HAL
open science

Faire image : inscriptions, espaces et formes numériques

Everardo Reyes-García, Gwen Le Cor

To cite this version:

Everardo Reyes-García, Gwen Le Cor (Dir.). Faire image : inscriptions, espaces et formes numériques. 2020. hal-02498069

HAL Id: hal-02498069

https://hal.science/hal-02498069v1

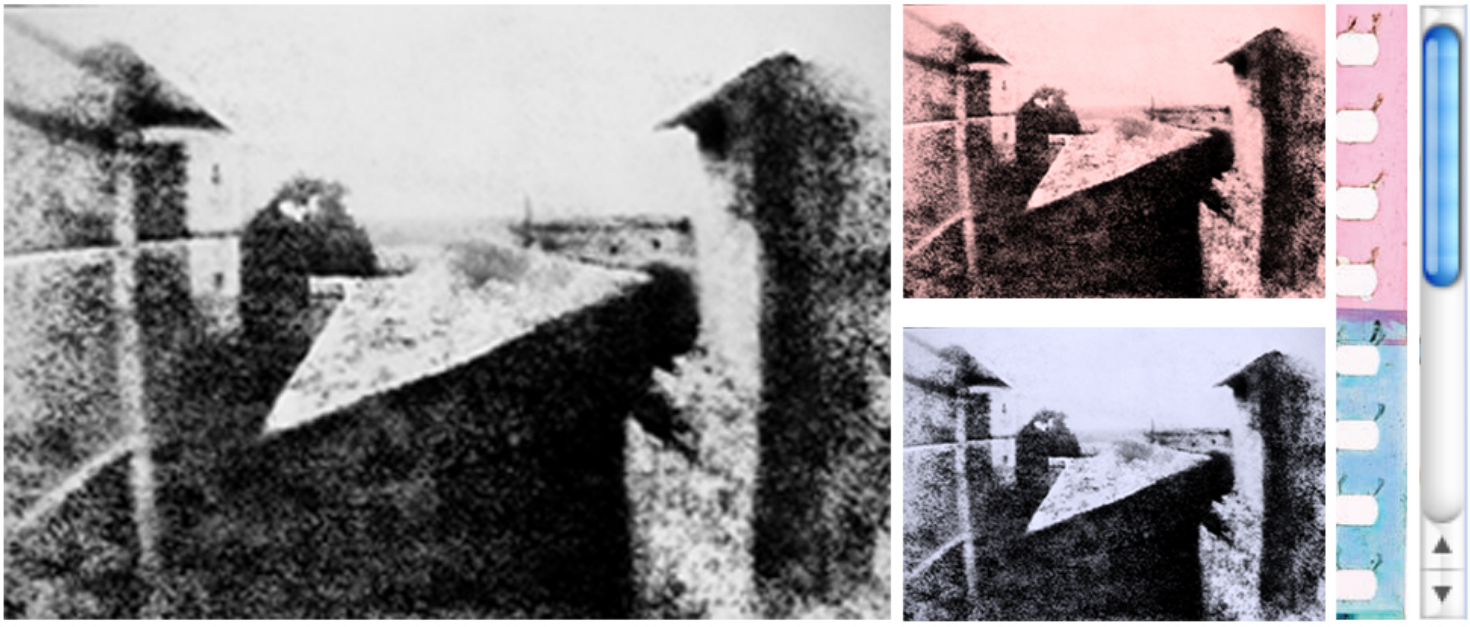
Submitted on 11 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Faire Image
What Makes An Image?

Book of abstracts



Journée d'étude internationale

Vendredi **28 février** 2020
9h - 17h30

Amphithéâtre
Maison de la recherche
Université Paris 8

Entrée libre

Journée d'étude internationale

Faire image : inscriptions, espaces et formes numériques

La journée d'étude internationale « Faire image : inscriptions, espaces et formes numériques » cherche à explorer ce qui fait image à l'ère du numérique, c'est à dire ce qui donne « du relief, du saillant, du trait, de la présence » (Jean-Luc Nancy, *Au fond des Images*, 2003) à l'écriture numérique prise au sens large, à savoir, aussi bien les modes de communication scientifique que les inscriptions artistiques ou littéraires.

