiques
Axe Texte Image & Arts Numériques, Laboratoire LLSETI
<https://www.facebook.com/TexteImageetArtsNumeriques/>
Chercheur associé chaire UNESCO / ITEN <http://chaire.fr>

Responsable M1 Master Création Numérique
Directeur du Département Communication Hypermédia
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc

Après avoir obtenu un DNSEP à l'École Supérieure d'Art et Design Grenoble / Valence en 1989, a soutenu une thèse en 2006 au Palais de Tokyo sous la direction de Jacques Cohen / Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne sur « l'information comme matériau artistique ».

Développe depuis 2000 La Société i Matériel <https://www.imateriel.org>
<https://www.facebook.com/SocieteiMateriel/>

A conçu et développé entre 2010 et 2017 avec Franck Soudan l'œuvre hypermédia U-rss
M-O+O-R INFORMATIONS : <http://u-rss.eu>
<https://www.facebook.com/urssdreamteam/>
<https://www.facebook.com/UrssFFF/>
<https://u-rss.eu/fff/about/en>

i-REAL contre Creeper & Zombie Boys — MINECRAFT version

i-REAL¹² — imaginé dans le cadre de la Société i Matériel — est une œuvre d'Art, un JE(U) de plateau¹³ connecté à un ParKOur VR¹⁴. Le(s) joueur.euse.s en utilisant des cartes i-RÉELISÉES préalablement sur Instagram, déclenchent des séquences sur un plateau (- ! en quelque sorte activent des stimuli ludiques !-) par un processus de tracking vidéo, pour un second *joueur / prisonnier visuel* d'un casque VR...

En attendant une seconde version où nous pourrions nous affronter à une IA, j'ai voulu tester cette forme de relation ÉTRANGE® que nous entretenons avec les machines et les algorithmes à partir de MINECRAFT. Dans celui-ci, un certain nombre de créatures comme les zombies apparaissent et disparaissent des constructions, perturbant en quelque sorte l'ordre établi et tout relatif des éléments que nous avons pu élaborer patiemment. Ces créatures hostiles « les plus courantes (et aussi les plus courantes de toutes les créatures) apparaissent dans les endroits sombres ou mal éclairés. Ils attaquent le joueur en se déplaçant lentement vers lui puis en lui infligeant des dégâts au corps-à-corps. À l'instar des *squelettes*, les zombies prennent feu à la *lumière du soleil*. Ils poussent des grognements et des gémissements caractéristiques qui permettent de les entendre lorsqu'ils sont à proximité d'un joueur ». ¹⁵ Nous étudierons ainsi dans cette nouvelle communication les impacts potentiels de nos rencontres i-REAL avec ces *apparitions programmées* afin de @-ENVISAGER, ensemble et sous le *contrôle propriétaire* d'un jeu particulièrement connu, populaire et facile d'accès, les concepts d'eSPACE ou d'i+D/signe engagés *malgré Nous* dans une forme de *narration in/controlée* à travers les notions de *cartographie*, de *jardin* ou de *paysage* encore une fois mises à l'épreuve du réseau.

¹² @-VOIR *Visages à contraintes*, Université Jean Monnet, Saint-Etienne, 2017 <https://youtu.be/YLuaiAkq4OU>

¹³ Développé avec les Éditions Cahiers Intempestifs <http://www.cahiers-intempestifs.com>

¹⁴ Développé avec la société XRPérience <https://youtu.be/hc66tjCGC9Q>

¹⁵ <https://minecraft-fr.gamepedia.com/Zombie>



09H30 — QUINIOU Matthieu

Avocat en Droit International au Barreau de Paris

A soutenu une thèse en 2015 sous la direction de Catherine Kessedjian / Université Paris 2, portant sur « Le contentieux du transfert de connaissances dans les relations entre l'Union européenne et la Chine »

*Responsable de l'Innovation et du Droit, chaire UNESCO / ITEN <http://chaire.fr>
Directeur des Éditions de l'Immatériel <http://www.100notions.com>*

Blockchain + intelligence artificielle = nouveau paradigme de la gestion des droits d'auteurs

L'utilisation de productions artistiques (musicales, littéraires ou visuelles) sur Internet est très largement réalisée sans l'accord des auteurs ou ayants droits. Contrairement aux brevets ou aux marques, les œuvres de l'esprit protégées par le droit d'auteur ne sont, dans la majorité des systèmes juridiques, pas enregistrées auprès d'institutions. Même si le droit d'auteur ne requiert pas de formalités, la question du contrôle se pose dès la première diffusion et demande la mise en œuvre de moyens importants en cas de mise en ligne.

