



Encounter (2023-2024), a live-streaming media performance project by the Fourcast Lab at the University of Chicago (Patrick Jagoda, Heidi Coleman, Marc Downie, Ben Kolak, and Ashlyn Sparrow).

Matières et régimes sensibles des virtuels numériques Matters and Regimes of the sensible in the Digital Arts

WORKSHOP CREATION OF AN INTERNATIONAL RESEARCH NETWORK
CRÉATION D'UN RÉSEAU DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Monday March 4th / Lundi 4 mars
9am - 6.30pm / 9h - 18h30

Programme

> 4 mars 2024

Matières et régimes sensibles des virtuels numériques

Une cartographie conceptuelle des écritures et des formes visuelles et sonores expérimentales issues du développement des technologies numériques et cybernétiques

Matters and Regimes of the sensible in the Digital Arts

A conceptual cartography of experimental writings, visual and sound forms resulting from the development of digital and cybernetic technologies.

9:00am

GREETING PARTICIPANTS / ACCUEIL DES PARTICIPANTS

9:15-12:15am

Individual presentations and discussions on the concept of the «digital unconscious» / Présentations individuelles suivies de discussions autour du concept d'inconscient numérique

9:15-9:25am

Presentation of the research project on the concept of the digital unconscious by Emmanuelle André, Martine Beugnet and Guillaume Soulez / *Présentation du projet de recherche sur le concept d'inconscient numérique par Emmanuelle André, Martine Beugnet et Guillaume Soulez.*

9:25-9:40am

Emmanuelle André, *The digital unconscious of the face, of landscape / L'inconscient numérique du visage, du paysage*

A reflection on the diagrams created by Kurt Kren for his films, considering the way they reflect the digital unconscious of film as it is elaborated through the graphic thinking of Etienne-Jules Marey.

Une réflexion autour des diagrammes conçus par Kurt Kren pour ses films, considérant la façon dont ils réfléchissent l'inconscient numérique du film tel qu'il s'échafaude dans la pensée graphique d'Etienne-Jules Marey.

9:40-9:55am

Guillaume Soulez, *L'homme machiné pour P. Schaeffer : une approche éclairante pour l'inconscient numérique ? / The Machined Man for P. Schaeffer: an informative approach for the Digital Unconscious?*

9:55-10:10am

Martine Beugnet, *A little cinematographic hauntology of the digital / Une petite hantologie cinématographique du numérique*

The idea is to go back to Walter Benjamin's observation -very evocative of the Freudian uncanny- that emergent forms reactivate the old, and that the "new and the old interpenetrate", an encounter leading to the reactivation of "archaic, primordial elements". I am interested in the presence or survivance of certain forms (the loop, the flicker, the grid, superimposition and translucency), both cinematic and proto-cinematic, at the heart of digital images.

L'idée est de revenir sur le propos de Walter Benjamin - très évocateur de « l'inquiétante étrangeté » freudienne - selon lequel les formes émergentes

réactivent les anciennes, et alors « le nouveau et l'ancien s'interpénètrent », - une rencontre qui conduit à la réactivation « d'éléments archaïques, primordiaux ». Je m'intéresse à la présence ou à la survivance de certaines formes (la boucle, le scintillement, la grille, la superposition et la translucidité), à la fois cinématographiques et pré-cinématographiques, au cœur des images numériques.

10:10-10:30am

DISCUSSION

10:30-10:45am

COFFEE BREAK / PAUSE CAFÉ

10:45-11am

Sarah Benedyczuk, *Do Videogamers Dream of Electric Sheep?/ Les joueuses de jeu vidéo rêvent-elles de moutons électriques ?*

This talk will focus on videogame reveries. Focusing on two video games, *Cyberpunk 2077* and *Inside*, which offer meta-reflexive sequences in which the avatar projects themselves into a virtual world, I propose to analyze these as digital reveries, thus questioning the notion of the digital unconscious in mirroring that of non-conscious cognition (Hayles, *Unthought*). This talk will therefore focus on the interweaving of virtual worlds in the virtual world of the video game as videogame reveries, which are capable of shedding light on our unconscious or non-conscious relationship with digital media. I'll focus here on what precedes or escapes the realm of consciousness, in order to delve as closely as possible into the sensory mechanisms specific to video games.

Cette intervention s'intéressera aux rêveries vidéoludiques. Autour de deux jeux vidéo, *Cyberpunk 2077* et *Inside*, qui offrent des séquences méta-réflexive où l'avatar se projette dans un monde virtuel mis-en-abyme, je propose d'analyser celles-ci comme des rêveries digitales, interrogeant ainsi la notion d'inconscient numérique en miroir de celle de la cognition non-consciente (Hayles, *Unthought*). Cette intervention s'intéressera donc à ces imbrications de mondes virtuels dans le monde virtuel du jeu vidéo en tant que rêveries vidéoludiques, qui se révèlent capables de mettre en lumière notre rapport inconscient ou non-conscient aux médias numériques. Je mettrai ici l'accent sur ce qui précède ou échappe au domaine de la conscience afin de plonger au plus près des mécanismes sensoriels propres au jeu vidéo.

11-11:15am

Patrick Jagoda. Video games are a generative medium for exploring the digital unconscious. I will introduce some of the medium-specific ways that video games evoke the digital unconscious via mechanics, algorithms, avatars, the immersion of interactive worlds, and interface effects. My comments draw on media theorists Alexander Galloway (on the importance of the depth model of interpretation via Freud and Marx), Katherine Hayles (on the unconscious versus nonconscious cognition), Brian Massumi (on affect theory), and Steve Swink (on game feel). Along the way, I will gesture toward art and independent games such as *Braid* (2008), *Problem Attic* (2013), *Undertale* (2015), and *Return of the Obra Dinn* (2018).

Le jeu vidéo est un médium important dans l'exploration de l'inconscient numérique. Je présenterai quelques-unes des caractéristiques spécifiques de ce médium pour évoquer l'inconscient numérique par le biais de mécanismes, d'algorithmes, d'avatars, d'effets d'interface et d'immersion dans des mondes interactifs. J'évoquerai les théories des médias d'Alexander Galloway (sur l'importance de l'interprétation à partir des théories de Freud et Marx) ; de

Katherine Hayles (sur l'inconscient par rapport à la cognition non consciente), de Brian Massumi (sur la théorie de l'affect), et de Steve Swink (sur la sensation de jeu). Je proposerai des analyses des jeux indépendants tels que *Braid* (2008), *Problem Attic* (2013), *Undertale* (2015) et *Return of the Obra Dinn* (2018).

11:15-11:30am

DISCUSSION

11:30-11:45am

Charlie Hewison, *The Karrabing Film Collective, lo-fi digital aesthetics and Fourth Cinema* / *Le Karrabing Film Collective, l'esthétique numérique lo-fi et le Quatrième cinéma*.

