

Colloque international

ICONOMORPHOSES

APPROPRIATION, ETHIQUE ET PARTAGE

Centre Interlangues TIL

16 et 17
mars 2023

Maison des Sciences
de l'Homme
6 esplanade Erasme

iconomorphoses@u-bourgogne.fr



Conférenciers invités / Conferenciantes invitados / Keynote speakers



Natalie BOOKCHIN

All that you touch, you change. All that you change, changes you (Octavia Butler)

Natalie Bookchin is an interdisciplinary artist widely recognized for her innovative media artworks. Over the last three decades she has made single and multi-channel video and sound installations, interactive installations, photographs, films, performances, texts, net art, online computer games, embroidery, drawing, and hacktivist public interventions. Her work has explored the paradoxes, contradictions, unintended consequences of mass connectivity, and the emancipatory potential for solidarity among strangers in sites and situations that embody the decline of such possibilities. Bookchin is considered a pioneer of net art and for her early works exploring critical issues sidelined by the utopian boosterism that dominated turn-of-the-century computer culture. Her artwork has been exhibited and screened widely and she has received numerous awards and fellowships. Bookchin received her BA at SUNY Purchase, her MFA at the School of the Art Institute of Chicago and attended the Whitney Independent Study Program. She is a professor at Mason Gross School of the Arts, Rutgers University, and lives in Brooklyn. For more information, visit <https://bookchin.net/bio/>

Abstract: In this lecture I will discuss past artwork sourced from newscasts, newspaper photographs, online security-cam footage, and found and solicited videos and sounds, not as acts of appropriation, but rather of acts of recovery, recuperation, care, and attention to movements away from “I” to “we”, and from individuation to “transindividuation”, something that Bernard Stiegler has suggested as the basis for social transformation.

1



Juan MARTÍN PRADA

Teorías del arte desde las teorías de la imagen (en la era de Internet)

Juan Martín Prada es catedrático de la Universidad de Cádiz (España), donde dirige el grupo de investigación “Teorías estéticas contemporáneas HUM1012”. Es autor de numerosos artículos y ensayos sobre estética y teoría del arte contemporáneo y de los libros *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad* (ed. Fundamentos, 2001), *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (AKAL, 2012), *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual* (Sendemà 2012), *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet* (AKAL, Colección de Estudios Visuales, 2018). Es editor, entre otros libros, de *Art, Images and Network Culture* (McGraw Hill - AM, 2021). Más info: www.juanmartinprada.net

Resumen: En esta conferencia se abordarán algunas de las dependencias, en el contexto de la cultura-red, de los discursos sobre el arte respecto de las teorías de la imagen y la mirada. Analizaremos el papel del arte como contradiscurso en relación con las formas dominantes de representación, como actividad enfrentada a la estandarización de las imágenes y activa cuestionadora de las condiciones más asentadas de lo visible en la era digital. Para ello, nos ocuparemos de las características del distintivo tipo de lógica expresiva que es propia de lo artístico, así como de las estrategias retóricas (apropriacionismos, ectopización, hibridaciones, etc.) que parecen responder con mayor eficacia a este contexto de saturación visual, de inflación icónica que nos envuelve, incansablemente alimentada por los flujos digitales.



Sinéad MORRISSEY

Photographing Time

Sinéad Morrissey is the author of six poetry collections. Her awards include first prize in the UK National Poetry Competition, a Lannan Literary Fellowship and the E.M. Forster Award from the American Academy of Arts and Letters. Both *Through the Square Window* and *Parallax* received the Irish Times Poetry Prize. She was the winner of the T.S. Eliot Prize in 2013 and of the Forward Prize in 2017. In 2020 she was awarded the European Poet of Freedom Award for her collection, *On Balance*, translated into Polish by Magdalena Heydel. She is Professor of **Creative Writing** at Newcastle University.

Abstract: *Death is the eidos of the Photograph* (Roland Barthes, *Camera Lucida*)

In this lecture I will examine photography as a source of poetic inspiration, and in particular how the photograph simultaneously freezes time and instantiates its passing. Via reference to my collection *Parallax* (2012), I will reflect on the truths and fictions of photographs, the knowability – or otherwise – of History, and the ways in which the visual and the literary interact, sometimes generating sparks. Two contemporaneous photographers – Alexander Hogg of Belfast and Prókudin Gorsky of Russia – will be the primary focus of my lecture, interspersed with readings of the poems their work inspired.

PARTICIPANTS / PONENTES

2



Quentin BARROIS

L'analyse des formes cinématographiques à l'épreuve du jeu vidéo : Enjeux épistémologiques de l'esthétique des images animées

Quentin Barrois est doctorant contractuel en études cinématographiques, attaché au laboratoire ACCRA (UR3402) à l'École Doctorale des Humanités (ED520) de l'Université de Strasbourg. Après un mémoire sur le hors-champ de cinéma, il prépare une thèse sur le cinéma de Yasujiro Ozu sous la direction de Benjamin Thomas. Ses recherches portent sur les cinémas asiatiques, la théorie cinématographique, l'analyse formelle et les mondes fictionnels. Il est l'auteur des articles « De la figuration du passé à l'expérience réflexive du temps : Enjeux esthétiques de la représentation des ruines dans *Guild Wars 2* » (à paraître ; colloque « Temporalités et imaginaires du jeu », juin 2021), et « Du corps en charpie au corps numérique : Le glissement thématique de la violence de *Gunnm à Alita : Battle Angel* » pour les actes d'un colloque sur la représentation du corps souffrant.

