

Colloque international

▾ CREATIVE FAILURE IN THE DIGITAL ARTS ▾ LES VERTUS CRÉATIVES DE LA FAILLE



16, 17 et 18 mars 2022

Centre de l'Université de Chicago à Paris
6 rue Thomas Mann 75013 Paris

IRCAV, Université Sorbonne Nouvelle & University of Chicago Center in Paris

En partenariat avec l'Université de Gérone, Espagne et le groupe « Spatial Media », ENSADLab

Avec le soutien de la Commission de la Recherche et de la Direction des Affaires Internationales, Université Sorbonne Nouvelle

- IRCAV, Sorbonne Nouvelle & University of Chicago Center in Paris
- En partenariat avec l'Université de Gérone, Espagne et le groupe « Spatial Media », ENSADlab

En partenariat avec la Commission de la Recherche et la Directions des Affaires Internationales (Université Sorbonne Nouvelle)

Colloque organisé par David Rodowick (Université de Chicago), Matthieu Couteau, Olga Kobryn, Guillaume Soulez (Université Sorbonne Nouvelle), Angel Quintana (Université de Gérone), Lisa Zaher (School of the Art Institute of Chicago)

Nous remercions chaleureusement

- David Rodowick, Université de Chicago, pour son implication dans la conception et la réalisation de ce projet
- University of Chicago Center in Paris, et plus particulièrement Sébastien Greppo et Marie Sahakian
- IRCAV - Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel (Sorbonne Nouvelle), et plus particulièrement Emmanuel Siety et Guillaume Soulez
- Direction des Affaires Internationales (Sorbonne Nouvelle)
- Direction de la Recherche, de la Valorisation et des Etudes doctorales (SorbonneNouvelle), et plus particulièrement : Natacha Esquerre, Eléonore Laly, Patrick Belmonte, Patrice Rolland et Stéphanie Lacombe
- Romain Labrande (conception graphique programme et affiche, Sorbonne Nouvelle)
- Groupe « Spatial Media » de l'ENSADlab, et plus particulièrement François Garnier
- Université de Gérone, et plus particulièrement Angel Quintana
- Yves Tixier (traduction simultanée)
- Simon Debève et Nicolas Garzon (régie)

▼ Mercredi 16 mars / Wednesday March 16th

9h45 | Accueil des participants / Welcoming Reception

10h00 | **Discours d'ouverture / Opening Remarks :**
par Olga Kobryn et Angel Quintana et Lisa Zaher

Conférence d'ouverture / Opening Lecture :
D.N. Rodowick (University of Chicago)

Where Experiments Are Meant to Fail

Dans cette présentation, nous explorerons certaines analogies et disparités entre l'expérimentation créative en studio et l'expérimentation scientifique en laboratoire. Si l'échec est intrinsèque à toute expérimentation, dans le domaine scientifique, il est censé aboutir à des résultats reproductibles à partir de relations causales prévisibles. L'expérimentation scientifique est supposée éliminer l'accident et le hasard. Parallèlement, la pratique créative joue de la contingence et de l'accident et si l'inattendu ne se produit pas, l'artiste serait tenté de qualifier son travail d'échec. Dans le même temps, pour juger du succès ou de l'échec d'une œuvre d'art, il peut être nécessaire de faire des distinctions subtiles entre l'échec, l'accident et la sérendipité, tout en différenciant les conséquences créatives découlant d'un échec involontaire ou inattendu, d'une part, et d'un échec intentionnel, d'autre part. En raison de leur sophistication technologique et de leur précision mathématique ou algorithmique, on pourrait s'attendre à ce que les arts informatiques et numériques soient plus réceptifs au contrôle et moins sujets aux accidents. Mais naturellement, l'échec n'est pas étranger au numérique. Nous illustrerons ces idées avec de courts extraits, issus de trois œuvres récentes de vidéo numérique : *15 Minutes to Inverness, Interval, et Anna Runs*.

10h15
10h45

In this presentation, I will explore some analogies and disanalogies between creative experimentation in the studio and scientific experimentation in the laboratory. While failure is intrinsic to all experimentation, in a scientific domain it is meant to yield repeatable results that arise from predictable causal relationships. Scientific experimentation is meant to eliminate accident and chance. Alternatively, contingency and accident play a great role in creative practice, and if the unexpected does not occur, the artist might be tempted to qualify her work as a failure. At the same time, judging the success or failure of a work of art may require making subtle distinctions between failure, accident, and serendipity, as well as the different creative consequences arising from unintended or unexpected failure, on one hand, and intentional failure on the other. With their technological sophistication and their mathematical or algorithmic precision, one might expect the computational and digital arts to be more sensitive to control and less susceptible to accident. But of course, failure is no stranger to the digital. I will exemplify these ideas with brief excerpts from three recent works of digital video: *15 Minutes to Inverness, Interval, and Anna Runs*.