La journée se propose de tisser des croisements disciplinaires entre littérature, arts, traduction, informatique et sciences de l'information et de la communication. Il s'agira donc de réunir artistes et chercheurs pour discuter sous toutes leurs facettes—de la création à la théorisation et inversement—de la matérialité des nouvelles créations, des apports du numérique à la thématisation des sujets et des formes de collaboration, distribution, archivage et gestion (nouvelles plateformes de création, langages de programmation, algorithmes).

Dans *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Jay David Bolter envisage l'écriture numérique comme une écriture spatialisée : « Electronic writing… is not the writing of a place, but rather a writing with places as spatially realized topics » (1991 : 36). En suivant ce constat, nous nous proposons de nous intéresser aux formes spatiales ainsi qu'aux cadrages, dans leur matérialité même. « L'image est toujours matérielle » nous rappelle Jean-Luc Nancy (*Au fond des images*, 2003).

Everardo Reyes et Gwen Le Cor

International symposium

What Makes An Image?: Inscriptions, digital spaces and forms

The international symposium "What makes an image?: inscriptions, digital spaces and forms" seeks to explore what making an image entails in the digital age, in other words, it explores what produces “a relief, a protrusion, a trait, a presence” (Jean-Luc Nancy, *The ground of the Image*, 2003) in digital writing in the broad sense, i.e. both scientific communication methods and artistic or literary inscriptions.

The symposium aims at interweaving literature, the arts, translation, computer science and information and communication sciences. We thus seek to bring together artists and researchers to discuss every facet of the materiality of new creations, the contributions of digital technology to the thematization of subjects and forms of collaboration, distribution, archiving and management (new creation platforms, programming languages, algorithms).

In *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Jay David Bolter considers digital writing as spatialized writing: "Electronic writing... is not the writing of a place, but rather a writing with places as spatially realized topics" (1991: 36). Following this observation, we would like to focus on spatial forms and frames, in their very materiality. For, as Jean-Luc Nancy reminds us “the image is always material" (*The ground of the Image*).

Everardo Reyes & Gwen Le Cor

Programme

8h45	Accueil / Reception
9h - 9h30	Introduction **Everardo Reyes** & **Gwen Le Cor** (Université Paris 8)
9h30 -10h30	The Pleasure of the Coast: A Hydro-Graphic Novel **J.R. Carpenter** (Independent artist, writer and researcher, luckysoap.com)
10h30 - 11h	Interfaces et flâneries numériques : poétique de l'oeil distrait dans les desktop documentaries de Kevin B. Lee **Marie-Pierre Burquier** (Université Paris Diderot)
11h - 11h15	Pause café
11h15 - 12h15	Interaction et espace hypertextuel : la mise en mouvement du corps dans le webdocumentaire *Gaza Sderot* **Florian Body** (Université Sorbonne Nouvelle)
12h15 - 12h45	Regard sur les nouvelles oeuvres narratives numériques - art et narrativité **Véronique Peyrot** (Université Paris 8)
12h45 - 13h45	Pause déjeuner et projection du film “Flânerie 2.0” de **Chloé Galibert-Laîné**
13h45 - 14h45	Deep Learning Tools and Visualizations for the Investigation of Film Colors **Barbara Flueckiger** (ERC Advanced Grant FilmColors, University of Zurich)
14h45 - 15h15	Inconceivable Yet Computable: Algorithmic and Sound Art Based on the High Tide at the Venice Biennale **Francesca Franco** (University of Exeter)
15h15 - 15h45	Bref retour sur le parcours des images : des habitudes visuelles à l'exploration politique, les perspectives numériques **Manon Denoun** (EHESS)
15h45 - 16h00	Pause café
16h - 16h30	Images circonstancielles **Florent Di Bartolo** (Université Paris-Est Marne-la-Vallée)
16h30 - 17h00	Virtual Physicality: Steps Toward Augmented Spaces and Data Views **Federico Biggio** (Università di Torino)
17h00 - 17h30	Clôture