Si des outils existent depuis plusieurs années pour contrôler la diffusion des œuvres, à l'image des mesures techniques de protection ou DRM (*digital rights management*), ces méthodes sont souvent jugées rigides et ne permettent qu'un contrôle superficiel du support de diffusion et non de l'œuvre.

En parallèle de ces méthodes de contrôle technique du support de diffusion, des grandes entreprises de distribution d'œuvres cinématographiques ou musicales parcourent le net et s'associent avec des grandes entreprises du numérique, notamment des GAFAM pour limiter les effets de ce phénomène sociétal sur leurs affaires en traquant notamment les enregistrements pirates. Néanmoins, il est encore presque impossible pour un auteur indépendant de se prémunir de tels comportements. Le recours aux *Creative Commons* dont la philosophie a su séduire certains auteurs, y compris professionnels, reste un épiphénomène dont l'effet principal est d'occulter la masse des utilisations contrefaisantes des œuvres de l'esprit sur Internet.

Deux technologies en voie de consolidation permettent de contrôler l'usage d'œuvres protégées sur Internet, d'une part, la reconnaissance visuelle, textuelle et audio par intelligence artificielle et d'autre part, la *blockchain*.

L'intelligence artificielle et plus particulièrement le *deep learning* permettent d'identifier des similitudes entre des éléments visuels, textuels et audio. Des outils comme Watson d'IBM ou plus spécifiquement comme Shazam en matière de reconnaissance audio ou Compilatio pour l'identification des plagats, ont fait leur entrée dans l'écosystème. Cependant, ces outils ne permettent pas, au-delà de leurs bases de données fermées, d'identifier avec certitude l'œuvre originale, son auteur et encore moins les conditions de diffusion ou de réutilisation associées à l'œuvre.

Actuellement, plusieurs projets visent à certifier des œuvres par la *blockchain* grâce à l'utilisation de la reconnaissance par intelligence artificielle à grande échelle sur Internet, en recourant à des robots d'indexation / identification explorant le web. La société Kodak, avec le projet *KodakOne* ou la société *Copytrack* font figure de précurseurs dans ce domaine et devraient certainement à moyen terme attirer de nombreux auteurs soucieux du respect de leurs droits. Les organismes de gestion collective, dont la fonction est d'agir dans l'intérêt et au nom des titulaires de droit, sont dès lors mis en demeure de se réinventer et d'implémenter ces technologies pour perdurer dans ce nouveau contexte.

10H00 — SCENOCOSME

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt.

Artistes plasticiens, ils détournent diverses technologies pour créer des oeuvres d'art contemporaines. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...). La plupart de leurs œuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires.

www.scenocosme.com

Métaphore de l'invisible

En tant qu'artistes œuvrant dans les arts interactifs, Scenocosme: Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, explorent les capacités que leurs offrent les technologies afin de dessiner des relations sensibles au sein de créations capables d'augmenter nos sens et nos perceptions. Leurs œuvres sont issues d'hybridations possibles entre le monde vivant et la technologie dont les points de rencontres les incitent à inventer des langages sensibles et poétiques.

Ils proposent de sonder, de ressentir des éléments du réel qui nous sont invisibles ou auxquels nous sommes insensibles.

Les interactions qu'ils offrent aux spectateurs dans leurs oeuvres rendent sensible des échanges invisibles. Plutôt que de dévoiler clairement leurs complexités, elles ouvrent l'imaginaire de chacun. Entre ce qui est et ce qui nous apparaît perceptible, il y a toujours une sorte de point aveugle qui stimule l'imagination.