Résumé : Pratique intermédiaire par excellence, le jeu vidéo fait l'objet d'études universitaires depuis plus de deux décennies (Zabban 2012), principalement en tant qu'il est une évolution technologique du jeu de société traditionnel, capable de narrer des histoires. Mais en tant qu'il produit des images en mouvement et accompagnées de sons, le jeu vidéo semble avoir également sa place dans le domaine de l'audiovisuel. Nous souhaitons nous demander comment les chercheurs en cinéma peuvent se saisir de ces images numériques, et si cela affecte leurs outils. Les cinématiques sont par exemple le lieu idéal pour analyser des segments du jeu vidéo avec les outils du cinéma (Perron et Therrien 2009), mais cela n'indique rien de leur utilité pour l'analyse d'une séquence de jeu habituelle (Arsenault 2015). Deux questions fondamentales résident dans cette tension. La première est de savoir si le joueur est un pur acteur ou également spectateur du jeu. La seconde est celle de

la posture de l'analyste : au contraire du cinéma où elle ne peut aucunement changer l'œuvre, en jeu vidéo, elle peut drastiquement en perturber la perception. Il faut alors prendre au sérieux la complexité du jeu vidéo et considérer que son esthétique se trouve à une jonction (Koster 2013 ; Leconte 2019) : pour certains espaces vidéoludiques, l'analyse du système de règles ou du récit prévaut, pour d'autres, seule l'analyse des formes est pertinente, tandis que pour la majorité des cas, leur association est profitable. Loin d'être la seule possible, l'analyse cinématographique reste donc utile et parfois même cruciale. Nous aurons à cœur de faire un tour d'horizon de la façon dont la théorie cinématographique s'est saisie du jeu vidéo (Aumont 2012 ; 2014), avant d'établir ce que cette dernière peut apporter à l'analyse des jeux vidéo. Nous pourrions enfin envisager les limites d'une telle conception et séparer ce que les ponts entre les deux disciplines permettent et ne permettent pas.

 **Dylan CARUSO**

Faire avec ?

Dylan Caruso est plasticien. Enseignant au sein du département Arts Plastique de l'Université Jean Monnet. Major de l'agrégation d'Arts Plastiques et lauréat du Prix de Photographie des Écoles d'Art de Saint-Étienne, il mène aujourd'hui une thèse de doctorat en Arts Plastiques intitulée : « Sécrétion et conflits de représentations » à l'Université de Picardie Jules Verne, sous la codirection d'Éric Valette (UPJV) et d'Anne Favier (UJM). Vont bientôt paraître ses articles « Rejeter l'abject » (revue *Dalhousie French Studies*) et « À fleur de peau : Lionel Sabatté » (colloque : « Déchets et rebuts dans l'art contemporain », Université Lumière Lyon 2).

Résumé : Au XIX^e siècle des scientifiques ont découvert la possibilité d'arrêter le temps en fixant les images obtenues par la *camera obscura*. Aujourd'hui, il semblerait que ce soit à nous de trouver le moyen de nous arrêter sur les images qui depuis prolifèrent. Puisqu'après avoir trouvé le moyen de faire des images à la vitesse de la lumière on sait maintenant les partager à la vitesse du son. On pourrait évoquer, entre autres, *Snapchat* où l'écoulement incessant des images parvient à « suivre la cadence de la parole » (Walter Benjamin 1939). À nous de *faire avec*.

D'abord un constat paradoxal. Alors que les images se multiplient et que certaines deviennent virales, elles semblent perdre peu à peu de leur impact. Une image en chasse une autre sans jamais vraiment nous arrêter, elles nous filent entre les doigts, on les *swipe*. Leur quantité semble avoir eu raison de leur qualité émotionnelle.

Avec ma série « Confusion », je tente de conjurer cette perte de signification des images, peut-être tributaire du caractère ontologiquement insignifiant de l'image photographique (c'est-à-dire sans signifiant, sans partie matérielle en dehors des photons émanant d'un écran. Bien sûr le « référent adhère » (Barthes 1980), mais l'image photographique semble toujours nous mettre en contact avec une absence. Alors comment rendre présent ce qui demeure à distance de représentation ? Après avoir sélectionné et retravaillé des images de guerre je les imprime sur rhodoïd. Sur la surface lisse et non poreuse du plastique l'encre glisse. Le référent photographique est alors à peine lisible et peut disparaître à tout moment. Je répands ensuite sur l'encre des cendres de sang (obtenues en broyant du sang brûlé). Puis je pulvérise un fixatif qui vient révéler la *photo* qui n'était pas encore tout à fait *graphie*. Il s'agit de créer la confusion et de déplacer le regard à l'endroit de la photographie, de dépasser la littéralité du médium photographique, de montrer un signifiant graphique qui vient transfigurer par son opacité l'empreinte lumineuse et mettre *in fine* en lumière la couverture médiatique. Pour une fois, une pellicule photographique se montre avant de montrer et offre la possibilité de se *défaire* des images.