After a first experience making a film with conventional cameras and methods, the Australian indigenous artist collective and community Karrabing decided to instead use solely a few iPhones and lo-fi editing methods to create their films. I will explore the way the use of these particular tools corresponded better to a Fourth Cinema aesthetic, allowing the Karrabing Collective to develop their signature "improvisational realism", and express the experience of minority in a settler state.

Suite à une première expérience de réalisation d'un film avec des caméras et des méthodes plus conventionnelles, le collectif d'artistes indigènes australiens et la communauté Karrabing (Karrabing Film Collective) ont décidé de n'utiliser que quelques iPhones et des méthodes de montage lo-fi pour créer leurs films. J'explorerai la manière dont l'utilisation de ce dispositif particulier participe à l'esthétique du "quatrième cinéma", tout en permettant au collectif Karrabing de mettre en place une esthétique du «réalisme improvisé» et d'exprimer l'expérience de la minorité dans un État colonisateur.

11:45-12:00pm

Olga Kobryn, Remarks on the concept of the "dispositif" (device) as a constituent part of a notion of the digital unconscious : politics & aesthetics, followed by remarks on Gala Hernandez "*The Mechanics of Fluids*" (2022) / Remarques sur la notion de « dispositif » en tant que constitutive du concept d'inconscient numérique : politique & esthétique, suivies des remarques sur le film de Gala Hernandez *La mécanique des fluides* (2022).

12-12:15pm

DISCUSSION

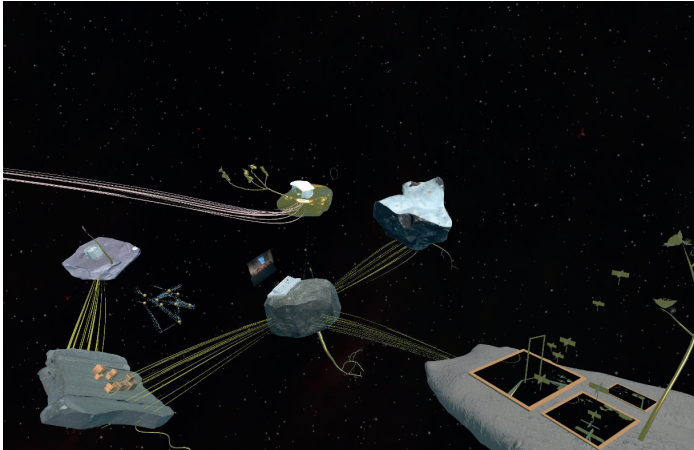
12:15-2pm

Presentation of *CAILLOUX-PLANÈTES*, a 2023 virtual reality work by Rémi Sagot-Duvaurox (with the artist present), followed by an exploration of the work by participants. / Présentation de l'œuvre en réalité virtuelle de Rémi Sagot-Duvaurox *CAILLOUX-PLANÈTES*, 2023 (en présence de l'artiste) suivie de l'exploration de l'œuvre par les participants.

Creation by Rémi Sagot-Duvaurox - editor, virtual realities designer, researcher, PHD student, « SpatialMedia », ENSADLab, SACRe-PSL.
Music: Romain Blanc-Tailleur

Création de Rémi Sagot-Duvaurox - monteur, designer de réalités virtuelles, chercheur, doctorant, « SpatialMedia », ENSADLab, SACRe-PSL.
Musique : Romain Blanc-Tailleur

This project invites participants to manipulate and explore, in virtual reality, a galaxy made up of six Pebble-Planets, featuring the thesis research fields of six SACRe doctoral students (Lucile Cornet-Richard, Mathieu Garling, Lou Ramage, Audrey Brugnoli, Pierre Jarlan, Vivianna Chiotini) and myself. Starting out as pebbles, the theses can be moved in space, colliding and creating



connections between them. When attention is focused on one of them, visitors change scale and are transported onto the pebble, which becomes a planet to be explored. This system exploits the movement of the gaze as a means of wandering through the doctoral students' universes. The spatial and temporal modalities specific to each pebble-planet thus help us to apprehend certain conceptual and aesthetic specificities of these research-creation works.

Le dispositif invite à manipuler et à explorer, en réalité

virtuelle, une galaxie composée de six Cailloux-Planètes, mettant en espace les terrains de thèse de six doctorant-es SACRe (Lucile Cornet-Richard, Mathieu Garling, Lou Ramage, Audrey Brugnoli, Pierre Jarlan, Vivianna Chiotini) et de moi-même. D'abord à l'état de cailloux, les thèses peuvent être déplacées dans l'espace, entrer en collision et faire exister des connexions entre elles. Lorsque l'attention se fixe sur l'une d'elles, les visiteur-ses changent d'échelle et sont transporté-es sur le caillou devenu planète à explorer. Ce dispositif exploite alors le mouvement du regard comme un moyen de déambulation et d'égarement à travers les univers des doctorant-es. Les modalités spatiales et temporelles, propres à chaque caillou-planète, nous aident ainsi à appréhender certaines spécificités conceptuelles et esthétiques de ces travaux de recherche-création.

12:30-2pm

LUNCH / DÉJEUNER

2pm

Art in the Age of Artificial Intelligence: Pasts, Presents, and Futures / L'Art à l'ère de l'intelligence artificielle : passé, présent et futur

Conference by Sarah Edmands Martin (University of Notre Dame) and Patrick Jagoda (University of Chicago), followed by discussion / Conférence de Sarah Edmands Martin (University of Notre Dame) et Patrick Jagoda (University of Chicago), suivie d'une discussion.

Here, we will have a conversation about how contemporary artificial intelligence has and could still change art from images to films to video games and into art forms that were not possible before the emergence of contemporary machine learning and neural networks.

Nous discuterons de la manière dont l'intelligence artificielle contemporaine transforme et pourrait encore transformer l'art : des images fixes aux films, en passant par les jeux vidéo et d'autres formes d'art issus du développement de l'apprentissage automatique (IA) et d'autres réseaux neuronaux actuels.

3pm

Cyborg Authorship: Humans Writing with AI / L'Autorat cyborg: les humains écrivant avec l'IA

Conference by Scott Rettberg (University of Bergen) followed by discussion /
Conférence de Scott Rettberg (Université de Bergen) suivie d'une discussion.

This talk explores the relationship between humans and AI in the realm of authorship. While AI does not possess human-like consciousness, it can still be creative. Large language models can serve as platforms for cyborg authorship. We need to consider writing with contemporary AI in the context of its relation to historical instances of text generation. AI's role in contemporary LLM-based narrative writing is to serve both a co-author and interlocutor. Alignment for AI safety can sometimes serve as censorship and there are challenges in maintaining a balance that can produce compelling narrative. Literature often addresses complex human issues which AI alone will avoid. This talk explores the human function in AI writing. The essence of AI-driven creativity lies in its meaningful interaction with humans in forms of writing that are best understood as dialogic collaborations between the human interacting with the system and the AI. Cyborg authorship is best understood as a new genre of electronic literature.