Jessica Tucker (School of the Art Institute of Chicago)

Media technologies: mistakes, misuses, interruptions / *Technologies des médias : erreurs, détournements, interruptions*

Lorsque les technologies des médias fonctionnent correctement, elles fonctionnent de manière transparente en rendant invisibles les valeurs qui structurent leur conception et leurs fonctions. Ces valeurs se reproduisent en nous à mesure que nous nous formons aux technologies que nous utilisons. En prenant en compte ces outils, les erreurs ou les échecs dans nos processus de production ont le potentiel de révéler ces valeurs invisibles. Lorsque quelque chose ne se déroule pas comme prévu, les contours de ce qui aurait dû avoir lieu deviennent plus présents devant leur incapacité à apparaître. En tant qu'artiste travaillant sur les technologies des médias, je recherche dans mon travail ce type d'erreurs révélatrices, de détournements, d'interruptions et d'inachèvements. En mettant l'accent sur les performances physiques des technologies numériques et électroniques, mon objectif est de laisser les traces de la fabrication et la connaissance de celle-ci, à l'incarnant qui réagit à ces dernières. Ce sont ces traces, ces enregistrements indexés d'une artiste apprenant et échouant avec ses machines, qui peuvent devenir des points d'entrée précieux aux spectateurs, observant et « recalibrant » leur propre compréhension de ce qui est en jeu dans un virtuel si souvent transparent. Dans cette intervention, je propose d'exposer, de discuter et de démontrer en action ces processus d'investigation erronés au sein de certaines de mes œuvres.

10h45
11h15

When media technologies work the way they're supposed to, they work seamlessly, and make invisible the values that structure their design and functions. These values reproduce in us as we train in the technologies we use. Mistakes or failures in our production processes with these tools have the potential to reveal their invisibly embedded values. When something goes wrong, the contours of what would have been right become more present in their failure to appear. As an artist working with media technologies, I seek such revelatory mistakes, misuses, interruptions, and incompletions in my work. By emphasizing physically performative uses of digital and electronic technologies, my goal is to leave traces of making and knowing as embodied, responsive processes. It is these traces, these indexical records of an artist learning and failing with her machines, that can become valuable entry points for viewers to observe and recalibrate their own understanding of what's at stake in the often seamless virtual. For the conference, I propose to show, speak about, and demonstrate in action some of my works and the investigatively mistaken processes that constitute them. As the presentation unfolds, its own traces will accumulate and remap back into itself, as rehearsal records interject, live transcription is displayed and undermined through repetition, and a projected phone feed provides alternative perspectives of the present(ation) scene.

11h15
11h30

Discussion

Présentation d'œuvres en réalité virtuelle / Presentation of Virtual Reality Works :

11h30
12h00

- *Immersive HybridPlace*
installation VR présentée par Sophia Kourkoulakou.
- *The Crop Duster Experience: a Spatial Montage project*,
installation VR présentée par Rémi Sagot-Duvaouroux.

12h00
13h30

Déjeuner / Lunch

Carmen Pardo Salgado (Université de Gérone)

Acceptation et indétermination : du virtuel sans faille / Acceptance and Indeterminacy : The Virtual Without Mistake

Créée le 24 octobre 1962 à Tokyo, à la suite de l'invitation du Sogetsu Art Center, l'œuvre *0'00*" de John Cage est dédiée à Toshi Ichihyanagi et Yoko Ono. La partition originale consiste en une seule phrase : « Dans une situation d'amplification maximale (sans feedback), effectuer une action disciplinée ». Le lendemain de la première, Cage y ajoute quelques instructions parmi lesquelles on trouve l'instruction suivante : « permettre des interruptions de l'action ». Plus tard, à l'occasion de l'événement 9 Evenings, qui a été considéré comme une nouvelle étape dans l'utilisation de la technologie dans l'art, John Cage réalise la performance *Variations VII* composée de sons transmis en direct depuis des sources sonores technologiques multiples, la manipulation du son étant transformé en un événement théâtral. A travers l'analyse de ces deux œuvres, nous allons démontrer que dès l'acceptation de l'indétermination l'ouverture au virtuel est toujours sans faille.

13h30

14h00

Created on October 24, 1962 in Tokyo, following the invitation of the Sogetsu Art Center, John Cage's *0'00*" is dedicated to Toshi Ichihyanagi and Yoko Ono. The original score consists of a single sentence: "In a situation provided with maximum amplification (no feedback), perform a disciplined action." The day after the premiere, he added: "allow interruptions of the action." Later, on the occasion of the Experiments in Art and Technology event 9 Evenings, which was considered a new phase in the integration of art and technology, Cage put on the performance *Variations VII*, composed of sounds transmitted live from multiple technological sound sources, transforming the manipulation of sound into a theatrical event. Through an analysis of these two works, we will show that as soon as indeterminacy is accepted, the opening of the virtual is always impeccable.

Olga Kobryn (Sorbonne Nouvelle & ENSTA Paris, IP Paris)

Le temps – la Faille de l'art contemporain. A partir de Variations VII de John Cage (Palais de Tokyo, 30 novembre 2010, réinterprétation de l'œuvre de John Cage (1966) par Atau Tanaka, Matt Wand et :Zoviet*France) et d'autres œuvres

En 2010, le Palais de Tokyo à Paris présente une version revisitée de la performance de John Cage Variation VII (1966) par Atau Tanaka, Matt Wand et :Zoviet*France. L'utilisation de la technologie, essentielle dans la production performative de l'œuvre, a nécessité cependant un travail d'adaptation suite à l'évolution technologique depuis 1966. Cette faille technologique qui s'inscrit dans le concept performatif et dans le corps même de l'œuvre, qui évolue ainsi en même temps que s'établit le constat de l'obsolescence des supports et du progrès technologique, est également au cœur du travail des artistes-plasticiens et vidéastes Fabien Giraud et Raphaël Siboni, par exemple. Cette communication vise à adopter une démarche archéologique à travers une étude des œuvres technologiques évolutives comme lieux d'implantation du virtuel et à réfléchir au facteur temps (aussi bien dans le sens technologique qu'esthétique du terme – en tant que matière et matrice même de l'œuvre) comme la Faille créative essentielle de l'art contemporain. L'idée de la forme en tant qu'acte politique et de l'anarchisme, à travers les réflexions de Jacques Rancière, va guider cette présentation.