Lorsqu'ils créent des oeuvres interactives, ils inventent des langages sonores et/ou visuels. Ils traduisent des échanges entre les corps, et entre les corps et l'environnement. Ils proposent des interrelations où l'invisible devient perceptible. Matérialisées, nos sensations s'en retrouvent augmentées. A travers une interprétation poétique des mécanismes invisibles, les technologies leur permettent de dessiner des relations sensorielles, et de générer des interactions imprévisibles liées au vivant. En plus des interrelations sensibles qu'ils proposent aux spectateurs, leurs œuvres jouent de leurs propres sens augmentés en vivant d'elles-mêmes, avec la technologie, et avec des réactions qui échappent volontairement à leur contrôle.



10h30 : Pause café.

11H00 — Session 6 : Modérateur : **GRAPPE Didier**

11H00 — **BECK Noémie**

*Maître de Conférences en Civilisation Britannique
Axe Texte Image & Arts Numériques, Laboratoire LLSETI
Université Savoie Mont-Blanc*

Historienne, mythologue et folkloriste, elle est spécialisée dans les études britanniques, irlandaises et celtiques. A soutenu une thèse intitulée « Goddesses in Celtic Religion: Cult and Mythology. A Comparative Study of Ancient Ireland, Britain and Gaul » en cotutelle entre l'Université Lumière Lyon 2 (France) et University College Dublin (Irlande). Cet ouvrage sera publié en 2019 chez Cambridge Scholars Publishing. En 2010-2012, elle a enseigné à la School of Canadian Irish Studies, Concordia University, Montréal (Quebec, Canada) et a mené des recherches postdoctorales sur la diaspora irlandaise au Canada. Un ouvrage co-écrit sur ce sujet est en court de rédaction.

Ses nouvelles recherches s'intéressent aux relations anglo-irlandaises (19^{ème} / 21^{ème} siècles) et explorent — entre autres — le rôle des femmes dans les organisations paramilitaires irlandaises et la commémoration des Troubles en Irlande du Nord.

**Morrígain, Bean sí et Laveuses de dépouilles :
Sorcellerie, macabre et monstruosité dans la mythologie et le folklore irlandais.**

La figure du monstre féminin est un thème récurrent dans la mythologie et le folklore irlandais. A la fois polymorphe et multifonctionnel, le monstre féminin irlandais se décline sous les traits d'une sorcière possédant des pouvoirs surnaturels redoutables et des dons de prophéties funestes ; d'une puissante guerrière se délectant du carnage sur le champ de bataille ; d'une messagère de la mort aux cris stridents et au rire effroyable ; ou d'une laveuse de dépouilles à l'apparence hideuse et horrifiante. Cet être surnaturel suscite la terreur par sa laideur, sa cruauté, sa puissance et sa faculté à décider du destin des hommes. Cette communication analysera les différents aspects et fonctions du monstre féminin dans la littérature médiévale ainsi que ses survivances dans le folklore, en prenant pour étude de cas la *Morrígain* (« la Reine Sorcière »), la *Bean sí* (« la Femme de l'autre-monde) et les diverses laveuses de dépouilles. Il s'agira d'explorer le processus de fabrication, d'évolution et de métamorphose du monstre féminin à travers les âges, en comparant des sources de nature et d'origine différentes. Nous tenterons ainsi de démontrer l'origine de l'aspect terrifiant, macabre et démoniaque de ces entités divines et surnaturelles irlandaises.

11H30 — **CHABERT Ghislaine & GROUPIERRE Karleen**

*Ghislaine Chabert
Maître de Conférences HDR en Sciences de l'Information et de la Communication
Responsable Axe Texte Image & Arts Numériques, Laboratoire LLSETI
Responsable Licence Info / Com
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc
ghislaine.chabert@univ-smb.fr*

+

*Karleen Groupierre
Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication
Université Paul Valéry - Montpellier III*