The Pleasure of the Coast: A Hydro-graphic Novel
J. R. Carpenter

The Pleasure of the Coast is a bilingual web-based work commissioned by the « Mondes, interfaces et environnements à l'ère du numérique » research group at Université Paris 8, in partnership with the Archives nationales. Images of coastal elevations made by Beautemps-Beaupré on a voyage to the South Pacific in 1793 intermingle with détourned excerpts from Roland Barthes' The Pleasure of the Text (1973), and Suzanne and the Pacific (1921), a symbolist novel by Jean Giraudoux written in opposition to the mechanistic view of science based on the assumption of an objective reality. This tripartite language system unfolds along horizontally scrolling web pages, offering a rereading of an imperial coastline written over a topography which had already been inscribed by its inhabitants through thousands of years of use.

J. R. Carpenter is a Canadian-born UK-based artist, writer, and practice-led researcher working across print, performance, and digital media. Her pioneering works of digital literature have been presented in museums and festivals around the world. Her web-based work The Gathering Cloud won the New Media Writing Prize 2016. Her poetry collection An Ocean of Static was highly commended by the Forward Prizes 2018. http://luckysoap.com

Interfaces et flâneries numériques :
poétique de l'oeil distrait dans les desktop documentaries de Kevin B. Lee
Marie-Pierre Burquier

La démultiplication récente des écrans conduit, depuis quelques années, au développement de nouvelles pratiques d'appropriation des images. La pratique du desktop film semble en être la parfaite illustration : constituée grâce à des logiciels qui permettent l'enregistrement en direct de son écran, cette forme de film permet de se servir de son écran d'ordinateur à la fois comme caméra, comme surface d'inscription et comme outil de présentation. Je montrerai qu'à travers l'enregistrement du mouvement des « fenêtres » de son ordinateur, le vidéaste Kevin B. Lee nous renseigne sur l'impact des nouvelles interfaces de visionnage dans notre rapport au monde et dans nos pratiques cinéphiliques. En venant bouleverser les définitions conventionnelles du moniteur, de l'ordinateur, de la caméra, et en donnant forme aux trajectoires de nos propres regards flottants, ce type d'essai filmique vient transformer le flux incessant des données en un flux de conscience plus intime.

Ancienne élève de l'Ecole Normale Supérieure de Lyon, **Marie-Pierre Burquier** est actuellement doctorante en études visuelles à l'Université Paris Diderot. Sa thèse, réalisée sous la direction de Martine Beugnet et d'Emmanuelle André, porte sur la représentation du corps dans l'art vidéo et le cinéma de found footage contemporain ; elle s'intéresse plus spécifiquement au remploi des images classiques hollywoodiennes. Elle a publié des textes dans plusieurs revues dont Hors-Champ et Théorème et a rédigé un chapitre au sein de l'ouvrage collectif Corps béant, corps morcelé dans les arts scéniques et visuels.

Interaction et espace hypertextuel :
la mise en mouvement du corps dans le webdocumentaire Gaza Sderot
Florian Body (Université Sorbonne Nouvelle)

Partant de l'idée selon laquelle la spatialisation du champ lexical de l'informatique dépasse la métaphore, je propose de se pencher sur l'expérience de l'espace hypertextuel à travers une étude du webdocumentaire Gaza Sderot : la vie malgré tout. Pour effectuer ce travail, je m'appuierai sur mon mémoire intitulé Expérience spatiale de l'hypertexte interactif soutenu en septembre 2019. L'espace phénoménologique (Merleau-Ponty, 1945, Minkowski, 1933) sera réinvesti dans l'étude de l'hypertexte afin d'en saisir des enjeux esthétiques et rhétoriques. Cette approche amène à se questionner sur les procédés qui mènent à la construction de l'expérience spatiale à travers le parcours dans l'hypertexte, médiatisé par l'interface.