14h00
14h30

In 2010, the Palais de Tokyo in Paris presented a revised version of John Cage's performance Variation VII (1966) by Atau Tanaka, Matt Wand and :Zoviet*France. The use of technology, essential to the work's performative production, has required adaptation on account of the technological developments since 1966. This technological failure, which is inscribed in the performative concept and in the body of the work itself, which evolves at the same time as the obsolescence of media and its technological progress, is also at the heart of the work of the visual artists and video artists Fabien Giraud and Raphaël Siboni, for example. This paper aims to adopt an archaeological approach through a study of evolving technological works as sites for the implantation of the virtual and to think on the time factor (both in the technological as well as the aesthetic sense) – as the very material and matrix of the work and as the essential creative failure of contemporary art. The idea of form as a political act and of anarchism, through the reflections of Jacques Rancière, will guide this presentation.

14h30 | Discussion
14h45

14h45 | Pause / Break
15h00

**Lisa Zaher (School of the Art Institute of Chicago)
et Carolina Martínez (Université de Gérone)**

Body - Image - Word: Immersive Meditations into the Void of the Creative Unconscious

Nous présenterons une conférence-performance dont la réflexion portera sur les thèmes de la cognition corporelle du langage, du geste et de l'image. En mettant l'accent sur l'agencement du corps en tant que traducteur des codes culturels (José Gil), notre projet se concentre sur une sélection d'images liées à l'enregistrement du corps en mouvement et recueillies à travers l'histoire des arts de l'image en mouvement. En parlant pendant la projection de ces images, l'une de nous en anglais et l'autre en français, puis en citant des sources théoriques clés dans les domaines des études cinématographiques, de la philosophie, de la performance et de la danse, nous espérons examiner les rencontres fortuites générées par cette performance dans un volume d'espace virtuel en expansion, où l'espace « filmophonique » s'étend et se chevauche avec le champ discursif dans lequel les performeurs et le public vivent. En incorporant des données biométriques qui, à la fois, suturent et déstabilisent la relation des performeurs aux images en mouvement, le champ de cette rencontre sera inévitablement caractérisé par la perturbation, la frustration et l'échec. À travers ces failles et ces ouvertures, nous souhaitons amener le public à concevoir, dans son esprit et dans son corps, le dispositif cinématographique comme un jeu matériel et incarné de relations. Nos méditations immersives ont pour but d'interroger les écarts réciproques générés entre les médias et l'esprit, ouvrant ainsi vers le vide de l'inconscient créatif, approchant un espace que la pensée rationnelle ne peut atteindre.

15h00
15h30

(Production designer of the performance/technicien concepteur de l'installation : Jordi Márquez Puig, Playful Living Lab, ERAM, Université de Gérone)

We will present a performance/lecture that extrapolates upon the theme of our embodied cognition of language, gesture and image. Emphasizing the agency of the body as a translator of cultural codes (José Gil), our project turns to a selection of images of the recording of the body in motion collected from the history of the moving image arts. Speaking simultaneously as these images project, one of us in English, the other in French, and citing from key theoretical sources in the fields of film studies, philosophy, performance and dance, we hope to consider the chance encounters generated by this performance in an expanding volume of virtual space, where the filmophonanic space extends and overlaps with the entangled discursive field within which the performers and audience dwell. Incorporating biometric data that both sutures and destabilizes the performers' relationship to the moving images, the field of this encounter will inevitably be characterized in part by disruption, frustration, and failure. Through these faults and openings, we hope to bring to the audience's mind and body the cinematic apparatus as a material and embodied play of relations. Our immersive meditations aim to interrogate the reciprocal gaps generated in media and mind, thereby opening up the void of the creative unconscious, approaching a space that rational thinking cannot reach.

(Production designer of the performance: Jordi Márquez, ERAM, Université de Gérone)

15h30 | Discussion
15h45

15h45 | Pause
16h00

Sophia Kourkoulakou (Université Paris 8 & « Spatial Media » EnsadLab)

Espaces hybrides spatiales en VR : hacker Google 3D, une creative failure technologique / Spatially Hybrid Spaces in VR: Hacking Google 3D, A Technological “Creative Failure”