Cette présentation explore la relation entre les humains et l'IA dans le domaine de l'autorat. Bien que l'IA ne possède pas une conscience semblable à celle de l'humain, elle peut néanmoins être créative. Les grands modèles de langage (LLM) peuvent servir de plateformes pour l'écriture cyborg. Nous devons envisager l'écriture avec l'IA contemporaine dans le contexte historique plus large de génération de textes. Le rôle de l'IA dans l'écriture narrative contemporaine basée sur les LLM est de servir à la fois de co-auteur et d'interlocuteur. Vu les normes de sécurité et d'éthique spécifiques en ce qui concerne l'utilisation de l'IA, il est difficile de maintenir un équilibre permettant la production de récits stimulants, car la littérature aborde souvent des questions humaines complexes que l'IA aurait tendance à éviter. Cette présentation explore la fonction humaine dans l'écriture IA. L'essence de la créativité de l'IA réside dans son interaction significative avec les humains, dans des formes d'écriture qui sont le mieux comprises comme des collaborations-dialogues. L'autorat cyborg peut être mieux compris en tant que nouveau genre de littérature électronique.

3:45-4pm

BREAK / PAUSE

4-6:30pm

(Paris Time)

9-11:30am

(Chicago Time)

Virtual round table (Zoom) "Reflection on the creation of an international research network: Université Paris Cité (France), University of Chicago (USA) and University of Bergen (Norway)" / Table ronde virtuelle (Zoom) "Réflexion sur la création d'un réseau de recherche international: Université Paris Cité (France), University of Chicago (USA) et Université de Bergen (Norvège)"

Participants

UNIVERSITÉ PARIS CITÉ, FRANCE

Emmanuelle André is Professor at Paris Cité University. Author of several monographs: *Esthétique du motif. Cinéma, musique peinture* (PUV, 2007), *Le choc du sujet. De l'hystérie au cinéma* (PUR, 2011), *L'œil détourné. Mains et imaginaires tactiles au cinéma* (De l'incidence, 2020), *L'attrait de la lune* (Yellow Now, 2020).

With Dork Zabunyan, she has written *L'attrait du téléphone* (Yellow Now, 2011), with Jean-Michel Durafour, *Insectes, cinéma, Le visible qui palpète* (Rouge Profond, 2022).

She has also coordinated several books. *The most recent is Dictionnaire d'icologie filmique* (PUL, 2022), with Luc Vancheri and Jean-Michel Durafour. (For detailed CV, follow this link: <https://u-paris.fr/cerilac/teams/andre-emmanuelle/>)

Emmanuelle André, Professeure à l'université Paris Cité. Auteur de plusieurs ouvrages en son nom propre : *Esthétique du motif. Cinéma, musique peinture* (PUV, 2007), *Le choc du sujet. De l'hystérie au cinéma* (PUR, 2011), *L'œil détourné. Mains et imaginaires tactiles au cinéma* (De l'incidence, 2020), *L'attrait de la lune* (Yellow Now, 2020).

Avec Dork Zabunyan, elle a écrit *L'attrait du téléphone* (Yellow Now, 2011), Avec Jean-Michel Durafour, *Insectes, cinéma, Le visible qui palpète* (Rouge Profond, 2022).

Elle a également coordonné plusieurs livres. Le plus récent est le *Dictionnaire d'icologie filmique* (PUL, 2022), avec Luc Vancheri et Jean-Michel Durafour. (Cv détaillé en suivant ce lien : <https://u-paris.fr/cerilac/teams/andre-emmanuelle/>)

Sarah Benedyczuk is a doctoral student at Paris Cité University, where she also teaches image analysis and video game history in the English language department. Under the supervision of Martine Beugnet and Clémence Folléa, her thesis focuses on the phenomenology of video games and investigates the entanglement of bodies, space, code and technical objects within the assemblages of digital play. Recently, her work centered around an exploratory study of boundary breaks as a means to resist the ubiquitous nature of computer vision. /

Sarah Benedyczuk est doctorante en études visuelles en troisième année à l'Université Paris Cité où elle enseigne l'analyse d'image et l'histoire du jeu vidéo au sein de l'UFR d'études anglophones. Sous la direction de Martine Beugnet et de Clémence Folléa, son travail de thèse porte sur la phénoménologie du jeu vidéo et investigate les intrications entre les corps, les espaces, le code et les objets techniques au sein des assemblages humains-machine de l'expérience vidéoludique. Récemment, son travail a convergé vers une étude exploratoire des sorties de cartes comme moyen de résistance à la vision ubiquitaire de la machine vidéoludique.

Martine Beugnet is Professor in Visual Studies at the Université Paris Cité, a member of LARCA-cnrs research institute. She has written articles on a wide range of film and media topics and authored several books on contemporary cinema. The most recent include: *L'attrait du flou* (Yellow Now, 2017), the edited volume *Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty* with Allan Cameron and Arild Fetveit (E.U.P, 2017), and *Le cinéma et ses doubles. L'image de film à l'ère du*

foundfootage numérisé et des écrans de poche (Bordeaux : Bord de l'eau, 2021). She co-directs, with Kriss Ravetto (UCLA), the Edinburgh University Press series *Studies in Film and Intermediality*, and is a member of the editorial board of the journal NECSUS.

Martine Beugnet est professeure d'études visuelles à l'Université Paris Cité, membre de l'institut de recherche LARCA-cnrs. Elle a écrit des articles sur un large éventail de sujets liés au cinéma et aux médias et est l'auteur de plusieurs ouvrages sur le cinéma contemporain. Les plus récents comprennent : *L'attrait du flou* (Yellow Now, 2017), le volume édité *Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty* avec Allan Cameron et Arild Fetveit (E.U.P, 2017), et *Le cinéma et ses doubles. L'image de film à l'ère du foundfootage numérisé et des écrans de poche* (Bordeaux : Bord de l'eau, 2021). Elle codirige, avec Kriss Ravetto (UCLA), la série *Studies in Film and Intermediality* de l'Edinburgh University Press et est membre du comité de rédaction de la revue NECSUS.

Marie-Pierre Burquier holds a PhD in visual studies and is currently assistant professor in English studies at Université Paris Cité. Her thesis, entitled "Hollywood Recomposed. Contemporary Revivals of Classical Hollywood Cinema", was supervised by Pr. Martine Beugnet and Pr. Emmanuelle André.