**Le dispositif *Réalités impossibles* :
au delà de l'écran la « fabrique » des espaces de légendes**

Dans quelle mesure les dispositifs hypermédias contemporains permettent-ils un nouveau rapport à la fiction et renouvellent-ils une expérience de la fiction proposée ? Le projet "Réalités Impossibles" que nous proposons d'étudier développe une recherche scientifique spécifique sur les usages et les formes de réalités des images, en particulier lorsqu'elles combinent réel, augmenté et virtuel, pour la création d'un dispositif sur le patrimoine des légendes de Savoie. A travers ce dispositif artistique, immersif et interactif le spectateur.trice vit un voyage dans un monde fictionnel en suivant une histoire nourrie par des légendes ré-enchantées par les expériences spatiales et sensorielles. Ce projet questionne ainsi d'une part les principes de narration associés à ces nouvelles images et permet d'observer d'autre part les appropriations d'une immersion « alternée » entre l'image et le réel par les publics. Ces questions sont posées à partir de l'observation des trois espaces narratifs créés dans le dispositif et en particulier à partir des passages entre eux, passages qui transcendent l'écran et ses formes matérielles pour introduire le visiteur directement dans les images recomposées :

1/ Le premier espace tangible de réalité augmentée incite, au niveau de l'histoire, à s'appareiller (casque et manettes) ;

2/ Dans le deuxième espace de réalité virtuelle, le "spect-acteur" (Weissberg, 1999) pourra interagir et jouer avec les objets de la fiction, les personnages et se familiariser avec le déplacement et les interactions dans le dispositif ;

3/ Le troisième espace de réalité impossible sera celui de la mémoire, celui du site (Cauquelin, 2002) où une plongée au sens propre comme au sens figuré dans l'univers subaquatique des légendes sera expérimentée.

Chapitre 1 des « mémoires » / sites palafittiques

Le dialogue entre histoire, scénarisation dans le dispositif et usages des espaces de légendes sera mis en lumière par cette communication. Ce sont bien, pour reprendre les propos de l'appel à communication, « différents points de vue découverts pas à pas, expérimentés, s'imbriquant et s'enchaînant qui construiront une pensée cohérente, une vision entre rêve et expérience » dans ce projet de recherche-crédation.



12H00 — SPITERI Richard

*Maître de Conférences en Littérature Française
Département de Français Langue Étrangère
University of Malta*

Vulturne de Fargue : structure et franges métaphysiques du poème

Vulturne est un long poème (62 pages dans l'édition Gallimard, collection Poésie) publié la première fois dans deux numéros de la revue Commerce : éditions de l'hiver 1925 et de l'hiver 1927. Une crise existentielle donne naissance au poème (« y a-t-il quelqu'un dans ce lit ? » crie le locuteur en montant la nuit dans un wagon-lit). La crise en s'amplifiant débouche sur un fragment décrivant la destruction du monde et notamment le Paris des élites et des gloires militaires.

D'emblée le poème prend la forme d'un rêve où le locuteur fait un voyage dans l'au-delà. Se joignent à lui Pierre Pellegrin, personnage au nom symbolique, et Joseph Aussudre, le grand-père maternel de Fargue. Deux mouvements contrapuntiques résonnent : d'une part l'évocation de l'enfance du poète ainsi que d'un village de l'Indre, Chaillac, où habitaient les grands-parents maternels ; de l'autre, un dialogue où Pellegrin débat avec le locuteur sur l'être et l'eschatologie humaine.

Vulturne étant un nom de la mythologie classique, force est de constater l'apport de cette culture au poème. Dans leurs déambulations interplanétaires, les trois personnages aperçoivent des âmes dont celles de Plotin, de Jamblique et de Porphyre, tenants fameux de la philosophie néoplatonicienne.

Tout en appartenant à une tradition de poèmes aux questionnements métaphysiques, Vulturne étale sa modernité par les néologismes et les toponymes fantaisistes dans le texte ainsi que par des extraits en écriture automatique.

12h30 : Pause déjeuner.

