

## Organisation

**Elsa Boyer** | École des Arts Décoratifs | Méridien Cultures et pratiques du numérique

**Olga Kobryn** | Cerilac, université Paris Cité

**Giusy Pisano** | IRCAV | Sorbonne Nouvelle | ENS Louis-Lumière

Contact | [olga.kobryn@u-paris.fr](mailto:olga.kobryn@u-paris.fr)



Université  
Paris Cité



Patrick Jagoda & Marc Downie, *Innermost* (2019) Still from stereoscopic installation showing an "impossible medium" that looks like charcoal or chalk, flickers like a zoetrope and hovers in 3D.

## Matières et régimes sensibles des virtuels numériques

Matters and Regimes of the sensible in the Digital Arts

SEMINAIRE DE RECHERCHE

**10 octobre / 20 novembre 2023**

**29 janvier / 29 février / 11 et 25 mars / 6 et 27 mai 2024**

**CERILAS**

Sorbonne  
Nouvelle | IRCAV

école  
des arts  
décoratifs  
paris

Louis-Lumière  
école nationale supérieure

[u-paris.fr](http://u-paris.fr)

## UNE CARTOGRAPHIE CONCEPTUELLE DES ÉCRITURES ET DES FORMES VISUELLES ET SONORES EXPÉRIMENTALES ISSUES DU DÉVELOPPEMENT DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET CYBERNÉTIQUES

A CONCEPTUAL CARTOGRAPHY OF EXPERIMENTAL WRITINGS, VISUAL AND SOUND FORMS RESULTING FROM THE DEVELOPMENT OF DIGITAL AND CYBERNETIC TECHNOLOGIES.

Le monde de l'art et l'acte de création ont été profondément marqués lors des dernières décennies par la reconfiguration et la complexification du rapport entre l'homme et la machine, d'une part, et des circulations accrues entre les espaces physique et virtuel, d'autre part. La transformation numérique de l'acte, du geste de création et de la matière même de l'œuvre - du cyberspace à la sphère des données - pose des questions esthétiques à un niveau aussi bien formel - confirmation des formes processuelles, performatives, génératives, immersives, éco-poétiques, etc.-, qu'éthique et politique avec la prolifération des théories philosophiques élargissant le point de vue anthropocentrique aux idées de l'écocentrisme, de biopolitique, ou encore de la techno-diversité. La notion d'écriture qui précède et compose l'acte d'immersion apparaît centrale dans un monde d'images, de sons et de narrations où le code, l'algorithme et la technologie cybernétique remplacent la production des représentations par empreinte, et produisent des formes génératives qui confèrent un certain pouvoir d'imagination à la machine.

Notre séminaire se donne pour but d'analyser, en premier lieu, le potentiel de production et d'écriture de nouvelles formes, textures et de procédés immersifs à travers un certain nombre d'approches théoriques. En deuxième lieu, nous tâcherons de répertorier la variété des gestes critiques que déploient certaines propositions artistiques à même les médiums virtuels (la saturation, le retournement, le déplacement, l'humour).

The artworld and the very act of creation have been deeply affected in recent decades by the reconfiguration and complexification of the relationship between human, nature, and machine, on the one hand, and between physical and virtual space, on the other. The development of new technologies has transformed knowledge, creation, and the very matter of the artwork into clusters and configurations of data, codes, and generative forms. The digital transformation of the creative act and gesture, as well as the very matter of the art(media)work - from cyberspace to the datasphere - raises several aesthetic questions on a formal level - confirmation of processual, performative, generative, immersive, eco-poetic forms etc. which needs to be theoretically defined - as well as on an ethical and political level, with the proliferation of philosophical theories extending the anthropocentric point of view to include ideas of ecocentrism, biopolitics and techno-diversity.

The notion of writing, which precedes and composes the very act of immersion, appears as a central one in a world of images, sounds and narrations where code, algorithm, and cybernetic technology, on the one hand, replace the production of representations by imprint and, on the other, produce generative forms that confer a certain power of imagination on the machine.

Our research seminar aims first to identify and to analyze, through several theoretical approaches, the potential of digital technologies to produce new forms, textures, and immersive processes. Secondly, we will attempt to identify the critical potentialities of gestures deployed by several artistic proposals in virtual media (saturation, reversal, displacement, humor).