She has published articles in several journals, including *Hors-Champ*, *Théorème* and *Transatlantica*, as well as an article in the book *Corps béants, corps morcelés dans les arts scéniques et visuels*. She curated the Festival of (In)appropriation in 2022 and is associate editor of *Found Footage Magazine*.

Marie-Pierre Burquier est Docteure en cinéma - études visuelles et ATER en études anglophones à l'Université Paris Cité. Sa thèse a été réalisée sous la direction de Martine Beugnet et Emmanuelle André et s'intitule « Hollywood recomposé. Reprises contemporaines du cinéma classique hollywoodien ». Elle a publié des articles dans plusieurs revues, dont *Hors-Champ*, *Théorème* et *Transatlantica*, ainsi qu'un article dans l'ouvrage collectif *Corps béants, corps morcelés dans les arts scéniques et visuels*. Elle a été curatrice du Festival of (In)appropriation en 2022 et est éditrice associée de la revue *Found Footage Magazine*.

Gaspard Delon is Associate Professor in film studies at Université Paris Cité and a member of CERILAC. His work focuses on the industrial, technical, aesthetic and ideological issues at work in prestige productions, franchise films, and representations of war and history. Recent publications under his (co-)direction: *Blade Runner 2049. Réplique et renaissance* (Le Bord de l'eau, 2022), *Vivre la bataille ? Experience and participation in the arts. XV^e-XXI^e siècle* (PUR, 2023, ed. with J. Barreto and P. Lafille), *Écocritiques. Cinéma, audiovisuel, arts* (Hermann, 2023, ed. with Ch. Hewison and A. Pantet), *John Carpenter. Beyond Horror* (PUB, 2023, ed. with M. Boissonneau, Q. Mazel and Th. Pillard).

Gaspard Delon est maître de conférences en études cinématographiques à Université Paris Cité et membre du CERILAC. Ses travaux sont centrés sur les enjeux industriels, techniques, esthétiques et idéologiques à l'œuvre dans les productions de prestige, les films de franchise, les représentations de la guerre et de l'Histoire. Publications récentes sous sa (co-)direction : *Blade Runner 2049. Réplique et renaissance* (Le Bord de l'eau, 2022), *Vivre la bataille ? Expérience et participation dans les arts. XV^e-XXI^e siècle* (PUR, 2023, dir. avec J. Barreto et P. Lafille), *Écocritiques. Cinéma, audiovisuel, arts* (Hermann, 2023, dir. avec Ch. Hewison et A. Pantet), *John Carpenter. Au-delà de l'horreur* (PUB, 2023, dir. avec M. Boissonneau, Q. Mazel et Th. Pillard).

Diego Gachadouat Ranz holds a PhD in film studies and teaches film history and aesthetics, as well as film and video game analysis. His thesis, entitled "Le partage du regard: variations du point de vue dans les régimes contemporains d'image (cinéma et jeux vidéo)", looks at how contemporary cinema and cinematic expression have been formally and ethically renewed through the remediation of the modalities of point of view as constructed by the video game medium. His current research focuses on the phenomena of friction generated by immersive image devices, which refer to our indirect, discontinuous and decentered experience of reality.

Diego Gachadouat Ranz est docteur en études cinématographiques et enseignant en histoire et esthétique du cinéma, ainsi qu'en analyse filmique et des jeux vidéo. Sa thèse intitulée « Le partage du regard : variations du point de vue dans les régimes contemporains d'image (cinéma et jeux vidéo) » s'intéresse à la façon dont le cinéma contemporain et l'expression cinématographique se sont renouvelés formellement et sur un plan éthique par le biais d'une remédiation des modalités du point de vue tel qu'il est construit par le medium vidéoludique. Ses recherches actuelles portent sur les phénomènes de frictions générés par les dispositifs d'images immersifs qui renvoient à notre expérience indirecte, discontinue et décentrée de la réalité.

Charlie Hewison holds a doctorate in film studies and is a PRAG lecturer at Université Paris Nanterre. His thesis, under the supervision of Emmanuelle André, focused on contemporary practices of experimental photochemical cinema, viewed from an ecocritical and materialist angle. Since then, he has continued his research in the fields of ecocriticism and cinematic (new) materialism. He recently co-organized the international conferences "Cinématerialisms. New materialist approaches to the audiovisual" (2022) at Université Paris Cité and "Making Ecocinema. Ecological Processes and Politics of Experimental Cinema" (2023) at Aix-Marseille University, and co-edited the book *Écocritiques. Cinéma, audiovisuel, arts* (Hermann, 2023). A member of the G.E.R.M.A.I.N.E research group, he is also a film programmer, a member of the Light Cone association's selection committee and co-founder of the Détail association, which promotes experimental arts of all forms.

Charlie Hewison est docteur d'études cinématographiques et enseignant PRAG à l'Université Paris Nanterre. Sa thèse, dirigée par Emmanuelle André, a porté sur les pratiques contemporaines du cinéma photochimique expérimental, perçues sous un angle écocritique et matérialiste. Depuis, il continue ses recherches dans les domaines de l'écocritique et du (nouveau) matérialisme cinématographique. Il a récemment co-organisé les colloques internationaux « Cinématerialismes: Nouvelles approches matérialistes de l'audiovisuel » (2022) à l'Université Paris Cité et « Fabriques de l'écocinéma. Politiques et processus écologiques du cinéma expérimental » (2023) à l'Université Aix-Marseille, et a co-édité l'ouvrage *Écocritiques. Cinéma, audiovisuel, arts* (Hermann, 2023). Membre du groupe de recherche G.E.R.M.A.I.N.E, il est également programmeur cinématographique, membre du comité de sélection de l'association Light Cone et cofondateur de l'association Détail, qui promeut les arts expérimentaux dans toutes leurs formes.

Olga Kobryn is Associate Professor in film and audiovisual studies, having defended her thesis entitled "Esthétique de la durée" under the supervision of Jacques Aumont at Sorbonne Nouvelle University. A researcher attached to the CERILAC research laboratory, she co-directs an international research program entitled "The sites of the Virtual" (2018-) in partnership with IRCAV,

Sorbonne Nouvelle. She has organized a number of scientific events and published a number of articles on experimental cinema, installation art and contemporary filmic forms (virtual reality), including issue 38 of the journal *Théorème - Qu'est-ce que le virtuel? Lieux d'ancrage* at Presses de la Sorbonne Nouvelle, due out in 2024. She is currently co-editing a collective book entitled *Intérieurs sensibles de Chantal Akerman : films et installations - passages esthétiques*. She has worked as a curation assistant in the exhibition departments of the Jeu de Paume, the Palais de Tokyo and the New Media department of the Centre Pompidou.