14H00 — Session 7 : Modératrice : BECK Noémie

14H00 — LECONTE Vincent

*Artiste
Enseignant – chercheur chargé de cours Département Arts Plastiques
Laboratoire CIEREC
Université Jean Monnet, Saint-Etienne*

Sa thèse, « Un penser animal à l'œuvre », étudie les différentes façons dont l'art convoque l'animal pour mettre en évidence d'autres consciences possibles du monde. Sa pratique artistique est un laboratoire permanent dans lequel le dessin, la composition sonore et l'image animée contribuent à alimenter une recherche qui se traduit et se produit sous la forme d'accrochages, d'installations, de projections ou de concerts.

Eduardo Kac : se retrouver (d')ailleurs

Se perdre, n'est-ce pas tenter de dépasser son umwelt, lui échapper, envisager son extériorité et, « partant », en éprouver les possibles ? Hybridant animal et robot, l'artiste brésilien Eduardo Kac conçoit des dispositifs capables de déposséder l'humain de ses systèmes de représentation. Il immerge le public dans un environnement instable, éphémère, inconnu.

Le corps a un rôle central dans ce qu'il conçoit comme une expérimentation esthétique. Ne séparant jamais la sphère technologique d'un travail poétique ou « holopoétique » – libéré de la matérialité –, Kac est à la recherche d'autres modes de connexion, d'autres formes de signifiante. Stimulant le sentiment d'empathie, des interfaces homme- machine-animal, tel le « batbot » (chauve-souris robotisée), permettent de percevoir une « téléprésence », « expérience sensorielle de sa propre présence dans un espace distant ». L'artiste fait fusionner les espaces virtuels et physiques, dans une relation d'interdépendance, afin de perturber la logique des télécommunications qui envahissent le quotidien, en soumettant son public à une expérience d'abord sensible, ouverte à l'altérité et au dialogue. L'animal et la machine donnent à penser – en images – une réincarnation de l'humain et une réappropriation de sa narration.

14H30 — RIGOUDY Rudy

Artiste
Chercheur associé
Axe Texte Image & Arts Numérique / Laboratoire LLSETI
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc

Le dispositif éditorial comme forme artistique de mise en récit.

A partir de la présentation et de l'analyse d'un corpus de publications scientifiques (notamment *Collection 28*¹⁶ et *Texte et Images 2*¹⁷) — auxquelles j'ai été associé en tant que contributeur et / ou artiste-designer — je me propose d'interroger le dispositif éditorial comme forme artistique de mise en récit. L'objectif sera de montrer comment la délinéarisation et la scénarisation des rapports texte / image fabriquent un réseau d'informations et dynamisent des liens entre des œuvres d'art et des textes scientifiques.

15H00 — STEICHEN Fabien

Artiste
Professeur d'Arts Plastiques
Collège Notre-Dame de Bellegarde, Neuville sur Saône

DNAP ENSBA Lyon
Associé depuis 2010 à l'Unité de Recherche Datadata

DISTANCER LA MODERNITÉ

Les salles d'exposition en forme de cubes blancs, ici comparées aux écrans, ne produiraient pas tant une mémoire qu'une amnésie collective. Les modernes, à la fois spectateurs, sujets d'une recherche et éléments d'une production mécanisée observent de multiples conventions qui focalisent leur attention. De l'autre côté, mettre en scène l'espace public pourrait développer une mémoire incarnée, liée à des lieux typiques et singuliers. En prenant appui sur les travaux de Donna Haraway, Augusto Boal, et Richard Rorty, cette communication esquissera un modèle antagoniste à l'observateur moderne. Cela à travers une approche non spéculaire, dépourvue de catharsis, qui multiplie les points de vues, les perspectives partielles et les savoirs situés. Andréa Fraser et Daniel Buren me permettront également de concevoir, à l'extérieur des institutions, des situations mettant en jeu différents effets de signature, au-delà de termes tels que « spectateur » ou « auteur », qui me semblent propres à la modernité.

15h30 : Pause café.

16H00 — Session 8 : Modérateur : SPITERI Richard

16H00 — LAUTAUD Jérémie

Doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication
Sous la direction de Jacques Ibanez-Bueno
En co-direction avec Marc Veyrat
Axe Texte Image & Arts Numérique / Laboratoire LLSETI
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc

Les Deux mains dans les yeux

¹⁶ *Collection 28* est une collection d'ouvrages imaginée et dirigée par Carole Brandon.