## Mardi 10 octobre 2023

**Lev Manovich**, artiste, écrivain, théoricien des nouveaux médias, professeur d'informatique au Graduate Center de la City University de New York et directeur du Cultural Analytics Lab.

### > **Des nouveaux médias à l'esthétique artificielle : approches critiques** **From New Media to Artificial Aesthetics : critical approaches.**

**Conférence suivie d'une discussion avec Antonio Somaini**, professeur de théorie du cinéma, des médias et de la culture visuelle à l'Université Sorbonne Nouvelle, et membre senior de l'Institut Universitaire de France (IUF).

*Conférence en anglais - traduction simultanée en français par Charlie Hewison, chercheur au Cerilac, docteur en études cinématographiques, enseignant en études cinématographiques aux universités Paris Nanterre et Sorbonne Nouvelle.*

À l'occasion de cette conférence Lev Manovich reviendra d'abord sur la genèse de son œuvre majeure *The Language of New Media*, MIT Press, 2001 (*Le Langage des nouveaux médias*, Les Presses du Réel, 2010). Cet ouvrage constitue la référence dans le domaine de la réflexion sur l'histoire, l'archéologie et la théorie des médias numériques. À travers de nombreuses analyses de films, Lev Manovich élabore un grand nombre de concepts et de discours-clés, notamment : poétique de la navigabilité, interface homme-machine, montage spatial et composition, imagerie numérique en tant que passage de « remaniement de la réalité au remaniement de ses images ». Il présentera ensuite ses récentes recherches artistiques et théoriques portant sur l'esthétique et les théories de l'intelligence artificielle. Celles-ci sont exposées dans l'ouvrage co-écrit avec Emanuele Arielli *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design* ([manovich.net](http://manovich.net), November 2021–September 2023).

## Jeudi 20 novembre 2023

**Antonio Somaini**, professeur de théorie du cinéma, des médias et de la culture visuelle à l'Université Sorbonne Nouvelle, et membre senior de l'Institut Universitaire de France (IUF).

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 Paris | salle Mariette

### > **Visualisations de l'espace latent. Autour des images générées par l'intelligence artificielle.**

L'intervention analysera le statut et les enjeux des images générées par des algorithmes et des modèles faisant partie du vaste champ de ce qu'on appelle « intelligence artificielle ».

On parlera des Generative Adversarial Networks (GAN) et des modèles text-to-image (DALL-E 2, Stable Diffusion, Midjourney), en analysant plusieurs exemples provenant du champ de l'art contemporain et de la culture visuelle. On s'interrogera en particulier sur les nouveaux liens algorithmiques entre mots et images qui sont à la base de ces modèles, et sur la manière dont ils réorganisent profondément les relations entre le visible et l'énonçable.

## Lundi 29 Janvier 2024

---

**Rémi Sagot-Duvauroux**, monteur, designer de réalités virtuelles, chercheur, doctorant, « SpatialMedia », ENSADLab, SACRe-PSL.

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 | salle Nicolas-Claude Fabri de Peiresc.

Séance accompagnée d'exploration d'œuvres en réalité virtuelle par les participants (matériel installé sur place). Réservation nécessaire auprès d'Olga Kobryn – [olga.kobryn@u-paris.fr](mailto:olga.kobryn@u-paris.fr)

### > Le corps-monteur : La pratique du montage comme modèle de partage de l'expérience sensible en réalité virtuelle.

Par sa nature algorithmique, l'environnement virtuel calculé en temps réel constitue un espace fonctionnel qui peut être manipulé par le sujet mais pouvant aussi contrôler et contraindre ses mouvements et son expérience sensible. En fonction de la relation émergente entre le sujet et le dispositif, les gestes de l'attention et de l'action se mêlent à des habitudes culturelles d'images et d'espaces scéniques. Mon travail de recherche-crédation vise à expliciter par des dispositifs expérimentaux, que la pratique du montage peut témoigner d'une puissance esthétique tant dans la création que dans la réception d'une œuvre immersive discontinue. Il s'agit d'explorer un nouveau rapport à la machine narrative, profitable à l'émancipation du sujet, accordant son rythme corporel à celui d'un montage réagissant en temps réel à sa présence. J'étudie ainsi le modèle d'un « corps-monteur » en tension entre images et espaces, contraintes et agentivité, création et détachement spectatorial de la forme émergente.