Immersive HybridPlace est une installation interactive en Réalité Virtuelle. Ce projet propose de créer une passerelle entre des contenus en réalité virtuelle et des contenus physiques à travers une expérience spatiale. Son objectif principal est d’interroger l’un des aspects majeurs de la condition médiatique contemporaine : le témoignage vidéo enregistré au smartphone. Le projet souligne ainsi le rapport critique nécessaire vis-à-vis de l’image dans la condition contemporaine de post-vérité qui requiert un investissement actif de chacun dans la lecture et l’interprétation des contenus visuels. Ce projet s’inscrit dans la démarche d’ « esthétique d’investigation » (notion proposée par le laboratoire « Forensic Architecture », Goldsmiths, University of London) et invite à la réflexion critique sur la singularité et la signification culturelle du mode médiatique particulier du smartphone. Immersive HybridPlace est une installation interactive en Réalité Virtuelle. Ce projet propose de créer une passerelle entre des contenus en réalité virtuelle et des contenus physiques à travers une expérience spatiale. Son objectif principal est d’interroger l’un des aspects majeurs de la condition médiatique contemporaine : le témoignage vidéo enregistré au smartphone. Le projet souligne ainsi le rapport critique nécessaire vis-à-vis de l’image dans la condition contemporaine de post-vérité qui requiert un investissement actif de chacun dans la lecture et l’interprétation des contenus visuels. Ce projet s’inscrit dans la démarche d’ « esthétique d’investigation » (notion proposée par le laboratoire « Forensic Architecture », Goldsmiths, University of London) et invite à la réflexion critique sur la singularité et la signification culturelle du mode médiatique particulier du smartphone.

16h00
16h30

Immersive Hybrid Place is an interactive installation in Virtual Reality. This project proposes to create a bridge between virtual reality content and physical content through a spatial experience. The principal objective is to interrogate one of the major aspects of our contemporary media condition: video testimony recorded by smartphones. The project underscores the critical relationship necessary vis-à-vis the image in our contemporary condition of post-truth which requires of everyone an active investment in the reading and interpretation of visual content. This project is part of the “investigative aesthetics” approach (a concept proposed by the “Forensic Architecture” laboratory at Goldsmiths, University of London) and invites critical reflection on the singularity and cultural significance of the particular media methods of the smartphone.

Projet soutenu par EUR-ArTeC, ENSAD et le Réseau Partage des Savoirs PSL, INREV-Université Paris 8, en collaboration avec le Centre for Spatial Technologies, et Francesco Sebregondi (Forensic Architecture) / Project supported by EUR-ArTeC, ENSAD and the PSL Knowledge Sharing Network, INREV-University of Paris 8, in collaboration with the Centre for Spatial Technologies, and Francesco Sebregondi (Forensic Architecture).

Projet soutenu par EUR-ArTeC, ENSAD et le Réseau Partage des Savoirs PSL, INREV-Université Paris 8, en collaboration avec le Centre for Spatial Technologies, et Francesco Sebregondi (Forensic Architecture).

**Matthieu Couteau (Sorbonne Nouvelle)
et Rémi Sagot-Duvaurox (« Spatial Media », ENSADlab)**

Changements d'échelle et erreurs créatives de l'immersant en Réalité Virtuelle. / Scale Changes and Creative Failures of the "Immersant" in Virtual Reality

La notion d'échelle de plan aboutit à un double questionnement lorsqu'elle est placée dans le contexte de la Réalité Virtuelle. Elle se présente d'abord comme la taille du corps dans l'espace représenté, le rapport du corps dans l'expérience. Puis elle se pense comme la distance qui sépare l'expérimentateur de ce qui l'entoure. Pourtant, une fois entré dans ce nouvel environnement, l'immersant persiste à l'explorer avec ses habitudes visuelles d'image. Notre intervention propose d'envisager l'échelle de plan et les possibilités de montage en Réalité Virtuelle à partir d'une succession de questionnements esthétiques : En quoi l'habitude des images et de leur échelle peut-elle changer l'expérience de réception en VR ? Comment les discontinuités du point de vue d'un immersant peuvent-elles recréer les effets esthétiques des changements d'échelle cinématographiques ? Par quel biais l'immersant-est-il amené à changer sa position dans l'expérience, devenant tour à tour spectateur, acteur, cadreur, monteur ?

Pour répondre à ces problématiques, nous mettons en place un processus de recherche-création dans lequel nous émettons une première hypothèse de travail : l'erreur fait partie intégrante de la réception des expériences de réalité virtuelle et doit être incluse dans la création de cette dernière. Par la création d'un dispositif narratif de réalité virtuelle actionnant des changements d'échelle pour l'immersant, nous proposons un processus réflexif autour des erreurs de l'immersant vis-à-vis de ces discontinuités comme le théâtre de l'émergence d'effets esthétiques.

The cinematographic notion of shot scale leads to a double questioning when considered in the context of Virtual Reality. First, it can be presented as the size of the body in the represented space and the relationship of the body in the experience. Then it can be considered as the distance that separates the experiencer from his surroundings. However, once inside this new environment, the "immersant" seems to insist on exploring it with his habits of visual perception. Our contribution proposes to consider the shot scales and the possibilities of montage in Virtual Reality based on a series of aesthetic questions: How can our habitual engagement with moving images and their scales change the experience of reception in VR? How can the discontinuities of an "immersant's" point of view recreate the aesthetic effects of cinematic scale changes? Through what processes does the "immersant" change his position in the experience, becoming alternately spectator, actor, cameraman, editor?

To answer these questions, we are setting up a research-creation process in which we are putting forward a first working hypothesis: error is an inherent part of the reception of virtual reality experiences and must be included in the creation of it. Through the creation of a virtual reality narrative system that activates changes of scale for the "immersant", we propose a reflexive process regarding the errors of the "immersant" toward these discontinuities as the place of emergence of aesthetic effects.