D'abord, il faudra distinguer l'espace hypertextuel du lieu, la page web, une surface qui met en perspective les contenus du webdocumentaire. Ensuite, j'aborderai l'émergence de l'espace hypertextuel lorsque s'opère le passage d'une page à l'autre. En privilégiant le format web, Gaza Sderot explore un paradigme du montage à dominante spatiale, dont les enjeux diffèrent radicalement du paradigme temporel cinématographique. En s'appuyant sur les travaux de Katherine Hayles (2001, 2004, 2012, 2015), on pourra alors dégager une forme de matérialité de l'espace hypertextuel. Enfin, la réflexion sera consacrée au mouvement : le geste interactif est une expérience du mouvement dans l'espace. En étudiant les propositions de Stéphane Vial (2013) et d'Emmanuele Quinz (2015), je démontrerai que ce mouvement force l'utilisateur à renégocier son rapport au corps dans un régime perceptif techniquement déterminé.

Regard sur les nouvelles oeuvres narratives numériques - art et narrativité
Véronique Peyrot (Université Paris 8)

Faire image, raconter une histoire, recréer du commun, captiver : qu'ils soient collaboratifs ou non, applicatifs ou non, les supports numériques nous font leur cinéma et rivalisent entre eux pour nous offrir toujours plus de récits, de fictions et de mythes en tous genres. Au travers de l'étude de plusieurs œuvres narratives numériques récentes, on constate plusieurs bouleversements à l'œuvre en matière de narrativité : certains d'ordre esthétique lié à l'expression de l'intersubjectivité, l'intériorité ou encore la sensation et d'autre plus techniques liés à l'"accès" (au récit, création narrative, fictions, mythes). Comment le trio interactivité, immersion et épiphanie conduit à de nouveaux types de narration permettant l'expression d'une intériorité nouvelle ? Avec Lev Manovich (Le Langage des Nouveaux Media, 2001) on peut également s'interroger sur comment la base de données tend à fusionner avec le récit : comment en effet un récit peut-il prendre en compte le fait que ces éléments sont organisés dans une base de données ? J'envisagerai, à partir de l'examen des quatre œuvres narratives numériques suivantes les réponses qui peuvent être apportées à ces questions : Jenny Odell - Polly Returns (2017), Lauren Moffatt - Beyond the Rubicon (2018) – VR, Arnaud Colinart - Notes on Blindness (2016) – VR.

Deep Learning Tools and Visualizations for the Investigation of Film Colors

Barbara Flueckiger

One of the bigger challenges in analyzing large corpora of films is the development of meaningful types of visualizations for large groups of films based on idiosyncratic features, especially film colors in connection with technical, aesthetic and narrative concepts. Since 2017 the video annotation and analysis platform VIAN has been developed by Gaudenz Halter in the framework of the research project ERC Advanced Grant FilmColors, for short introduction see https://blog.filmcolors.org/2018/03/08/vian/. VIAN serves both as an offline tool to analyze and annotate films and as an online platform to deliver a large range of visualizations for a corpus of the more than 400 films that the research team investigated with a computer-assisted workflow within the project. Collections of screenshots are analyzed with deep learning tools for whole image representations, background / foreground. All of these sets of methods are integrated into the corpus visualizer that enables users to compare films based on each of the analytical concepts defined in a thesaurus or on filmographic information.

Barbara Flueckiger has been a professor for film studies at the University of Zurich since 2007. Before her studies in film theory and history, she worked internationally as a film professional. She is the author of two text books about “Sound Design” and “Visual Effects”. Since 2001 she has developed and led many research projects on film technology and aesthetics. Her recent research projects investigate the digitization and restoration of archival film, in collaboration with archives and the film industry. In 2015 she was awarded the prestigious Advanced Grant by the European Research Council for a research project that investigates the relationship between the technology and aesthetics of film colors.