## Jeudi 29 février 2024

---

**Patrick Jagoda**, Professor of English, Cinema & Media Studies, and Obstetrics and Gynecology, University of Chicago.

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 | salle Nicolas-Claude Fabri de Peiresc

Séance organisée en partenariat avec le séminaire « Arts et Cultures visuelles », LARCA (Laboratoire de Recherche sur les Cultures Anglophones), dir. Catherine Bernard et Eliane de Larminat.

Conférence en anglais – traduction simultanée en français.

### > Encounter: Transmedia Storytelling, Interactive Gameplay, and Improvisational Performance.

In the 2020s, we have seen an unprecedented expansion of transmedia storytelling. While the constellation of “Web 3.0” is arguably more of a buzzword than a present reality, we have seen the emergence of new or expanded technologies and forms, including augmented reality, virtual reality, artistic applications of AI and machine learning, play-to-earn games, and more. As people begin to pivot from social media such as Facebook, Instagram, and Twitter/X toward environments such as Twitch, Discord, and virtual worlds, new forms of storytelling and performance are starting to come into existence.

During the COVID-19 pandemic, when live theater was not as readily available, artists began to experiment with the intersections of physical and virtual spaces in the form of networked performances. While live networked video game play is already one well-established digital storytelling form that takes on occasional transmedia qualities, the incorporation of live performance into storytelling has not yet been equally available, understood, or explored. When combined with the medium specific properties of computation, both the human body and the play of embodied performance take on new aesthetic potentials.

This presentation turns to the case study of *Encounter* (2023-2024): a hybrid media performance piece, which was created by the Fourcast Lab to explore the medium-specific qualities of and theories underlying live transmedia performance. *Encounter* is a storytelling platform and proof-of-concept for improvised multiplayer live-action performance. The repayable interactive experiences that make up this project combine the narrative improvisation of a tabletop roleplaying game with real-time and responsive performance via a live-streaming platform. Instead of telling stories that depends on preset branching trees — a common technique in interactive storytelling and video games — this experience offers a more open-ended premise that can adopt any genre, depending on the types of responses offered by the audience. This emergent artistic form helps us think about how live performance changes when it brings together the transmedia, improvisational, and interactive dimensions of digital media aesthetics.

## Lundi 11 mars 2024

---

**Alexandre Gefen**, Directeur de Recherche CNRS au sein de l'unité Théorie et histoire des arts et des littératures de la modernité (UMR7172, THALIM, CNRS / Université sorbonne Nouvelle – Paris 3)

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 | salle Nicolas-Claude Fabri de Peiresc

### > L'heure est venue de mesurer ce que l'IA fait à nos pratiques et à notre philosophie de l'art.

On a beaucoup souligné comment les IA et leur vision machine mettent en question la notion de vérité et l'idée même de représentation. Parmi les valeurs affectées, l'originalité et les notions qui l'accompagnent (authenticité, propriété, singularité) semblent particulièrement chamboulées. Si les interrogations sur la singularité de l'artiste ne sont pas nouvelles dans l'histoire moderne de l'art, il nous faut nous demander ce qu'il reste de l'originalité lorsqu'elle est déléguée à une IA et passe par une appropriation algorithmique de l'originalité d'autrui et de potentiels conformistes stochastiques. Entre la mécanisation de l'innovation et les collaborations troublantes avec des non-humains, entrer dans la vallée de l'étrangeté pour se confronter à des déjà-vus singuliers impose de réfléchir à nouveaux frais à l'histoire conceptuelle de l'art moderne.