16h30
17h00

17h00
17h15 | Discussion

17h30
18h30 | Discussion autour des objectifs scientifiques du programme de recherche « Les lieux du Virtuel » (discussion fermée au public). / Discussion on the scientific objectives of the research program "The Sites of the Virtual" (Closed to the public).

▀ Jeudi 17 mars / Thursday March 17th

9h00 | Accueil des participants / Welcoming Reception

A tâtons : à la recherche d'un vocabulaire du virtuel / Groping around: ssearching a vocabulary of the virtual

Présentation de la recherche du séminaire « (Re)définition du vocabulaire esthétique d'analyse d'images liée à l'évolution technologique des formes visuelles et sonores », IRCAV, Sorbonne Nouvelle - Paris 3 / Spatial Media, ENSADLab

Presentation of the seminar "(Re)definition of the aesthetic vocabulary of image analysis linked to the technological evolution of visual and sound forms", IRCAV, Sorbonne Nouvelle - Paris 3 / Spatial Media, ENSADLab

Guillaume Soulez (IRCAV, Sorbonne Nouvelle), François Garnier (« Spatial Media », ENSADlab), Sophie Balcon Fourmaux (IRMÉCCEN/IRCAV, Sorbonne Nouvelle). Répondant – Rémi Ronfard (« Spatial Media », ENSADlab).

9h15
11h15 | **Modération : Olga Kobryn (IRCAV, Sorbonne Nouvelle)**

Cette discussion vise à présenter le travail mené par le séminaire « Vocabulaire du virtuel » (IRCAV-EnsadLab) afin de préciser les notions qui appréhendent le « virtuel » selon différentes disciplines (esthétique, philosophie, théorie du cinéma, théorie du son, ergonomie, design, ingénierie, sciences cognitives, etc.). On partira de différentes visualisations (cartographie, schémas notionnels en plusieurs dimensions...) proposées depuis trois ans pour montrer comment la réflexion a évolué, s'est sédimentée et construite.

This discussion wants to present the work carried out by the «Vocabulary of the Virtual» seminar (IRCAV-EnsadLab). The purpose is to clarify the notions that apprehend the «virtual» according to different disciplines (aesthetics, philosophy, film theory, sound theory, ergonomics, design, engineering, cognitive sciences, etc.). The starting point will be the different visualisations (cartography, notional diagrams in several dimensions, etc.) that have been proposed over the last three years to show how the reflection was first established and constructed, and how it has evolved.

11h15
11h45 | Discussion

11h45
12h00 | Pause / Break

12h00
12h30 | Présentation d'œuvres en réalité virtuelle / Presentation of Virtual Reality Works

12h30
14h | Déjeuner / Lunch

Keynote Conference : Patrick Jagoda (University of Chicago)

Jeux vidéo expérimentaux, néolibéralisme et droit à l'échec / Experimental Videogames, Neoliberalism, and the Right to Failure

Cette conférence explore le concept de faille tel qu'il se manifeste dans l'une des formes culturelles les plus importantes du début du XXI^e siècle : les jeux vidéo. Après un bref examen de la faille en tant que propriété centrale des jeux, je me tournerai vers trois jeux numériques en particulier qui remettent en question la forme de gamification axée sur la victoire tout en mettant en avant les échecs économiques perpétués par le néolibéralisme : le jeu de rôle sur le navigateur SPENT - Urban Ministries of Durham navigateur SPENT (2011) ; le jeu de réalité alternative Thresholdland: An Expatriation in Ten Days (2010) de Jörg Lukas Matthaei et le jeu de puzzle Little Inferno de Tomorrow Corporation (2012). En utilisant les différentes qualités spécifiques des médias numériques, ces jeux expérimentaux déplacent l'attention des systèmes de choix et de contrôle du néolibéralisme vers les formes quotidiennes de précarité, de fragilité et d'inégalité structurelle. En fin de compte, cette intervention aura pour but de complexifier la célébration de la faille et de l'échec en tant que forces créatrices en les plaçant dans des contextes commerciaux et économiques et en arguant que l'échec génératif est de plus en plus un privilège non attribué à la majorité de la population mondiale. En tant que forme culturelle qui émerge en même temps que le néolibéralisme, les jeux vidéo offrent un aperçu unique des formes variables d'échec et de faille dans notre présent historique.

14h
14h45

This talk explores the concept of failure as it plays out in one of the most prominent cultural forms of the early twenty-first century: video games. Following a brief review of failure as a central property of games, I turn to three digital games that challenge the victory-oriented form of gamification while also foregrounding the economic failures perpetuated by neoliberalism. The three cases include the Urban Ministries of Durham's browser-based roleplaying game SPENT (2011), Jörg Lukas Matthaei's alternate reality game Thresholdland: An Expatriation in Ten Days (2010), and Tomorrow Corporation's puzzle game Little Inferno (2012). Using different medium-specific qualities of digital media, these experimental games shift attention from neoliberalism's systems of choice and control to everyday forms of precarity, fragility, and structural inequality. Ultimately, this talk complicates the celebration of failure as a creative force in business and economic contexts by arguing that generative failure is increasingly a privilege not allotted to the majority of the world's people. As a cultural form that co-emerged with neoliberalism, video games offer unique insights into variable forms of failure in our historical present.