Inconceivable yet computable:
Algorithmic and sound art based on the high tide at the Venice Biennale

Francesca Franco

Abstract : In the history of media art there have been significant correspondences between sound and visual experimentations that have had a profound impact in contemporary art but have been nonetheless overlooked over the years. This talk will look at how the systematic use of the computer in music composition, particularly that applied by French composer Pierre Barbaud in his early algorithmic music from 1959 onwards, has had a key role in inspiring visual artists, including a number of influential computer art pioneers, in their practice. Artists discussed include computer art pioneers Vera Molnar and Manfred Mohr. The talk will look at how their work has developed, and how it has influenced a younger generation of artists involved with sound experimentation and its visual representation.

Francesca Franco is an art historian and curator based in Italy and the UK. She is Senior Research Fellow at the University of Exeter and Visiting Lecturer at Danube University Krems. The central theme of her research is the history of art and technology and the pioneers of computer art. In 2017 she was curator-in-residence at the Fondazione Bevilacqua La Masa in Venice where she curated Algorithmic Signs, an exhibition that explored the history of generative art. Franco is author of Generative Systems Art (Routledge 2018) and The Algorithmic Dimension (Springer 2020).

Bref retour sur le parcours des images :
Des habitudes visuelles à l'exploration politique, les perspectives numériques
Manon Denoun (EHESS)

L'image médiatique est devenue extrêmement présente dans les sociétés contemporaines. Les avancées techniques qui ont conduit aux technologies numériques ont modelé un regard dont le spectateur et usager n'a pas toujours conscience. La circulation massive des informations engendrées par les TICs affectent ces habitudes visuelles et brouillent ce qui jusqu'alors apparaissent comme des frontières culturelles marquées. J'envisagerai, à partir du projet collectif Selficity.net, dirigé par Lev Manovich et du film Le Roman National de Grégoire Beil (2018) les formes d'échanges et sociabilités qui se développent avec cet appareillage numérique.

Manon Denoun est chercheure en sciences sociales. Elle travaille sur les processus contemporains de représentation visuelle. Elle enseigne actuellement à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne après avoir obtenu son doctorat en Anthropologie à l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales en 2017.

Contemporary societies display a great amount of images. Yet, what is now the digital turn has been fostered by a technical gradual progression. Different steps have framed indeed the way individuals see and look at the world and today spectators and digital users may not mind it, yet TICs have greatly changed these visual habits. It also blurs what has appeared as definite cultural areas. Two recents projects, Selficity.net directed by Lev Manovich and Le Roman National de Grégoire Beil (2018) are interesting case-studies to question the new kinds of sociability and exchanges that this digital apparatus enables.

Manon Denoun is a social scientist working on contemporary process of visual representation. She teaches at l'Université Paris 1 Panthéon - Sorbonne and has passed her PhD in Anthropology in 2017 at l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, Paris.

Images circonstancielles
Florent Di Bartolo (Université Paris-Est Marne-la-Vallée)

La communication portera sur la nature des images que son auteur crée dans le cadre de sa pratique artistique, et leurs modes d'existence. Les éléments constitutifs de ces images seront introduits tout comme leurs principales caractéristiques. Il s'agira de définir un certain type d'images interactives qui prend forme sur scène au sein de performances audiovisuelles en réaction à une expression musicale, à l'aide de données captées en temps réel, et à l'occasion d'expositions, au contact de visiteurs. Une attention particulière sera accordée au caractère génératif de ces images, mais aussi à leur éphémérité, et au rôle que joue cette dernière caractéristique qui découle d'un usage singulier des technologies numériques.