## Lundi 25 mars 2024

---

**Cindy Coutant**, artiste, éditrice, chercheuse, Cité des Arts, Paris / La HEAD, Genève.

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 | salle Nicolas-Claude Fabri de Peiresc

### > Chaque outil est un poème

En 1984, la chercheuse australienne Zoë Sofoulis appelle à une perspective « soucieuse de l'érotique et de la poétique des outils. » Pour Sofoulis, « chaque outil est un poème », et les opérations « sexo-sémiotiques » et poétiques à l'œuvre dans la culture high tech entraînent des effets performatifs sur le maintien d'un certain ordre symbolique et social qui, selon la chercheuse, cannibalise les corps et les terres, « effondre » le futur sur le présent et « extraterrestrialise » ses artefacts excrémentiels. Poursuivant l'hypothèse de Sofia, 40 ans plus tard, cette intervention permettra d'examiner différentes stratégies visant à démembrer le grand récit de la technologie, notamment en retournant sa poétique contre lui. Ce sera également l'occasion de formuler l'hypothèse d'une érotique de la technologie alternative, postulant un autre fondement de l'histoire des technologies où l'inquiétude des corps, l'indétermination des affects sont cruciaux ; où échapper à la capture dans le langage est une condition de la médiation du monde.

## Lundi 6 mai 2024

---

**Véronique Figini** (ENS Louis Lumière), chercheuse au CEMTI (Université Paris 8), associée au CHS des mondes contemporains (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne/CNRS) ; Sophie Jehel sociologue des médias, professeure en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris 8, chercheuse au Cemti, associée au Carism ; Sylvain Laubé est maître de conférences au Centre François Viète/UBO et au Centre Européen de Réalité Virtuelle.

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 | salle Nicolas-Claude Fabri de Peiresc.

### > Explorer l'imaginaire de la RV et de l'IA dans la recherche.

Notre intervention portera sur les usages de la RV et de l'IA, dans la recherche en sciences humaines, à partir de deux expériences. La première est développée au sein du CERV (Centre Européen de Réalité Virtuelle) à Brest ; la seconde est menée dans le cadre de l'atelier-laboratoire « la sociophotographie enquête sur la transition numérique » (Université Paris 8/ENS Louis-Lumière Photographie/ArTeC) centré sur l'image comme outil critique du numérique.

Sylvain Laubé (Université de Bretagne Occidentale/CERV) présentera dans un premier temps le projet ANR Lab In Virtuo et ses résultats, autour des concepts d'EVIRS (Environnement Virtuel Intelligent Réaliste Sensoriel) et de PICS (paysages industriels culturels sensoriels). Il s'appuiera notamment sur le projet « Brest Time Machine » concernant l'histoire de l'arsenal de Brest, du CERV. Quant à Sophie Jehel (Université Paris 8) et Véronique Figini (ENS Louis-Lumière), elles expliciteront le concept de sociophotographie forgé au sein de l'atelier-laboratoire qu'elles animent depuis cinq ans. Elles exposeront un choix de travaux d'étudiant.es, des créations documentées par l'enquête qui ont en commun d'être des « imaginaires critiques du numérique », fruits d'expérimentations techniques hybrides propices à la réflexivité. Dans un second temps, nous restituerons à trois voix et dans une approche dialoguée et problématisée, les premiers résultats de cette « pluridisciplinarité heureuse » (J.-C. Passeron), en insistant sur les dimensions tant méthodologique et épistémologique (ontologique ?) que culturelle, sociale et esthétique.

## Lundi 27 mai 2024

---

**Laurent VÉRAY**, historien du cinéma, est professeur à l'université Sorbonne Nouvelle et chercheur à l'IRCAV. Il est également membre du conseil scientifique de l'INA.

**18h - 20h** INHA | 2 rue Vivienne 75002 | salle Nicolas-Claude Fabri de Peiresc.

### > Les manipulations par l'IA des archives audiovisuelles : une panacée pour reconstituer le passé ?

Cette intervention se situe dans le cadre d'une réflexion récente sur les usages de l'IA dans le domaine des images d'archives et des formes audiovisuelles de l'Histoire. Pour cela, il s'agira de revenir sur l'idée d'une continuité, ou d'une véritable rupture, avec des pratiques plus anciennes d'interventions sur l'archive, sonore ou visuelle, pour répondre à d'autres enjeux que celui de la preuve (esthétique, émotionnels, manipulation de la vérité...). Cela implique, entre autres, d'aborder des questions philosophiques, historiques, juridiques et éthiques que posent les technologies liées à l'IA dans le domaine des représentations du passé et du rapport que l'on peut avoir aux traces de ce dernier.