Conversation entre/between Marc Downie et/and Patrick Jagoda (Université de Chicago)

Word on the Street est une œuvre VR construite à partir de paroles réelles entendues dans les rues de New York durant l'été – des bribes de conversation initialement enregistrées dans les environs de Wall Street mais étendu par la suite à d'autres secteurs environnants puis vers les extrémités de la ville. Ces bribes sont entrelacées dans un collage sonore dense qui sert de base aux processus psychophysiques altérants déclenchés dans l'œuvre. Les spectateurs se retrouvent immergés dans un spectacle vacillant et souvent explosif. L'animation virtuelle rend visible le son spatialisé en temps réel, de sorte que le monde virtuel défile devant eux à la même vitesse que la frénésie coutumière de la ville. Les spectateurs peuvent même pénétrer dans le tourbillon visuel qui fait passer le temps du futur immédiat au passé immédiat. Au sein de ce tourbillon se trouvent les retranscriptions de chaque mot mais, comme chaque nouveau mot remplace le précédent, leur lecture consciente est rendue impossible du fait de leur défilement trop rapide. Et pourtant, le texte parvient tout de même à déchiffrer les denses enregistrements de terrain, l'association précise de l'œil et de l'oreille donne lieu à une dissolution alchimique dans laquelle on a l'impression, ne serait-ce qu'un instant, d'être à l'intérieur de chaque énoncé.

14h45
15h15

Word on the Street s'inscrit dans le prolongement d'une série d'expériences VR portant précisément sur le couplage son/image, initiées par OpenEndedGroup (Marc Downie & Paul Kaiser) et dont font partie Ulysses in the Subway (MoMA, 2017), en collaboration avec Ken Jacobs, Pockets of Space (Centre Pompidou, 2018) et Innermost (Ultima / Oslo, 2019), toutes deux en collaboration avec l'IRCAM et Natasha Barrett.

Word on the Street is a VR work built up from actual words overheard on the summertime streets of New York — snatches of conversation initially recorded in the vicinity of Wall Street but then in other sectors radiating out toward the city's farther reaches. These snippets are interwoven into a dense sound collage that serves as the basis for the mind-altering psychophysical processes unleashed in the work. Viewers find themselves immersed in a flickering and often explosive spectacle. The virtual sculpture visualizes the spatialized sound in real time, and so the virtual world rushes past them at the same speed as that of the often frenzied city. Viewers can even step into the visual maelstrom as it streams time from immediate future to immediate past. Darting within this vortex are transcriptions of each word, and since each new word displaces the previous one, these too rush by too fast for conscious reading. And yet the text unpicks the dense field recordings all the same, the precise pairing of eye and ear making for an alchemical dissolution — you feel, if for a fleeting moment, that you are inside each utterance.

Word on the Street continues a series of precisely coupled sound / image VR situations initiated by OpenEndedGroup (Marc Downie & Paul Kaiser) including Ulysses in the Subway (MoMA, 2017), in collaboration with Ken Jacobs, and Pockets of Space (Centre Pompidou, 2018) and Innermost (Ultima / Oslo, 2019), both in collaboration with IRCAM and Natasha Barrett.

15h15
15h30

Discussion

15h30
15h45

Pause / Break

Guofan Xiong (ENSADlab & Université Paris 8)

Passer au-dessus des contraintes : les échecs dans la conception des jeux artistiques et la création d'un nouveau type de jeu expressif à partir de ceux-ci / Pass Over the Constraints, The failures in game art creation and the recreation of the new kind of play expressive from them

Le jeu vidéo entretient une longue histoire avec les nouveaux équipements et les nouvelles technologies. La création d'un gameplay complet dans un espace numérique immersif (dont les règles et les structures s'adaptent parfaitement au système de jeu), par le biais duquel les joueurs pourraient participer à l'expérience, semble être essentielle à l'évolution de ce média. Pourtant la plupart du temps, les résultats ne sont pas ceux escomptés. Il arrive aussi parfois que ces échecs deviennent l'identité de certains jeux et que les joueurs créent un nouveau jeu à partir de ces échecs. Au sein de la création artistique de jeux numériques, l'artiste peut exploiter ces échecs pour mettre en avant des expressions et des idées que l'industrie des jeux vidéo tente d'éviter.

Dans cet exposé, j'aimerais voir dans un premier temps comment les jeux vidéo jouent avec les nouvelles technologies et créent des échecs qui servent à définir le gameplay dans l'espace du jeu. Puis, dans un second temps, observer comment les artistes du jeu développent des projets artistiques et de moyens d'expression à partir de ces dernières. Enfin, interroger ces nouvelles expérimentations des dispositifs de réalité virtuelle, qui peuvent nous aider à explorer les possibilités des jeux vidéo et de la réalité virtuelle à partir d'échecs tout en étendant notre compréhension de ces deux médias.

The video game has an extended history of playing with new equipment and technologies. Creating complete gameplay in digital space that is immersive (rules and structures that are perfectly embodied in game space) for players to experience can be essential for producing this media. But most of the time, the results are not as expected. Sometimes, these failures become the identity of certain games, and the players create a new play from these failures. In creating digital game art, the artist can exploit these failures to present expressions and ideas that the video games industry tries to evade.