¹⁷ *Texte & Image* est une collection d'ouvrages dirigée par Marc Veyrat.

La présente proposition s'appuie sur un projet en cours de développement, certains éléments sont susceptibles d'évoluer au cours des prochains mois.

Bien des formes peuvent revêtir la façon dont on raconte une histoire, dont on la crée, dont on l'invente. Du parent imaginant un menu récit pour son enfant le soir, au réalisateur adaptant un roman au grand écran, toutes les histoires méritent d'être contées, et toutes prennent une forme adaptée à leur contenu et leur public. Sculpter des formes dans la matière est une autre façon de donner corps à des objets racontant une histoire. Le sculpteur joue un rôle de médiateur, incarnant une idée, invoquant des concepts dans un objet palpable. Les outils numériques permettent aujourd'hui de donner vie, à l'instar des théâtres d'ombres, à des objets « historisants ». Sculpter des « objets numériques » avec trois dimensions réellement perçues n'est plus une utopie grâce à la réalité virtuelle ; l'art ancestral de la sculpture transposé dans cet espace parallèle permet d'écourter les délais de « mise en forme » face à une structure de marbre, ou ajouter de la souplesse et des possibilités que n'offrent pas l'argile ou le bronze. Nous tenterons de voir comment la sculpture en réalité virtuelle peut amener de nouvelles possibilités scénographiques.

16H30 — MARSONE-IVANOFF Marie

*Actuellement Directrice des opérations clients chez SmartApps
Montrouge, Île-de-France, France*

*Master CEN
Université Paris 8*

La communication proposée vise à interroger un travail de conception éditoriale et narrative sur Montréal, ou plus exactement sur Hochelaga, hier village iroquois, aujourd'hui quartier d'une ville immense. Le travail de médiation des archives est le fruit d'une composition et d'une mise en perspective documentaire. Restituer l'Histoire, lier les écritures du passé au regard du présent n'est cependant pas une entreprise anodine. Dans le fil des évolutions, subsistent toujours des inconnues. Se détachant des hypothèses scientifiques, l'art est venu évoquer et raconter une autre histoire ; pour combler cette lacune non pas de manière artificielle mais imaginée, et pour inventer un récit sans trahir l'Histoire.

Cette présentation repose ainsi sur deux créations, un dispositif de médiation et une oeuvre d'art numérique, et vise à interroger leur complémentarité. *Sur les traces de Jacques Cartier* d'une part, et *Empreintes* d'autre part, ont été conçus dans le cadre d'un atelier-laboratoire IDÉFI-CréaTIC.

17H00 — LE COARER Gaëtan

*Actuellement Contractuel Département Communication Hypermédia
UFR LLSH, Université Savoie Mont-Blanc*

*Master Création Numérique USMB
Master 2 HEI Hypermédia & Espaces intelligents
https://youtu.be/xc_qFKvQi9A*

17H30 — CHAPUIS Martin

*Master Création Numérique USMB
Master 2 HEI Hypermédia & Espaces intelligents*

Nous aurons durant tout ce colloque une participation par
— **GAY-ROSIER Véronique**
des Éditions Cahiers Intempestifs

®-PRÉSENTATION de l'appel à communication

Comment *rendre visible* l'environnement qui nous entoure et le corps qui nous ®-CONSTITUE¹⁸ ?+) Peut-être à travers quelque unes des nombreuses connexions qui le composent ?+) Mais peut-être également en nous donnant la possibilité d'en *prendre conscience* ?+) Comment expérimenter un *savoir apprendre* et *savoir prendre le droit* dans la figure de l'Autre l'obtention d'un consentement à SE ®-VOIR pour apprendre *doucement* à *se visualiser* — à apprendre à prendre une place — dans *ce monde englobant et globalisé* ou tout simplement à LE ®-VOIR, le décrypter pour se ®-CONNAÎTRE tout en risquant chaque fois un peu plus de *se perdre* ?+) Comment habiter, se ®-CONSTRUIRE une histoire dans l'histoire de l'Autre ?+) Comment la fiction, l'identité en réseau, les usages et les comportements que nous ®-PRODUISONS dans notre quotidien (- ! l'avatar, la mise en scène de soi, la fable ou la légende mais aussi la data visualisation !) *au jour du i* (- ! au jour d'une information *dé-pliée* simultanément sur plusieurs médias, tournant autour d'un *JE* surexposé !) nous définit *dans* un champ des possibles, nous invente *en* i-RÉEL, c'est-à-dire dans un TOUT ®-LIÉ par l'information, mêlant constamment vivant et donnée numérique ?+)