 **Françoise CHAMBEFORT**

Les mille et une vies de Lucette, de Clichy à Nikolskiy

Françoise Chambefort est une artiste-chercheuse. Docteure qualifiée en Sciences de l'Information et de la Communication, elle travaille sur les flux de données et leurs potentialités narratives au sein du Laboratoire ELLIADD (Université de Franche-Comté). Avec Carolane Sanchez (MCF en Arts de la scène), elle organise le

séminaire *Dialogue sur les enjeux de la recherche-cr ation pour les sciences humaines*. Pour plus d'informations : <http://francoise-chambefort.com>

R sum  : Je travaille dans une d marche de recherche-cr ation en art et litt rature num rique. En tant qu'artiste, une part de mon activit  a trait aux donn es. Je me r approprie des donn es ouvertes pour cr er des r cits sur le web : les pr ts des biblioth ques (*Village Doc*, 2015), les objets trouv s (*Tout n'est pas perdu*, 2016), les horaires de trains (*Lucette, Gare de Clichy*, 2018), les tweets (*My Little Identity*, 2019), la lutte contre les rats   New-York (*Smart Rat City*, en cours). Dans ma th se de doctorat, avec *Lucette, Gare de Clichy*, une  uvre connect e en temps r el avec les donn es du r seau ferroviaire de la r gion parisienne, j'ai montr  qu'il  tait possible de cr er un r cit de fiction en s'appuyant sur un flux de donn es en temps r el (Chambefort 2020). Cr er des fictions   partir des donn es est une fa on de r injecter l'humanit  qui s'est perdue (Chambefort 2019). Je vous propose d'axer ma communication sur l'image de Lucette. *Lucette, Gare de Clichy* se pr sente comme un triptyque. Au centre, un diaporama de photographies en noir et blanc repr sentant une femme  g e, le personnage de Lucette. Ces photographies proviennent d'une banque d'images comme le montre le filigrane central. Au fur et   mesure que l' uvre prenait corps, je me suis attach e   cette femme inconnue, tout comme les lecteurs/spectateurs de l' uvre qui parfois m'envoyaient des messages pour me dire qu'ils avaient vu Lucette dans un magazine ou illustrant une publicit  sur le web. De ma propre fiction aux mille fictions publicitaires puis de ces fictions   la r alit , je vous propose de suivre mon enqu te autour des images de Lucette. Il s'agira  galement d'aborder mon rapport   l'image num rique en tant que mat riau dans ma pratique artistique aussi bien que dans ma pratique de recherche.



Ana Isabel GALV N GARC A DE LAS BAYONAS

 No man's eye?: Hacia una mirada no antropoc trica a partir de la tecnolog a

Ana Isabel Galv n Garc a de las Bayonas es contratada predoctoral en la Universidad de Murcia, donde investiga e imparte docencia de arte y cultura visual contempor nea. Es graduada en Historia del Arte por la Universidad de Murcia, estudios durante los cuales realiz  estancias Erasmus en Reino Unido e Italia. Actualmente trabaja en una tesis sobre el *selfie* dentro del programa FPI de la Fundaci n S neca (Agencia de Ciencia y Tecnolog a de la Regi n de Murcia), y del grupo de investigaci n "Estudios Visuales: Im genes, Textos, Contextos". Ha realizado una estancia de investigaci n en la  cole des Hautes  tudes en Sciences Sociales (EHESS), en Par s. Los resultados de sus investigaciones han sido aceptados y presentados en diversas publicaciones y congresos internacionales. Sus intereses de investigaci n giran en torno a la identidad, la cultura digital, la fotograf a y los nuevos medios.

Resumen: Desde la consolidaci n de la perspectiva lineal en el Renacimiento, la mirada humana adopt  una posici n de centralidad en la visi n del mundo y su consiguiente representaci n en las artes, as  como, posteriormente, en los registros de la imagen fotogr fica y audiovisual. Una visi n antropoc trica que, lejos de quedarse meramente en el  mbito representativo, se relaciona estrechamente con formas de pensamiento discursivo que retratan tanto como influyen modos de ser, estar y coexistir en el mundo. No obstante, la aparici n de dispositivos que modifican, subvierten o prescindan de la participaci n activa del ser humano en la toma de la imagen (desde la propia c mara fotogr fica hasta herramientas como los drones, las c maras GoPro, los sat lites o las IA generadoras de im genes como MidJourney) han puesto en jaque la predominancia de este antropocentrismo visual, abriendo nuevas brechas de debate en torno a nociones como la autor a, la agencia o el automatismo. En esta comunicaci n, proponemos una reflexi n sobre c mo dichas tecnolog as podr an proporcionar un terreno f til para una reorientaci n esc pica que se aproxime a determinadas problem ticas desde una perspectiva niveladora y no jer rquica. Como ya nos se ala Aaron Burton (2017), la ausencia del ser humano en el rol de creaci n de la imagen altera su proveniencia y significado, recuperando la agencia de los actores no-humanos en la misma (la m quina, el ecosistema, los animales, el clima...). Atendiendo, pues, a una reconfiguraci n de las relaciones entre artefacto, sujeto, entorno y punto de vista, que incide en lo experiencial y lo espacial de la imagen, nos acercaremos a la imagen como una pantalla que ejerce de *affordance* para "la pr ctica, el pensamiento y el ejercicio de la imaginaci n" (Mart nez Luna, 2016), capaz de cuestionar y reformular no s lo la concepci n del propio cuerpo, su percepci n y sensorialidad, sino tambi n las pr cticas, afectos y conflictos que los envuelven.



Michèle GINOULHIAC

Des images en partage dans le métro toulousain. Œuvres numériques et espace public

Michèle Ginoulhiac est agrégée d'Arts Plastiques, enseignante à l'INSPE et au Lycée de Foix. Après un DNSEP aux Beaux-Arts de Toulouse, elle soutient un doctorat en Sciences de l'Art sur les « Muséalités de l'espace urbain » au laboratoire LLA CREATIS de l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès, sous la direction de Dominique Clévenot et Isabelle Alzieu, jury Jean Davallon, Itzhac Goldberg. Parmi ses publications récentes, « À corps dansant, les performances dessinées d'Edmond Baudoin au Festival de Jazz à Foix » (*Dessiner (le) jazz*, dir. Sylvie Chalaye et Pierre Letessier, 2018) et « L'aménagement urbain du rond-point : un consensus décoratif ? » (*Habiter l'ornement*, dir. Isabelle Alzieu, Dominique Clévenot, Emma Viguier, 2020).