In this presentation, I would like to present how video games play with the new technologies and create failures that define gameplay in-game space, and how game artists develop artistic projects and expression from them. And what can we expect from the experimentation of virtual reality devices that can help us explore both video games and virtual reality possibilities from these failures while expanding our understanding of both media?

15h45
16h15

Dionysios ZMPLARAS (« Spatial Media », ENSADlab)

Ca bug ! ou comment expliquer pourquoi sa création artistique va changer son comportement devant le public / It bugs ! Or how to explain why your work of art reacts differently in front of the audience

Les artistes qui produisent des œuvres en réalité virtuelle sont toujours à la recherche des interfaces innovantes et intuitives. Même si le contenu d'une œuvre reste toujours d'une importance primordiale, les œuvres interactives à travers les interfaces variées proposées, déplace le centre d'intérêt en créant un nouvel équilibre entre le contenu et les formes réceptives de son expérience proposées par les interfaces. C'est ainsi que l'artiste réfléchit à la manière de défier les canaux perceptifs du spectateur-utilisateur. Cependant, tout artiste qui s'engage dans la création avec les outils du numérique interactif a certainement eu une expérience personnelle suivante : malgré les heures infinies du développement de l'interface et de l'interactivité, l'artiste se voit surpris quand, lors de son exposition, l'œuvre ne semble pas répondre à la présence du public de la même façon dont elle répondait à la présence de son créateur durant la phase du développement et de l'expérimentations. Quel est le degré d'ajustement de la technologie VR à son lieu d'installation ? Est-ce que les failles technologiques de l'œuvre font désormais partie intégrante de l'expérience artistique et est-ce qu'elles impactent sa conception et son développement ?

The artists that produce immersive works of art are always researching new, innovative and intuitive interfaces. While its content always remains of primordial importance, an interactive artwork shifts the center of interest by creating a new balance between the content and the various receptive forms proposed by the interface. In this way, the artist often defies and challenges the perception of the viewer-participant. Nevertheless, any artist who engages in such creative processes involving digital interactive tools has likely had the following experience: despite the countless hours spent on the development of the interface and the interactivity, the artist is most surprised when, during the exhibition, the artwork does not seem to respond to the presence of the public in the same way it did to the presence of its creator. What is the degree of adjustment of our behavior towards the technology? Are the technological flaws of the artwork becoming an integral part of the artistic experience and how do they impact its conception and development?

16h00
16h30

16h30
16h45

Discussion

16h45
17h00

Pause / Break

17h00
19h00

Discussion autour des objectifs scientifiques du programme de recherche « Les lieux du Virtuel » (discussion fermée au public) / Discussion on the scientific objectives of the research program "The Sites of the Virtual" (closed to the public).

▼ Vendredi 18 mars / Friday March 18th

Alan Salvadó et Ramon Girona (Université de Gérone)

Du parcours visuel du paysage à l'immersion physique au sein du paysage peint / From Landscape's Visual Tour to the Physical Entrance of the Painted Landscape

9h15
9h45

Le paysage, une école du regard au sein de la tradition picturale, est également devenu dans le cinéma des origines un véritable laboratoire d'expérimentation visuelle pour matérialiser certaines des premières propositions immersives de l'histoire. Cette communication vise, d'une part, à explorer ces approches cinématographiques qui, bien avant l'apparition des technologies immersives, ont préfiguré la question de l'immersion à l'intérieur d'un tableau de paysage. D'autre part, cette communication voudrait tracer de nouveaux points de fuite dans l'histoire de la représentation du paysage où les conceptions traditionnelles d'Alain Roger du paysage "in-situ" et "in-visu" semblent s'effacer.

The landscape, a school of the gaze within the pictorial tradition, became as well in early cinema a veritable laboratory for visual experimentation in order to materialize some of the first immersive virtual experiences in history. On the one hand, this presentation aims to explore the cinematographic approaches, which long before the appearance of immersive technologies, prefigured the question of immersion within a landscape painting. On the other hand, this presentation would like to trace new vanishing points in the history of the representation of the landscape, where Alain Roger's traditional conception of the landscape "in-situ" and "in-visu" seems to be erased.

Àngel Quintana (Université de Gérone)

Les mondes virtuels dans le rêve du cinéma électronique / Virtual Worlds in the Dream of Electronic Cinema

9h45
10h15

Dans les années 80, lorsque la vidéo a fait irruption sur la scène cinématographique contemporaine, certains cinéastes ont commencé à évoquer la crise de l'image analogique. Dans ce contexte, des textes sur le cinéma dit « électronique » sont apparus comme une alternative pour l'avenir. En 1991, Wim Wenders tourne *Jusqu'au bout du monde*. Il y inclut des images en haute définition dans lesquelles il présente une possible utopie générée par la réalité virtuelle. Wenders montre des images virtuelles permettant aux aveugles de voir des images prises par d'autres personnes et imagine un monde où les rêves peuvent être capturés et transformés en images virtuelles hautement addictives. Wenders construit une utopie de la réalité virtuelle à partir du cinéma électronique. Jusqu'au bout du monde s'est avéré être un échec créatif, mais il se situe au moment de la crise de la technologie vidéo et de la naissance de l'image numérique.