Olga Kobryn est maîtresse de conférences en études cinématographiques et audiovisuelles, elle a soutenu sa thèse intitulée « Esthétique de la durée » sous la direction de Jacques Aumont à l'université Sorbonne Nouvelle. Chercheuse rattachée au laboratoire de recherche CERILAC, elle codirige un programme de recherche international « Les lieux du virtuel » (2018 -) en partenariat avec l'IRCAV, Sorbonne Nouvelle. Elle a organisé un certain nombre d'événements scientifiques et a publié un certain nombre d'articles sur le cinéma expérimental, l'art de l'installation et les formes filmiques contemporaines (réalité virtuelle) dont le numéro 38 de la revue *Théorème - Qu'est-ce que le virtuel ? Lieux d'ancrage* aux Presses de la Sorbonne Nouvelle, à paraître en 2024. Elle codirige actuellement la publication d'un ouvrage collectif *Intérieurs sensibles de Chantal Akerman : films et installations - passages esthétiques*. Elle a été assistante aux services des expositions du Jeu de Paume, du Palais de Tokyo et au département des Nouveaux Médias du Centre Pompidou.

Quentin Lepetitdidier is a doctoral student in film and audiovisual studies at Université Paris Cité under the supervision of Emmanuelle André and Olga Kobryn. His research focuses on the aesthetic issues raised by the transition from one medium to another (16mm, VHS, miniDV, HD, cell phone...) in the work of filmmaker and video artist Leighton Pierce. More specifically, his research focuses on questions of materiality and devices, and aims to explore the concept of the sensible. His Master's thesis, carried out under the supervision of Emmanuel Siety at Sorbonne Nouvelle University, explored in detail Kenji Mizoguchi's conserved films from the 1930s, with particular reference to the study and analysis of cinematic space.

Quentin Lepetitdidier est doctorant en études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université Paris Cité sous la direction d'Emmanuelle André et d'Olga Kobryn. Son travail de recherche porte sur les enjeux esthétiques liés aux passages de supports (16mm, VHS, miniDV, HD, téléphone portable...) dans l'œuvre du cinéaste et vidéaste Leighton Pierce. Plus précisément, sa recherche s'oriente vers les questions de matérialité, de dispositifs, et voudrait explorer le concept du sensible. Son travail de Master, effectué sous la direction d'Emmanuel Siety à l'université Sorbonne Nouvelle, explorait en détail les films conservés de Kenji Mizoguchi des années 1930, notamment en ce qui concerne l'étude et l'analyse de l'espace cinématographique.

Corentin Marquigny is a doctoral student in History and Semiology of Text and Image at Université Paris Cité under the supervision of Pascal Mougín. His thesis focuses on artificial intelligence in art and literature. More specifically, his research focuses on the question of cultural creativity in AI, and would like to explore machine-generated artistic and literary worlds. His Master's thesis, carried out under the supervision of Dinah Ribard at the École des hautes études

en sciences sociales (EHESS) and also at the Collège de France, explored the relationship between political science and literature, with particular reference to the notions of "fiction" and "reality".

Corentin Marquigny est doctorant en Histoire et sémiologie du texte et de l'image à l'Université Paris Cité sous la direction de Pascal Mougin. Son travail de recherche porte sur l'intelligence artificielle en art et en littérature. Plus précisément, sa recherche s'oriente vers la question de la créativité culturelle en matière d'IA, et voudrait explorer les mondes artistiques et littéraires générés par des machines. Son travail de Master, effectué sous la direction de Dinah Ribard à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS) mais aussi réalisé au Collège de France, explorait le rapport entre science politique et littérature, notamment en ce qui concerne les notions de « fiction » et de « réalité ».

IRCAV, UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE, FRANCE

Giusy Pisano, Professor at ENS Louis-Lumière, member of the Cinémathèque française, Giusy Pisano is a researcher at IRCAV, member of Grafics (Montreal) and director of research at Université Sorbonne Nouvelle Paris 3. She is a scientific advisor for the Hcéres, SHS-5 Arts panel. She directs the *Images et Sons* collection at PUS. Her research focuses on the historical and aesthetic challenges of cinema techniques in relation to media archaeology. She is particularly interested in the articulation between sounds and images, and between research and creation.

Giusy Pisano, Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière, membre de la Cinémathèque française, Giusy Pisano est chercheuse à l'IRCAV, membre du Grafics (Montréal) et directrice de recherche à l'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3. Elle est conseillère scientifique du Hcéres, panel SHS-5 Arts. Elle dirige la collection *Images et Sons* aux PUS. Ses axes de recherche portent sur les enjeux historiques et esthétiques des techniques du cinéma dans leur relation à l'archéologie des médias. Elle s'intéresse tout particulièrement à l'articulation entre sons et images et entre recherche-crédation.

Guillaume Soulez is Professor at Université Sorbonne Nouvelle, where he headed the Cinéma et Audiovisuel department and then the Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel (IRCAV) from 2014 to 2021. He is editor in chief of the the IRCAV journal *Théorème* and co-editor in chief of L'Harmattan's *Champs Visuels* collection. Extending and broadening his initial research on the rhetorical analysis of films and the reception of cinema and television in the 1990s-2000s, since 2009 he has been proposing a new pragmatic method for analyzing films (...series, formats and audiovisual documents of all kinds) entitled the "deliberation of images" (and sounds), which relies on the capacity of viewers to produce meaning from audio-visual forms by discussing them. Founder of a national television viewers' association in the late 1980s, "Les Pieds dans le Paf", he is also a historian of French television, in particular ORTF's Service de la Recherche, the experimental production unit headed by Pierre Schaeffer from 1960 to 1974. He is also interested in the "morphology" of media (intermedialities between literature, cinema, television & the web) and the contemporary evolution of cinema and television in the age of interactivity and digital networks (online audiences, interfaces and webdocs). He is the author of *Quand le film nous parle* (Presses Universitaires de France, 2011), the editor of *Le Cinéma éclaté. Formes et théorie*, Cinémas n°29, Université de Montréal, 2018, and the co-editor of *Usages de l'interprétation, interprétations de l'usage*

(2023), *Théorème* n°36, Presses de la Sorbonne Nouvelle (co-edited with Laurent Jullier); *Littérature et cinéma. La culture visuelle en partage*, Peter Lang, 2019 (co-editor Ludovic Cortade) and *Le Levain des médias. Forme, format, média*, MEI n°39, L'Harmattan, 2015 (co-edition with Kira Kitsopaniou).

Guillaume Soulez est Professeur à l'Université Sorbonne Nouvelle, il a dirigé le département Cinéma et Audiovisuel puis l'Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel (IRCAV) de 2014 à 2021. Il dirige la revue *Théorème* de l'IRCAV et co-dirige la collection *Champs Visuels* de L'Harmattan. Prolongeant et élargissant de premières recherches sur l'analyse rhétorique des films et la réception du cinéma et de la télévision dans les années 1990-2000, il propose depuis 2009 une nouvelle méthode pragmatique d'analyse des films (...séries, formats et documents audiovisuels de toute sorte) intitulée la « délibération des images » (et des sons) qui s'appuie sur la capacité des spectateurs à produire le sens des formes audio-visuelles en discutant avec elles.