Prenons ainsi l'exemple du *Désert de Retz*. La formidable fascination que nous offre une promenade dans ce lieu hybride — à mi-chemin entre *un jardin philosophique* et *un dispositif de livre augmenté* livré grandeur nature et à ciel ouvert — nous propose d'abord un scénario, sur site, de références organisées en hyperliens¹⁹ et de signes opératoires²⁰. *Ce paysage artificiel* déployé devant nous, nous force à comprendre comment les différents points de vue que nous allons découvrir pas à pas, expérimenter, s'imbriquer et s'enchaînent pour construire une pensée cohérente, une vision entre rêve et expérience. Imaginé en 1774 par François Racine de Monville,²¹ à proximité des jardins de Versailles, il nécessite indubitablement d'être éprouvé sans a priori, sans schéma ou stratégie préalable. L'idée de *perdre*. Et *se perdre*.

Alors quelle serait l'importance d'inventer des dispositifs, des *lieux de perte*, de *perdre un horizon*, *se perdre* afin de se ®-TROUVER pour comprendre ce qui relèverait d'une *actualité en réseaux* ?+) Pourquoi ce *Désert de Retz* signifierait encore une actualité brûlante ?+) En évitant les questions liées au *hasard objectif* cher aux surréalistes, *les chemins de l'information* (utilisés aussi désormais comme *matériau artistique*), dessinent des Parkours²² complexes, des demeures numériques, des univers de *JE-U* au travers de labyrinthes phénoménologiques, peut-être à l'instar de cette fantasmagorie minérale et végétale. Car dans, devant toutes ces *architectures émotionnelles* — anciennes comme contemporaines — le CORPS S'AFFRONTÉ sans cesse À L'INFORMATION. Les raisons sont multiples. Tout d'abord, nous traversons continuellement des *paysages en ruine*, incomplets, des *histoires sans fin*. En effet, les relations systémiques que nous pouvons entrevoir à travers les paradigmes qui animent notre monde contemporain, ne nous laissent souvent que peu de chance d'avoir *une vue d'ensemble*.

Pour se ®-METTRE *doucement* dans une situation critique, il faut emprunter peut-être le chemin de la fiction, s'attacher à la métaphore, plonger dans une histoire à ®-BONDS puisque nos points de vue sont nécessairement tronqués, mangés par différents *accidents* qui les actualisent. Soit par manque de visibilité, soit parce qu'ils donnent lieu à des dispositifs in/visibles²³ qui — même lorsque nous avons affaire à des œuvres artistiques !+) — ne

¹⁸ Dans une interopérabilité des échanges d'informations que nous pratiquons avec cet environnement à partir d'une nouvelle lecture (une ®-LECTURE) de ces prélèvements.

¹⁹ Un *hyperlien* ou *lien hypertexte* ou simplement *lien*, est un *système de références en cascade*, utilisé principalement sur Internet pour permettre le passage entre deux pages Web, à partir du survol du curseur ou d'un simple clic. En fait il *objective une référence, une information*, en ouvrant visuellement, de manière programmée un *passage sémantique déterminant* à partir d'un document consulté vers un document lié.

²⁰ C'est ce que nous appellerons des i+D/signes. "Un i+D/signe est un schéma conceptuel proposé sous forme d'image. C'est l'organisation d'un ensemble de concepts reliés sémantiquement entre eux dans une forme plastique, qui a pour but d'exposer de façon structurée toutes les données, les liens et les connexions utilisés sur différents niveaux de langage d'un système d'information". *i+D/signe, Notion n°51*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, sous la direction de Marc Veyrat, *Collection 100 Notions* dirigée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, livre hybride adossé à la plateforme www.100notions.com, Paris, 2015, p.136-138.