In the 1980s, when video burst onto the scene of contemporary art, certain filmmakers began to speak on the crisis of the analogue image. In this context, writings on the so-called "electronic cinema" appeared as an alternative for the future. In 1991, Wim Wenders released *Until the End of the World*. It includes high-definition images in which he talks about a possible utopia generated by virtual reality. It shows virtual images that allow the blind to see images taken by other people, and speaks of a world where dreams are also captured and transformed into highly addictive virtual images. Wenders built a virtual reality utopia from electronic cinema. *Until the End of the World* turned out to be a creative failure. However, it is set at the moment the crisis of video technology and the birth of the digital image.

Mercedes McGrath (Sorbonne Nouvelle)

Queer Failure : Échec productif dans The Boy Mechanic (1996-en cours) / Queer Failure: Productive Failure in The Boy Mechanic (1996-ongoing)

10h15
10h45

Le format vidéo, puis le format numérique, d'une caméra amateur portative ont été les premiers dispositifs accessibles aux groupes minoritaires. Le potentiel technique du format vidéo a transformé la conception du corps qui n'est plus fixe mais multidimensionnel, lui-même matériel à (dé)construire. Les trois vidéos du projet de Kaucyila Brooke *The Boy Mechanic* constituent des œuvres numériques techniquement imparfaites par rapport aux cinémas dominants. Ces documents, et leur installation dans des espaces d'exposition, témoignent de la précarité et du déplacement temporel et spatial de l'histoire racontée.

Video and, later, hand-held digital cameras made media arts accessible to minority groups. The technical potential of the video format transformed understandings of the body as no longer fixed but multidimensional, material itself to be (de)constructed. The three videos that make up Kaucyila Brooke's project *The Boy Mechanic* constitute technically imperfect digital works in relation to dominant cinemas. These documents, and their mise-en-scène in exhibition spaces, testify to the precariousness and temporal/spatial displacement of the history recounted.

10h45
11h00

Discussion

11h00
11h15

Pause / Break

Jean-Baptiste Massuet (Université Rennes 2)

Les dessous de la matrice – Révéler le code numérique des images par la cinématographie virtuelle dans la quadrilogie Matrix (1999-2021) / The Underside of The Matrix - Revealing the Digital Code of Images through Virtual Cinematography in The Matrix Quadrilogy

11h15
11h45

Cette communication vise à analyser le traitement de la cinématographie virtuelle au sein de la quadrilogie *Matrix* des Wachowski, pour comprendre la manière dont cette dernière – loin de mettre à mal l'homogénéité visuelle du film par des effets souvent très voyants, voire exhibés comme tels – tend au contraire à faire sens dans un récit où la révélation de la nature numérique des images de synthèse constitue une arme pour se défaire de l'artificialité d'un monde photographique qui n'est en définitive lui-même qu'illusoire.

This paper aims to analyse the treatment of virtual cinematography within the Wachowskis' *Matrix* quadrilogy, in order to understand the way in which the virtual - far from undermining the visual homogeneity of the film by means of effects that are often very showy, or even exhibited as such - tends, on the contrary, to make sense in a narrative in which the revelation of the digital nature of the computer-generated images constitutes a weapon for escaping from the artificiality of a photographic world which, in the final analysis, is itself nothing more than illusory.

Daniel Pérez-Pamies (Université de Gérone)

L'effondrement des mondes virtuels: poésie de l'erreur numérique dans Twin Peaks /

The Virtual Worlds' Collapse: Poetics of Digital Error in Twin Peaks

L'électricité dans l'univers de David Lynch est un mystère. De *Eraserhead* (1977) à la trilogie L.A., les fluctuations de la lumière servent toujours d'avertissement que quelque chose ne fonctionne pas comme il le devrait. Cependant, la représentation de ce phénomène change à partir de la troisième saison de la série *Twin Peaks* (2017), où c'est l'« erreur numérique » ou « glitch » qui apparaît désormais comme un nouvel indicateur de décalage.

11h45 Tout en s'appuyant sur la thèse de Gilles Deleuze exposée dans son ouvrage *Logique de la*
12h15 *sensation* (1981), cette communication vise à analyser comment le cinéma de David Lynch passe d'une représentation des catastrophes électriques, à d'autres types de catastrophes plus profondes qui affectent l'acte même de création.

Electricity in David Lynch's universe is a mystery. From *Eraserhead* (1977) to the L.A. trilogy, light failures are always used to showcase a warning of something not working as it should. However, the representation of this phenomenon changes with *Twin Peaks: The Return* (2017), where the “digital error” or “glitch” appears as a new mismatch that affects both the narrative and the ontology of the image. Following the thesis of Gilles Deleuze on painting, the present communication aims to analyze how Lynch's cinema goes from representing electrical catastrophes, to include a deeper kind of catastrophe that involves the very act of creation.

12h15 | Discussion
12h30

12h30 | Déjeuner / Lunch
14h00

14h00 | Présentation d'œuvres en réalité virtuelle / Presentation of Virtual Reality Works
14h30

14h30 | Discussion autour des objectifs scientifiques du programme de recherche « Les lieux
16h du Virtuel » (discussion fermée au public) / Discussion on the scientific objectives of the research program “The Sites of the Virtual” (closed to the public).