Résumé : Tisséo-SMTC, syndicat mixte de gestion du métro à Toulouse a mis en œuvre dès la conception de la première ligne du métro toulousain, inaugurée en 1993, une politique d'apport d'œuvres au sein des 38 stations de la métropole. L'exemplarité du dispositif est à noter puisque les plasticiens, choisis à l'issue d'un concours national, ont travaillé avec les architectes, en amont du projet, *in situ*. Nous n'aborderons pas l'ensemble du dispositif de ce que l'on peut nommer une collection d'art contemporain (Ginoulhiac, 2016) par contre il est intéressant d'explorer plus précisément deux œuvres qui mettent en scène des images numériques sur la ligne B : Pierrick Sorin à la station des Trois cocus et Sophie Calle à la station Jeanne d'Arc. Il s'agira de faire émerger les enjeux et limites de l'œuvre numérique dans cet espace public singulier. En effet, le métro présente deux caractéristiques, il est d'une part un *common place*, d'autre part il développe les mêmes caractéristiques en réseau que la « Toile » : c'est un espace ouvert où s'orchestre un flux. Les œuvres numériques ont, dès lors, toute leur place, voire une pertinence particulière en ce lieu de passage, de partage, de communication. Sophie Calle développe une œuvre multimédia en ligne qui met en abîme cette dimension communicationnelle. Elle met en jeu ce que Couchot et Hillaire désignent dans leur ouvrage *L'art numérique* (2003) comme, un « espace virtuel sans frontière, qui s'étend hors de toute institution et de tous lieux conventionnels de l'art, ouvert à tous : une sorte de terrain de jeu à la dimension du monde, une utopie. »

Pierrick Sorin, quant à lui, va travailler l'habitabilité de l'œuvre par les voyageurs quels qu'ils soient, leur proposant dans un dispositif interactif de rentrer dans l'image, de se projeter de manière ludique dans un passé ou un futur. Il s'agira donc de saisir à travers l'étude de ces deux cas, les qualités relationnelles développées dans ce type d'œuvres qui font du métro non plus seulement un non-lieu à l'usage d'un voyageur passant mais un lieu où les images en ce qu'elles sont partagées marquent des repères si ce ne sont des valeurs (Davallon, 1999).



Inès HARRATHI

L'image intelligente :

Un levier pour la promotion de pratiques nouvelles chez les Digital Natives

Inès Harrathi est Docteure en Sciences du cinéma, de l'audiovisuel, des technologies de l'art et des médiations culturelles. Enseignante chercheuse à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Nabeul au département design image. Elle est l'auteur d'une thèse intitulée « Phénoménologie de la propagande en ligne : La mobilisation socio-interactive au sein des réseaux sociaux ». Membre au laboratoire de recherches LERIC et l'Association Tunisienne des études méditerranéennes (ATEM), elle a publié des articles qui portent sur l'impact du numérique sur l'évolution de la production visuelle et audiovisuelle.

Résumé : La multiplication des pratiques culturelles numériques et l'évolution de la technologie ont transformé le rapport que l'individu entretient avec le monde et l'environnement conduisant à l'avènement d'une société moderne hyperconnectée. Dans ce contexte, de plus en plus, designers, architectes, urbanistes et scénographes utilisent des technologies variées comme le VR Box, la réalité augmentée, les hologrammes, la vidéo haptique, etc., afin de promouvoir la culture et de réhabiliter l'espace patrimonial dans le tissu urbain. Afin de mieux présenter les perspectives apportées par la technologie numérique et l'image intelligence dans le développement

et dans la promotion de l'espace urbain et du patrimoine, nous avons choisi de recourir à une approche analytique à travers laquelle, nous démontrerons le rôle de l'image et des pratiques techniques et matérielles contemporaines dans la création d'un rapport de proximité entre le spectateur ou le visiteur et l'espace patrimonial. Pour atteindre cet objectif, nous avons choisi de structurer cette communication selon trois axes majeurs. En premier lieu, nous étudierons le rôle de l'image dans la promotion du patrimoine à travers l'analyse du spectacle *Évolution*, réalisé par les artistes Yann Nguema et Ez3kiel sur la façade de la cathédrale Saint-Jean en 2016 lors de la Fête des Lumières de Lyon. En second lieu, nous analyserons le rôle de l'image métamorphosée au contact de la nouvelle technologie dans la promotion de la culture et dans la promotion des activités physiques et sportives en prenant l'exemple du Parc Rives de Seine de Paris comme modèle. Dans un dernier temps, nous soulignerons le rôle de la technologie numérique comme levier dans la valorisation et du patrimoine et la démocratisation de la culture non-formelle auprès des jeunes.

 Ali HATAPÇI

*Citizen Science and Digital History:
Natural history illustrations and photographs in the Gardeners' Chronicle, 1841-1923*

Ali Hatapçı est Maître des Conférences à l'Université de Bourgogne et rattaché à l'équipe de recherche "Image et Critique" au sein du laboratoire Centre Interlangues : Texte, Image, Langage depuis 2022. En 2021, il a soutenu sa thèse sur la culture associative et amateur en sciences biologiques à l'époque victorienne. Actuellement, il travaille sur les illustrations et les photographies publiées dans le périodique *Gardeners' Chronicle* (1841-1922), dans le but de créer une base de données en ligne.