Virtual physicality: Walks toward augmented spaces and data views

Federico Biggio (Università di Torino)

Every writing technology owns a spatial dimension (Bolter 1991), appreciable at different levels (support, archive). By the advent of informatics, writing processes became hypertextual practices within the space of the architecture of the computational system. Adopting this idea, and following psychogeographics premises, it will be defined augmented reality in the terms of a "writing spaces" technology, specially urban spaces. The contents are conveyed contextually to a textualized space by which the user interacts. It also adopts computer vision technologies to select and read a section of the real space, by overlapping it with virtual contents, physically absent. Furthermore, the immateriality and ephemerality of the digital constitute an augmented topology, invisible but overlapped above the real. Castells (2000) proposed the concept of "space of flows" to describe the immaterial layer of information and data produced by networks of sensors and servers. Thus experience in augmented reality represents a spatial enunciation manifested like an enactive processes, whose fundamental aspect is the emergence of virtual and localized content in a physical space, that is traversable and achievable through different paths. This is also Bihanic's idea (2015): concrete data design techniques set up spaces whose reader manipulation leads to the emergence of a hidden meaning.

Projection du film

Flânerie 2.0 (2018)
Chloé Galibert-Laîné

Cet essai vidéo a pour point de départ un texte – ou plutôt, un seul mot : je suis partie du « tactile ». Le tactile, c'est notre mode de contact privilégié avec nos téléphones intelligents : à toute heure, dans les transports, dans la rue ou la tête sur l'oreiller, nous caressons leurs écrans avec plus ou moins de tendresse ou d'impatience selon qu'ils nous servent d'album photo, de boutique en ligne ou de boîte mail professionnelle. Mais « tactile » – je l'ai réalisé récemment –, c'est également le mot qu'emploie Walter Benjamin à partir de 1935 pour désigner la manière dont on perçoit l'architecture quand on se promène en ville. Le terme désigne, pour lui, un mode de perception distrait, inattentif, qui relève de l'usage et de la consommation plus que de la contemplation. Il n'en fallait pas plus – une coïncidence, un jeu de mot vraiment, à peine défendable – pour me donner envie d'explorer par la vidéo cette rencontre fortuite entre les écrits de Walter Benjamin et les usages contemporains du *smartphone*.

Que le cinéma permette d'explorer et de documenter les pratiques contemporaines liées aux nouveaux médias, c'est l'hypothèse qui sous-tend mon travail de vidéo depuis quelques temps. Ici, c'est une fiction surréaliste de Robert Benayoun – tournée pourtant il y a presque cinquante ans – qui m'a servi de matière première. Au sein du film originel se rencontraient déjà deux époques et deux régimes d'images, entre lesquelles le personnage principal naviguait au gré de visions oniriques : les années 30, l'époque où justement écrivait Benjamin, rendue visible à l'écran sous la forme d'extraits de films d'archives ; et 1969, l'époque où a été tournée la fiction. Il ne restait plus qu'à prolonger la promenade du personnage à travers les époques en y ajoutant des images de 2018. Je suis donc allée filmer à nouveau sur les lieux de tournage de Benayoun, guettant les changements dans l'architecture autant que dans les attitudes des passant·e·s ; et j'ai aussi voulu documenter les manières dont ces mêmes lieux existent, en parallèle, sur Internet. J'ajoutai ainsi à la séquence de Benayoun un troisième régime d'images, enregistrées directement depuis mon desktop – le bureau de l'ordinateur ou l'écran d'accueil du smartphone.

Partie d'une réflexion théorique sur l'évolution du mot « tactile », j'en suis ainsi arrivée à réaliser une promenade audiovisuelle autour des différentes pratiques de l'espace urbain qui mobilisent à la fois la circulation spatiale et la navigation digitale : l'errance au hasard des rues, la flânerie virtuelle du bout du doigt sur Google Street View, la recherche d'informations sur les différents magasins et cafés d'un quartier à partir des commentaires laissés en ligne, la marche au pas de course en suivant le chemin « le plus rapide » indiqué par notre GPS...

ttps://chloegalibertlaine.com
chloe_gl@hotmail.fr

Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du programme d'Investissements d'avenir portant la référence ANR-17-EU-RE-0008

www.eur-artec.fr