Fondateur d'une association nationale de téléspectateurs à la fin des années 1980, « Les Pieds dans le Paf », c'est aussi un historien de la télévision française, en particulier du Service de la Recherche de l'ORTF, unité de production expérimentale dirigée par Pierre Schaeffer de 1960 à 1974. Il s'intéresse également à la « morphologie » des médias (intermédialités entre littérature, cinéma, télévision & web) et à l'évolution contemporaine du cinéma et de la télévision à l'ère de l'interactivité et des réseaux numériques (publics en ligne, interfaces et webdocs). Il a notamment publié l'ouvrage *Quand le film nous parle* (Presses Universitaires de France, 2011), et a dirigé l'ouvrage *Le Cinéma éclaté. Formes et théorie*, Cinémas n°29, Université de Montréal, 2018, il est coéditeur (avec Laurent Jullier) du numéro 36 de la revue *Théorème Usages de l'interprétation, interprétations de l'usage* (2023), Presses de la Sorbonne Nouvelle ; du volume *Littérature et cinéma. La culture visuelle en partage*, Peter Lang, 2019 (avec Ludovic Cortade) et du *Levain des médias. Forme, format, média*, MEI n°39, L'Harmattan, 2015 (avec Kira Kitsopaniou).

UNIVERSITÉ DE POITIERS, FRANCE

Mathias Lavin is Professor of Film Studies at the University of Poitiers. He has written several books on Manoel de Oliveira, an essay on snow in cinema (Yellow Now, 2015); co-edited, with Diane Arnaud, a collective dedicated to Ozu (*Ozu à présent*, G3J éditeur, 2013), and with Christa Blümlinger a volume on gesture (*Geste filmé, gestes filmiques*, Mimésis, 2018). He is also the author of several texts on the work of Chantal Akerman, and most recently a book on speech in cinema, *Puissance(s) de la parole* (Mimésis, 2022).

Mathias Lavin est professeur en Études cinématographiques à l'Université de Poitiers. Il a écrit plusieurs ouvrages sur Manoel de Oliveira, un essai sur la neige au cinéma (Yellow Now, 2015) ; co-dirigé, avec Diane Arnaud, un collectif dédié à Ozu (*Ozu à présent*, G3J éditeur, 2013), et avec Christa Blümlinger un volume sur le geste (*Geste filmé, gestes filmiques*, Mimésis, 2018). Il est également l'auteur de plusieurs textes consacrés à l'œuvre de Chantal Akerman, et tout récemment d'un livre sur la parole au cinéma, *Puissance(s) de la parole* (Mimésis, 2022).

UNIVERSITÉ DE LORRAINE METZ, FRANCE

Antoni Collot, filmmaker, artist, author and teacher-researcher. His moving images dramatize the specters of literature (Georges Bataille with *Jojo*, fiction, 90', 2021, screened in international competition at FID Marseille, DocLisboa, CPHDOX,...), philosophy (David Lewis with *Paul est mort*, fiction 88', 2018, Georges de Beauregard International Prize FID Marseille 2018, screened at MoMI, DocLisboa, Bogota Cinematheque,...), psychoanalysis (Jacques Lacan with *La cheville*, documentary 30', 2018, presented at the États généraux du film documentaire de Lussas) when he's not literally invoking them (*Ne me laisse pas seul avec les morts*, 2011, multimedia installation, CAC de Quito). His research explores the links between contemporary art, cinema (documentary, fiction and exhibition) and philosophy, through the prism of post-structuralist theories and creative research. He holds an agrégation in arts, a doctorate in art and art sciences (aesthetics), and is Associate Professor at the Université de Lorraine, where he is co-director of the Praxitèle research team (aesthetics, plastic arts and cinema) at the CREM (UR 3476), and a research associate at the ACTE institute (UR 7539) at the Sorbonne arts school. Latest publications *Je veux glisser une œuvre à l'intérieur d'un individu*, éditions MF, 2023, *Les prises Doillon*, éditions Marest, 2021. He is also a regular contributor to Art Press magazine.

Antoni Collot, cinéaste, artiste, auteur et enseignant chercheur. Ses images en mouvement mettent en scène les spectres de la littérature (Georges Bataille avec *Jojo*, fiction, 90', 2021, présenté en compétition internationale au FID Marseille, à DocLisboa, à CPHDOX, ...), de la philosophie (David Lewis avec *Paul est mort*, fiction 88', 2018, prix international Georges de Beauregard FID Marseille 2018, présenté au MoMI, à DocLisboa, à la cinémathèque de Bogota, ...), de la psychanalyse (Jacques Lacan avec *La cheville*, documentaire 30', 2018, présenté aux États généraux du film documentaire de Lussas) quand il ne les invoque pas littéralement (*Ne me laisse pas seul avec les morts*, 2011, installation multimédia, CAC de Quito). Ses recherches interrogent les liens entre art contemporain, cinéma (documentaire, de fiction et d'exposition) et philosophie au prisme des théories post-structuralistes et de la recherche création. Il est agrégé d'arts, docteur en arts et sciences de l'art (esthétique), maître de conférences à l'Université de Lorraine où il est co-responsable de l'équipe de recherche Praxitèle (esthétique, arts plastiques et cinéma) du CREM (UR 3476) et chercheur associé à l'institut ACTE (UR 7539) de l'école des arts de la Sorbonne. Derniers ouvrages parus *Je veux glisser une œuvre à l'intérieur d'un individu*, éditions MF, 2023, *Les prises Doillon*, éditions Marest, 2021. Il est par ailleurs contributeur régulier de la revue Art Press.

DUKE UNIVERSITY, USA

Anne-Gaëlle Saliot is Associate Professor of Romance Studies and Core Faculty of the Arts of the Moving Image program at Duke University. Her research explores translations and migrations of cultural objects across epochs, and across geographical and linguistic frontiers. Her central concern is the need to investigate the relations between the nineteenth- and twentieth-century modernities and their common cultural imaginary. Her work encompasses literature, theories of the visual, film studies, and dance. She is the author of a book on the famous "Inconnue de la Seine" (*The Drowned Muse*, Oxford University Press, 2015) and the co-editor of the Cahiers de la NRF dedicated to Philippe Forest. Her second book, *Against the Grain. Jean-Luc Godard, Jacques*

Rivette, François Truffaut, and the Nineteenth Century argues that the nineteenth century serves as a sort of political unconscious discernible in most of the central tenets of French New Wave and in the ceaseless productivity of its associated filmmakers. Her most recent research focuses on the perception and reception of Japan in French theory, literature, cinema, and dance from 1945 to present, and on the emergence of "néo-japonismes".