Abstract: Large digitisation projects in the last two decades have transformed our relation to primary sources. The ample volume of documents hosted publicly on *Internet Archive*, or the *Hathi Trust Library* have made large-scale research projects possible. While changing the ontology of the archive, digital humanities brought about many innovative tools which help historians devise projects in collaboration with a larger public. One of these is Zooniverse platform, which reunites researchers with volunteer citizen scientists. Thanks to this web-based tool, maintained by computer science specialists from leading institutions, research projects which require large datasets and human intervention can be created with the help of the public. Analysing the illustrations and photographs published in the *Gardeners' Chronicle* through an eighty-year period, the first aim of my research project is to construct a relational database of images on Zooniverse. This large dataset then will be used to analyse the evolution not only of scientific image and periodicals, but also the techniques as well as the subjects in an exhaustive manner. In this paper which subscribes to two themes of the colloquium, namely "appropriation and adaptation" and "sharing and reappropriating", I will present my citizen science project on Zooniverse and its preliminary results.

 Julie LEBLANC

Iconomorphism: from digitizing archival manuscripts, to their visual diplomatic transcriptions, to their final metamorphosis into politically charged narratives illustrated with painted/photographed images

Julie LeBlanc est Professeure titulaire au Centre de littérature comparée/Département d'études françaises de l'Université de Toronto, et membre associée de l'Institut des Textes et Manuscrits Modernes de l'École normale supérieure. Sa recherche porte sur les écritures de soi, la critique génétique et la sémiotique visuelle. Elle est l'auteure de quatre ouvrages : *Les Masques de Gilbert La Rocque* ; *Énonciation et inscription du sujet : textes et avant-textes* ; *Genèses de soi : l'écriture du sujet féminin dans quelques journaux d'écrivaines* et d'une monographie (*Narrativité et iconicité au féminin*, à paraître). Elle achève présentement un livre sur les carnets de guerre inédits d'artistes et de combattants : *Illustrated Autobiographical War Narratives*. Elle a édité de nombreux volumes thématiques, publié d'innombrables articles dans des ouvrages collectifs et périodiques. Sa recherche

sur les récits de vie et les rapports texte/image est subventionnée depuis deux décennies par des bourses fédérales du Conseil de Recherche en Sciences Humaines du Canada.

Abstract: *Le feuillet manuscrit renvoie aussi à une image dans laquelle les informations sémantiques sont au même niveau que n'importe quel autre « objet » graphique. Image, objet d'art ou témoignage d'un processus de création, tout y est « aplati ». La numérisation d'un manuscrit « d'auteur » renforce cette impression d'image [...] (Aurèle Crasson).*

Inspired by research being undertaken by several scholars in genetic criticism at l'Institut des Textes et Manuscrits Modernes, I would like to propose that the recent development in computer technology, which allows researchers to reproduce very faithful diplomatic transcriptions of handwritten literary manuscripts have accentuated how they are fundamentally image based. When one visualises a literary manuscript – the words /sentences/ paragraphs that have been deleted, the substitutes which have been introduced by the writer, the additions which fill the gaps between the written lines and saturate the margins of the handwritten pages of a literary manuscript – one is left with the impression of being in front of an image where the graphic, spatial and linguistic qualities of the handwritten document come to life. However, in contrast, this is not the experience that the reader has when he is confronted with the eventual final published version of the same text which can only offer a flat, linear and syntagmatic version of what was previously written and corrected. In the transition from the manuscript to its digitized diplomatic transcription, a new image is unavoidably created. The recent development in software for the transcription of manuscripts allows for faithful graphic/spatial representations of the corrections and rewritings that a writer has executed during the conception of his literary text. When the manuscript's focus is on describing an image or if the writer uses paintings/drawings within his manuscript pages as a source of inspiration for the written words or as a form of illustration, the word and image relationship becomes an extremely complex, multidimensional experience for the reader. Quoting Mathilde Arrivé, "c'est précisément la dimension processuelle, inchoative de l'image, entraînée dans une morphogénèse continue" that interests us ("L'intelligence des images – l'intericonicité, enjeux et méthodes", p. 3)

It is at this point when the most significant stage of *iconomorphosis* occurs, that is when the socially charged descriptive handwritten passages, which have been transformed into a legible document through a digitized transcription protocol, disclose their relationship to the photographs and paintings that have inspired or accompanied the writing process. In my analysis of unpublished manuscripts of several writers/artists whose literary production was conceived to convey their political convictions regarding societal problems (wars, discriminatory class structures, gender politics, etc.), I have observed how many of them finally turn to iconography (paintings/drawings/photographs) in the final metamorphosis or iconomorphism of their literary productions.



Amélie MACAUD

Google Images, and the American literary canon: a new or outdated canon?

Amélie Macaud is a member of the laboratory Climas at University Bordeaux Montaigne and teaches English LANSAD at University Paris 1-Pantheon Sorbonne. She holds a Ph.D. in American literature since December 2021. Her thesis focused on the making of Charles Bukowski's work, his publishing, his image, and his reception, particularly with his online readership. She has published articles on Bukowski's title translations into French and on the reception of the author's photographs in print and online. She is interested in American literature, book history, book publishing, and digital humanities, but also the intermediation of American authors' texts and images.