²¹ Deux architectes visionnaires : Étienne-Louis Boullée ou Claude Nicolas Ledoux sont parfois également cités avec François Racine de Monville pour la conception. ®-LIRE à ce propos : Julien Cendres et Chloé Radiguet, *Le Désert de Retz, paysage choisi*, Éditions de l'Éclat, Paris, 2009.

²² "Le *parkour* (abrégé PK) ou *art du déplacement* (abrégé ADD) est une activité physique qui vise un déplacement libre et efficace dans tous types d'environnements, en particulier hors des voies de passage préétablies. Ainsi, les éléments du milieu urbain ou rural se transforment en obstacles franchis grâce à la course, au saut, à l'escalade, au déplacement en équilibre, à la quadrupédie, etc". Source Wikipédia.

²³ Postés *au seuil du visible*. Par exemple, dans le Désert de Retz, une colonne antique aux dimensions colossales cristallise (®-PRÉSENTE) le point focal principal du dispositif. Bâtiment central volontairement tronqué et bien que semblant dès sa construction en ruine, il abrite en fait la résidence (- ! *le château* ?+) de François Racine de Monville.

prennent pas ou peu en compte l'ensemble des *éléments relationnels* entrant dans la @-COMPOSITION même de ces dispositifs. Des scénarios sont ainsi nécessaires entre TEXTE et IMAGE, entre ART et INFORMATION.

La question de la *fabrique* serait ainsi à prendre dans son double sens de *fabriquer* ; *fabriquer des histoires, des échanges, des scénarios transcendants notre quotidien* pour @-ENCHANTER notre environnement, notre existence afin de stimuler nos interrogations et *fabriquer un lieu de l'œuvre, le cadre d'un dispositif artistique* comme *architecture de liens dynamiques*. Il poursuit, en ce sens le travail déjà engagé avec le colloque TEXTE & IMAGE 4 / *Architecture Poétique & Humanisme Numérique* qui s'est tenu à La Valette, en mars 2016.

<https://www.facebook.com/events/1830301813925976/>

Colloque International organisé par les laboratoires LLSETI, CIEREC et PARAGRAPHÉ...

Organisation :

— Marc Veyrat / LLSETI / Université Savoie Mont-Blanc / Chambéry

Comité scientifique :

- Dominique Lagorgette / LLSETI / Université Savoie Mont-Blanc / Chambéry
- Ghislaine Chabert / LLSETI / Université Savoie Mont-Blanc / Chambéry
- Marc Veyrat / LLSETI / Université Savoie Mont-Blanc / Chambéry
- Carole Brandon / LLSETI / Université Savoie Mont-Blanc / Chambéry
- Vincent Ciciliato / CIEREC / Université Jean Monnet / Saint-Étienne
- Richard Spiteri / Université de Malte
- Ghislaine Azémard / PARAGRAPHÉ / Université Paris 8
- Laure Leroy / PARAGRAPHÉ / Université Paris 8

Les contributions attendues exploreront différents aspects de cette problématique ouverte et de ses axes en élaborant leur réflexion à partir d'études précises, de dispositifs ou de démarches originales. Nous valoriserons les perspectives interdisciplinaires et intersectorielles. Nous attendons avant le lundi 26 février 2018 vos propositions de communications entre 150 et 200 mots maximum. Celles-ci seront accompagnées d'un bref CV. Merci de les renvoyer à imateriel@gmail.com

Lundi 30 avril 2018 : retour sur les propositions.

Lundi 03 septembre 2018 : rendu du texte définitif.

Avec le soutien de :

L'Université Savoie Mont-Blanc

L'Université Jean Monnet Saint-Étienne

L'Université Paris 8

Les Laboratoires de recherche

LLSETI /// CIEREC /// PARAGRAPHÉ

IDÉFI-CréaTIC