Anne-Gaëlle Saliot est maîtresse de conférences en études romanes et membre de la faculté principale du programme Arts of the Moving Image à l'Université de Duke. Ses recherches portent sur les traductions et les migrations d'objets culturels à travers les époques et les frontières géographiques et linguistiques. Sa préoccupation principale est la nécessité d'étudier les relations entre les modernités des XIX^e et XX^e siècles et leur imaginaire culturel commun. Ses travaux portent sur la littérature, les théories visuelles, les études cinématographiques et la danse. Elle est auteure d'un livre sur la célèbre «Inconnue de la Seine» (*The Drowned Muse*, Oxford University Press, 2015) et codirectrice des Cahiers de la NRF consacrés à Philippe Forest. Son deuxième livre, *Against the Grain. Jean-Luc Godard, Jacques Rivette, François Truffaut et le dix-neuvième siècle*, soutient que le dix-neuvième siècle sert de sorte d'inconscient politique perceptible dans la plupart des principes centraux de la Nouvelle Vague française et dans la productivité incessante des cinéastes qui y sont associés. Ses recherches les plus récentes portent sur la perception et la réception du Japon dans la théorie, la littérature, le cinéma et la danse français de 1945 à nos jours, et sur l'émergence des « néo-japonismes ».

UNIVERSITY OF CHICAGO, USA

Katherine Buse is Assistant Professor of Cinema and Media Studies and the Committee on Environment, Geography and Urbanization at the University of Chicago. She writes and teaches about digital media, technoscience, science fiction, and the environment. Her book in progress, *Speculative Planetology: Science, Culture and the Building of Model Worlds*, explores how the scientific work of modeling planets is inextricable from the culture and aesthetics of science fictional world building. Her work has been published in venues including *Configurations*, *Design Issues*, *Practices of Speculation*, and *Foundations of Digital Games*.

Katherine Buse est maîtresse de conférences d'études cinématographiques et médiatiques et membre du comité sur l'environnement, la géographie et l'urbanisation à l'université de Chicago. Elle écrit et enseigne sur les médias numériques, la technoscience, la science-fiction et l'environnement. Son livre en cours de rédaction, *Speculative Planetology: Science, Culture and the Building of Model Worlds*, explore la manière dont le travail scientifique de modélisation des planètes est inextricable de la culture et de l'esthétique de la construction de mondes de science-fiction. Ses travaux ont été publiés dans des revues telles que *Configurations*, *Design Issues*, *Practices of Speculation* et *Foundations of Digital Games*.

Marc Downie is surely a new media artist and experimental filmmaker, but over the years he has also seemed to be a physicist (at University of Cambridge) and an AI researcher (at MIT's Media Lab). Downie's complex algorithmic forms are inspired by natural systems and a critique of dominant digital interfaces. His interactive installations, compositions, and projections have

presented advances in the fields of interactive music, machine learning, and computer graphics. And his ongoing collaborations extend artistic tools to new situations, including alternate reality games, carbon negative housing and infectious disease mitigation. With *OpenEndedGroup*, he has worked in a broad variety of media and venues: making art for façade, gallery, dance, stage, cinema, print, and virtual reality. These works respond to an ever expanding range of materials - drawing, film, motion capture, photography, music, and architecture. OpenEndedGroup works frequently combine three signature elements: non-photorealistic 3D rendering; the incorporation of body movement by motion-capture and other means; and the autonomy of artworks directed or assisted by artificial intelligence. OpenEndedGroup's 3D films and installations have premiered at MoMA, Lincoln Center, the Berlin Film Festival, the Rome Film Festival, the Isabella Stewart Gardner Museum, Detroit Institute for the Arts, and the Hayward Gallery; eight of their stereoscopic digital films were the first of their kind to enter MoMA's permanent collection. Their VR works have premiered at the Pompidou Centre and Jacobs Pillow.

Marc Downie est assurément un artiste des nouveaux médias et un cinéaste expérimental, mais au fil des ans, il a également été physicien (à l'université de Cambridge) et chercheur en intelligence artificielle (au Media Lab du MIT). Les formes algorithmiques complexes de Downie s'inspirent des systèmes naturels et constituent une critique des interfaces numériques dominantes. Ses installations interactives, ses compositions et ses projections ont fait progresser les domaines de la musique interactive, de l'apprentissage automatique et de l'infographie. Ses collaborations actuelles étendent les outils artistiques à de nouvelles situations, notamment les jeux de réalité alternative, les logements à bilan carbone négatif et l'atténuation des maladies infectieuses. Avec *OpenEndedGroup*, il a travaillé dans une grande variété de médias et de lieux : il a réalisé des œuvres pour les façades, les galeries, la danse, la scène, le cinéma, l'impression et la réalité virtuelle. Ces œuvres répondent à un éventail toujours plus large de matériaux - dessin, film, capture de mouvement, photographie, musique et architecture. Les œuvres d'OpenEndedGroup combinent fréquemment trois éléments caractéristiques : le rendu 3D non photoréaliste, l'incorporation du mouvement corporel par la capture de mouvement et d'autres moyens, et l'autonomie des œuvres d'art dirigées ou assistées par l'intelligence artificielle. Les films et installations en 3D d'OpenEndedGroup ont été présentés en première au MoMA, au Lincoln Center, au Festival du film de Berlin, au Festival du film de Rome, au Isabella Stewart Gardner Museum, au Detroit Institute for the Arts et à la Hayward Gallery ; huit de leurs films numériques stéréoscopiques ont été les premiers de leur genre à entrer dans la collection permanente du MoMA. Leurs œuvres de RV ont été présentées pour la première fois au Centre Pompidou et au Jacobs Pillow.

Patrick Jagoda is the William Rainey Harper Professor of Cinema & Media Studies, English, and Obstetrics and Gynecology at the University of Chicago. He is Executive Editor of *Critical Inquiry*, director of the Weston Game Lab, and co-founder of the Game Changer Chicago Design Lab, Transmedia Story Lab, and Fourcast Lab. Patrick's books include *Network Aesthetics* (2016), *The Game World of Jason Rohrer* (2016, with Michael Maizels), *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification* (2020), and *Transmedia Stories: Narrative Methods for Public Health and Social Justice* (2022, with Ireashia Bennett and Ashlyn Sparrow). He has also published over fifty essays and interviews, including in journals such as *American Literary History*, *American Literature*, *boundary 2*, *Critical Inquiry*, *differences*, *Modern Philology*, *PMLA*, *Post45*, and *Social Text*. He also designs transmedia games. He is a recipient of a 2020 Guggenheim Fellowship.