Abstract: Looking at Google Images is like staring into the universe of a world of shared images, in a nanosecond. In this communication, I am interested in the idea of (in)visibility online, through a study of American writers' portraits in the search engine. In order to find out more about the role of Google Images in potentially reshaping the American canon, I would like to study a set of images of women writers and look at their online visibility, or lack thereof. A quick search of "American + writers" on Google Images highlights the notion of a classic literary canon. The first writers appearing in pictures are, namely: Jack London, Edgar Allan Poe, Mark Twain, and Ernest Hemingway. Women writers are only visible in pictures with other (male) writers. Back on the main Google page, Toni Morrison and Emily Dickinson are the only female writers visible in the "Google literary

canon". Omitting the plural on our search leads us to even more blatant results, with no image of female writers but the name of a few next to a smaller icon.

At first sight, American literature is still immensely white and male, even though most researchers know how diverse the American literary market is. So, is Google Images stuck in the past vision of an "only white male writers" canon in America? By studying a dataset of images from this search engine, I would like to try and define how female writers are (under)represented and why they are not (yet) clearly visible online.

For this international conference, I will use a variety of languages to do this online research. For instance, French and Spanish make it possible to change the gender of the nouns and adjectives, which will automatically change the results and show the changes in the online reception of American literature.



María Jesús ARMESTO MARTÍNEZ

Poéticas afectivas de la imagen

María Jesús Armesto Martínez realiza su tesis doctoral en el Programa de Doctorado en Bellas Artes con un Contrato Predoctoral de Personal Investigador en Formación de la Universidad Complutense de Madrid. El objeto de la tesis doctoral estudia los desplazamientos en las condiciones productivas, distributivas y receptivas para la elaboración de imágenes pictóricas del arte en la cultura visual actual.

Desarrolla sus investigaciones en el marco del grupo de investigación UCM "Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas" código nº588 y ha participado en tareas de colaboración de gestión y de investigación en el I+D "Interacciones del arte en la tecnosfera. La irrupción de la experiencia. (Creación de soportes e instrumentos para una reflexión crítica, pública y transversal)" [HAR2017-86608-P].

Licenciada en Bellas Artes y en Historia del Arte, Máster en Investigación en Arte y Creación por la UCM. En 2021 realizó una estancia internacional de tres meses en el laboratorio *Arts des images et art contemporain* AIAC (EA 4010) de la Universidad Paris VIII, y en 2022 efectuó una estancia internacional de tres meses en el laboratorio *Texte, Image et Langage* TIL (EA 4182) de la Universidad de Borgoña

Resumen: Esta ponencia analiza prácticas artísticas que se constituyen en la convergencia entre imágenes y redes sociales. En la cultura visual contemporánea, la combinación de dispositivos tecnológicos de comunicación y las plataformas de intercambio y compartición visual indican una dimensión de la imagen que se vincula a condiciones performativas, móviles, ubicuas y afectivas, pero que, a su vez, se encuentra imbuida de las lógicas de medición y datificación, condicionando sus modos de aparición y actuación como formas imaginarias. Estos territorios de comunicabilidad se muestran como un ámbito de recopilación de datos de los usuarios y enmarcan la capacidad algorítmica desde una dimensión predictiva y decisional de los comportamientos sociales. En su análisis de las emociones, la relación entre los métodos de reconocimiento, referenciación y catalogación de las operaciones algorítmicas, y las acciones de los usuarios a través de gestos, botones, etiquetas, *hashtags* y herramientas de edición de imagen generan un espacio que contribuye al crecimiento del tráfico afectivo.

Desde las prácticas artísticas, el carácter algorítmico y datificado que se vincula a la producción de visualidad en las redes sociales abre un ámbito de tensiones, densidades y variabilidades para la exploración de poéticas afectivas. La conformación de imágenes pictóricas en el arte se muestra como un ámbito de investigación de modos de recombinación de los parámetros computables de las imágenes. Se trata de indagar en zonas sensibles de transferibilidad e interconectividad que posibiliten su reformulación como particularidades afectivas y locales en los modos de circulación e intercambio de imágenes. La posibilidad de abrir otras vías de comprensión visual se imbrica con el estudio de casos concretos, entre los que podríamos mencionar las propuestas *Kiss* del colectivo Exonemo, *Cette image contient peut-être* de Grégory Chatonsky, *Since you were born* de Evan Roth; *Face to Facebook* de Paolo Cirio, *Aerial photography* de Cristina Garrido y *Stories* de Almudena Lobera.

La réalité augmentée chez Foxar

Clémence Rougeot est doctorante en psychologie cognitive et ergonomie. Elle réalise une thèse sur la thématique de la Réalité Augmentée pour améliorer les apprentissages scolaires. Dans le cadre de cette thèse, elle travaille avec l'entreprise Foxar à laquelle elle est rattachée et avec le laboratoire spécialisé en sciences cognitives des apprentissages (LP3C) qui se situe à Rennes, sous l'encadrement du professeur Éric Jamet. Cette thèse Cifre (Convention Industrielle de Formation par la Recherche) vise à comprendre au mieux la manière dont les apprenants utilisent une application de Réalité Augmentée et de 3D afin d'améliorer l'outil développé par Foxar et le mettre au service de l'éducation. Notamment, plusieurs formes d'étagage seront testées pour guider les apprenants à travers ces nouvelles formes d'illustrations.

Résumé : Le projet Foxar est né de la volonté de rendre accessibles à toutes et à tous les concepts abstraits du programme scolaire, souvent rencontrés en mathématiques et en sciences. L'idée est de concrétiser ces concepts grâce à des maquettes interactives en 3D, visualisables également en Réalité Augmentée (RA). Ces maquettes offrent à l'élève un modèle plus riche, qui permet de dépasser les limites classiques du format 2D, que l'on trouve dans les manuels scolaires, permettant à chacun d'accéder à un même niveau de visualisation et donc de compréhension. **Lien de téléchargement de l'application :** <https://foxar.fr/app>

Le mème « fait maison » : la culture du partage poussée à son paroxysme ?

Justine Simon est docteur en Sciences du langage et Maître de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Franche-Comté (Unité de recherche ÉLLIADD : Éditions, Langages, Littératures, Informatique, Arts, Didactiques, Discours – Chercheur associé au CREM : Centre de Recherche sur les Médiations). Avant son Doctorat, elle a écrit un mémoire de Master sur le rapport entre humour et argumentation dans le discours des *Casseurs de pub*. Ses recherches actuelles sont consacrées à la communication numérique autour des axes d'analyse du discours numérique, d'interaction, d'infox par l'image, de partage d'images, de détournements et plus récemment des mèmes. Elle a développé une réflexion sur la notion de « discours hypertextualisé » à travers l'analyse de différents dispositifs interactifs. La question de la sensibilisation aux formes d'infox par l'image est considérée comme essentielle par la chercheuse dans un contexte actuel de malveillance généralisée sur Internet. La problématique du rôle de l'image et de sa circulation via les réseaux socionumériques est centrale. Avec sa collègue Magali Bigey, elle est à l'origine d'un récent projet portant sur la viralité des publications de chats et autres chatons mignons (2021 auj.). Elle va enfin co-diriger un dossier pour la revue *Semen* avec Albin Wagener consacré à l'approche discursive des mèmes en politique.

Résumé : L'objectif du travail proposé est d'analyser une forme particulière de mème, baptisé mème « fait maison ». On connaît les différentes formes de mèmes construits pour la plupart à partir de *templates* fournis par les plateformes. Ceux-ci se construisent souvent par annotation d'images fixes. Mais les mèmes sont loin de se réduire à ce format iconotextuel et surtout, la référence initiale partagée est parfois très éloignée du résultat obtenu. La marque de fabrique des mèmes est de créer un contenu simple, humoristique et créatif dans le but d'être partagé et/ou décliné à son tour. La créativité est le moteur de cette culture du partage et plus particulièrement la culture du défi... de créativité. Se réapproprier un contenu mémétique est une manière d'inscrire sa subjectivité, sa singularité et sa créativité. La dimension interdiscursive est l'une des entrées essentielles à adopter afin d'identifier les références interdiscursives mobilisées et d'analyser les différentes manières de « citer » une référence (audio-)visuelle dans les mèmes. Les manières de détourner un *déjà-vu* sont extrêmement variées, chacun faisant preuve de sa créativité. L'analyse proposée vise à décrypter les variations de la forme et du contenu de mèmes (formats iconotextuel et/ou audiovisuel). En analyse du discours, une distinction théorique est proposée afin d'explicitier deux types de rapports interdiscursifs – ou plus précisément

intericoniques (en lien avec la notion d'« intericonicité » puisqu'il s'agit d'images ; Arrivé, 2015) : d'une part, le rapport intertextuel, où le discours d'origine qui est détourné est explicitement visible (il est repris, annoté et/ou encore légèrement transformé), et d'autre part, le rapport hypertextuel, où le discours d'origine reste implicite. Il est en effet totalement réinventé, réapproprié (échelle de reconnaissance du discours d'origine : de l'intertextualité à l'hypertextualité ; Genette 1982 ; Lugrin 2006). Le même « fait maison » correspond à cette deuxième catégorie relevant de l'hypertextualité. La dimension implicite de ce type de même renforce les liens d'une communauté qui doit avoir les codes pour reconnaître la référence initiale. Cette recherche de cohésion se couple aussi à une mise en scène de soi car les réappropriations sont souvent réalisées avec des morceaux choisis de son intimité. La proposition de communication s'intègre dans un projet de recherche de sensibilisation à la culture numérique portant sur les chats en général sur les réseaux sociaux numériques (Bigey & Simon 2021-2023). Le chat est l'une des formes de viralité informationnelle et communicationnelle les plus représentatives du web participatif (Goudet 2016a ; White 2020 ; Zuckerman 2008). Au sein des communautés numériques, les représentations sociales et politiques construites à partir du chat ne cessent de se réinventer grâce aux dynamiques d'interaction et aux innovations technologiques. Le chat photographié, partagé mais aussi réapproprié et remixé – comme dans le cas des mèmes – est considéré comme un véritable objet culturel. Que ce soit à travers des réinvestissements artistiques ou des expériences photo/vidéoludiques (amateurs ou professionnelles), le même réalisé à partir d'un chat est un ingrédient d'amusement collectif. Et plus qu'un simple déclencheur de LOL, il est un indicateur de l'évolution de nos pratiques sociodiscursives. Le même de chat investit une pluralité d'espaces sociaux numériques et (re-)construit nos imaginaires contemporains. Pour ce projet général, un corpus de 4 000 publications a été construit à partir de Twitter, Instagram et TikTok à des fins comparatives (empan chronologique d'octobre 2021 à janvier 2022 ; veille quotidienne et recherches par mots-clés). Un quart de ces publications correspondent à des mèmes réalisés à partir d'un visuel de chat (total de 1 067 mèmes), dont la présence varie selon le dispositif concerné : Instagram arrive en tête avec presque 42% de mèmes sur l'ensemble des publications collectées, on relève 20% de mèmes sur Twitter et 18% sur TikTok. Les mèmes partagés relèvent de matérialités sémi-discursives mixtes (iconotextes – réalisés ou non à partir d'images macros ou *templates* –, images fixes ou animées commentées dans le discours d'escorte). Pour ce colloque, on analysera l'ensemble des mèmes « fait maison » en les inscrivant dans une réflexion portant sur la dynamique de la culture participative.



Gabriele STERA

Big-data du sous-titrage : vers une poésie du text-mining

Gabriele Stera (Paris 8 - UPL/ArTeC/ Fablitt) est chercheur et artiste. Il est titulaire d'un master en Lettres et Art (Paris 7 Diderot) et d'un diplôme inter-universitaire en Arts et Technologies (ArTeC). Il est doctorant contractuel à l'Université Paris 8 (ArTeC/Fablitt), sous la direction de Yves Citton. Sa thèse est consacrée aux usages créatifs du sous-titrage audiovisuel. Ses recherches portent actuellement sur les relations entre texte et image et sur l'emploi créatif des dispositifs paratextuels utilitaires. Il a récemment soigné la séance de projections *Poétiques du sous-titrage* au Centre Pompidou, et a organisé une journée d'étude au sujet des mèmes au CNAM de Paris, en octobre 2022.

Résumé : En 2010, lorsque Google implémenta son logiciel de *speech-to-text* (reconnaissance vocale et transcription/traduction automatique) sur la plateforme YouTube, le monde du web a réagi de façon essentiellement amusée aux failles évidentes et souvent hilarantes de la reconnaissance vocale et de la transcription/traduction automatique. Une quantité innombrable de mèmes en témoignent (*#craptions #youtubecaptionfail*). Vingt-deux ans plus tard, ces logiciels ont désormais atteint un niveau de précision très élevé et ne suscitent plus autant l'hilarité. En observant la diffusion actuelle des sous-titrages automatiques qui circulent sur internet, autant sur YouTube que sur les réseaux sociaux numériques, on peut aisément affirmer que le processus initié par Google en 2010 peut être considéré comme la plus vaste opération de transcription verbatim jamais réalisée. Par ailleurs, cette masse de texte est enrichie de balisages temporels qui établissent la synchronisation de l'écrit au parlé, en constituant une véritable base de méta-données « propres » de la parole en vidéo, transcrite et indexée en accès libre. Cela entraîne un changement radical dans notre façon de parcourir les images, jusqu'ici assez peu étudié. Le sous-titrage, qui naît pour permettre la diffusion du film parlant au-delà des frontières linguistiques, et successivement pour garantir l'accessibilité des contenus audiovisuels aux publics

sourds et malentendants (Dawkins, Szdenek, Dwyer), est devenu désormais un outil de navigation et de recherche, en faisant de l'image non plus une fenêtre mais un tableau de bord (Deleuze). Même à l'époque du développement de la *recherche par image*, le texte reste l'accroche la plus efficace pour rendre « cherchable » un contenu audiovisuel (Mara Mills). Dans cette communication nous donnerons un aperçu de nos recherches autour des interfaces du sous-titrage, nous montrerons comment l'arrivée du sous-titrage automatique a fait basculer profondément notre façon de « lire » les vidéos, en générant une forme de « regard tabulaire » (Leibovici). Dans une démarche de recherche-crédation, nous montrerons aussi comment les *bigdata* du sous-titrage peuvent devenir un outil inédit d'appropriation artistique qui nous permet d'imaginer de nouvelles façons de traverser la masse de vidéos en ligne et de pratiquer une poésie du *text-mining*.



Claude Patricia TARDIF

L'œuvre visuelle, une image incertaine dotée d'une fonction heuristique

Patricia Claude Tardif est artiste en arts visuels et docteure en « Esthétique, science et technologies des arts » à Paris 8 and codirection avec l'UQAM. Sa thèse est intitulée *Narra, un art visuel cognitif, au rythme de la longueur des paragraphes de textes littéraires*, 2020. Elle continue de développer cette recherche-crédation qui a mis au jour un temps du texte littéraire et le rend visible.

Résumé : Le numérique a ouvert la voie à de nouvelles méthodes et pratiques en arts visuels. Cette communication porte sur ses conséquences : non seulement il hybride les disciplines, entre image, œuvres d'art, graphisme et visualisation de données, mais aussi dote les œuvres d'une fonction heuristique au point de bousculer la notion même d'œuvre. Dans un premier temps, à l'appui de quatre œuvres visuelles réalisées à partir d'« objets ou de phénomènes réels » tels que la radioactivité ou les flux migratoires, nous montrerons que le statut de ces œuvres est incertain, entre images, œuvres d'art, graphisme et visualisation de données. Nous verrons ensuite qu'elles rendent visible des phénomènes ou des caractéristiques de l'objet réel. Dans un second temps, nous présenterons le projet de recherche-crédation *Narra* que j'ai développé, dont les œuvres visuelles numériques, créées à partir de la longueur des paragraphes de textes littéraires, proposent une image du texte – non du récit – et révèlent une dynamique, un rythme, de celui-ci inexploré. Un parallèle sera effectué avec le projet en humanités numériques *CineMetrics* dont la démarche est proche. Enfin, nous tenterons de comprendre comment ces œuvres visuelles opèrent comme des révélateurs de propriétés des objets à partir desquels elles ont été réalisées, à savoir comment elles acquièrent une fonction heuristique, voire cognitive. Deux facteurs l'expliquent. Le premier réside dans la force de l'image qui permet de concentrer des phénomènes qui s'étalent dans le temps, surtout avec le numérique. Le second réside dans le fait que ces œuvres ne résultent plus de la seule expression personnelle de l'artiste ni de sa seule imagination. L'artiste ne détermine pas tout ; l'« objet réel » étant cocréateur de l'œuvre, un mouvement de réflexion peut s'effectuer sur l'objet avec un regard novateur. Ce dernier facteur implique un changement de paradigme majeur du concept d'œuvre.