Patrick Jagoda est titulaire de la chaire William Rainey Harper d'études cinématographiques et médiatiques, d'anglais et d'obstétrique et gynécologie à l'université de Chicago. Il est rédacteur en chef de *Critical Inquiry*, directeur du Weston Game Lab et cofondateur du Game Changer Chicago Design Lab, du Transmedia Story Lab et du Fourcast Lab. Les livres de Patrick comprennent *Network Aesthetics* (2016), *The Game World of Jason Rohrer* (2016, avec Michael Maizels), *Experimental Games : Critique, Play, and Design in the Age of Gamification* (2020), et *Transmedia Stories: Narrative Methods for Public Health and Social Justice* (2022, avec Ireashia Bennett et Ashlyn Sparrow). Il a également publié plus de cinquante essais et entretiens, notamment dans des revues telles que *American Literary History*, *American Literature*, *boundary 2*, *Critical Inquiry*, *differences*, *Modern Philology*, *PMLA*, *Post45* et *Social Text*. Il conçoit également des jeux transmédia. Il a reçu une bourse Guggenheim en 2020.

Daniel Morgan is Professor of Cinema and Media Studies at the University of Chicago. He is author of *Late Godard and the Possibilities of Cinema* (2013) and *The Lure of the Image: Epistemic Fantasies of the Moving Camera* (2021), as well as a number of articles on topics in film theory, the history of film style, media theory, non-fiction film, experimental film and media, animation, and philosophical aesthetics.

Daniel Morgan est professeur de cinéma et d'études des médias à l'université de Chicago. Il est l'auteur de *Late Godard and the Possibilities of Cinema* (2013) et de *The Lure of the Image: Epistemic Fantasies of the Moving Camera* (2021), ainsi que d'un certain nombre d'articles sur des sujets liés à la théorie du cinéma, à l'histoire du style cinématographique, à la théorie des médias, au cinéma de non-fiction, au cinéma expérimental et aux médias, à l'animation et à la philosophie esthétique.

Ashlyn Sparrow is a Senior Research Associate in the Department of Cinema Media Studies at the University of Chicago where she teaches undergraduate, graduate and K-12 students how to design their own games while uncovering the sociopolitical implications of their designs. Through the Weston Game Lab (WGL), she has developed a series of alternate reality games including Indiecade award-winning game *Terrarium*, *A Labyrinth*, and *Echo*. In addition to her work at WGL, she works as a game designer and programmer in Chicago, having worked on *Oni Fighter Yasuke* for Waking Oni Games. In her previous role as the Learning Technology Director of the Game Changer Chicago Design Lab, Ashlyn was (and still is) devoted to creating game-based health interventions supported by funding from the National Institutes of Health and the National Science Foundation. During her tenure she designed and led the production of *The Source*, *S.E.E.D*, *Hexacago Health Academy*, *Bystander*, and *Prognosis*.

Ashlyn Sparrow est associée principale de recherche au département d'études cinématographiques et médiatiques de l'université de Chicago, où elle enseigne aux étudiants de licence et de master, ainsi qu'aux élèves de la maternelle à la terminale, comment concevoir leurs propres jeux tout en découvrant les implications sociopolitiques de leur création. Dans le cadre du Weston Game Lab (WGL), elle a développé une série de jeux de réalité alternative, dont *Terrarium* - jeu primé lors de l'Indiecade -, *A Labyrinth* et *Echo*. En plus de son travail au WGL, elle travaille comme conceptrice de jeux et programmatrice à Chicago, ayant travaillé sur *Oni Fighter Yasuke* pour Waking Oni Games. Dans son rôle précédent de directrice des technologies d'apprentissage du Game Changer Chicago Design Lab, Ashlyn se consacrait (et se consacre toujours) à la création d'interventions sanitaires basées sur des jeux, soutenues par des financements des National Institutes of Health (Instituts nationaux de la santé) et de la National Science Foundation (Fondation

nationale pour la science). Pendant son mandat, elle a conçu et dirigé la production de *The Source*, *S.E.E.D.*, *Hexacago Health Academy*, *Bystander* et *Prognosis*.

UNIVERSITY OF NOTRE DAME, USA

Sarah Edmands Martin is an Assistant Professor of Visual Communication Design at the University of Notre Dame (U.S.) where her work critiques and reimagines distributions of power within contemporary, mediated spaces. She is a 2024 Fulbright Scholar (Norway), 2023 Design Fellow at Chicago's Writing Space, a 2021 Research Fellow at Indiana University's Institute for Digital Arts + Humanities, and a 2020 Design Incubation Fellow in New York City. Her writing appears in *Ethics in Design and Communication* (2020), *Eye on Design* (2021), and the forthcoming *Digital Transformation in Design* (2024). Her design work has been recognized by PRINT, Graphis, the Paris Design Awards, London International Creative, and Creative Communication Awards. Her work has been featured in museums and galleries in Seoul, South Korea, Tijuana, Mexico, Washington, D.C., Manchester, UK, as well as across the United States.

Sarah Edmands Martin est maîtresse de conférences de design en communication visuelle à l'Université de Notre Dame (États-Unis), où son travail critique et réimagine les distributions de pouvoir dans les espaces médiatisés contemporains. Elle est boursière Fulbright 2024 (Norvège), 2023 Design Fellow au Writing Space de Chicago, 2021 Research Fellow à l'Institut for Digital Arts + Humanities de l'Université de l'Indiana et 2020 Design Incubation Fellow à New York. Ses écrits paraissent dans *Ethics in Design and Communication* (2020), *Eye on Design* (2021) et dans *Digital Transformation in Design* (2024). Son travail de conception a été récompensé par PRINT, Graphis, les Paris Design Awards, les London International Creative et les Creative Communication Awards. Son travail a été présenté dans des musées et des galeries à Séoul, en Corée du Sud, à Tijuana, au Mexique, à Washington, D.C., à Manchester, au Royaume-Uni, ainsi qu'à travers les États-Unis.

UNIVERSITY OF BERGEN, NORWAY

Jill Walker Rettberg is a Professor of Digital Culture and Co-Director of the Center for Digital Narrative at the University of Bergen, and also leads an ERC project on Machine Vision (2018-2024). Her most recent book is *Machine Vision: How Algorithms are Changing the Way We See the World* (Polity 2023). Rettberg is currently developing new research on how new language-based AI is impacting the kinds of stories we tell and that spread online. Her other books include a scholarly anthology on *World of Warcraft* (MIT Press 2008), *Blogging* (Polity Press 2008/2014) and *Seeing Ourselves Through Technology* (Palgrave 2014).

Jill Walker Rettberg est professeure de culture numérique et co-directrice du Center for Digital Narrative à l'université de Bergen, et dirige également un projet ERC sur la vision artificielle (2018-2024). Son livre le plus récent s'intitule *Machine Vision : How Algorithms are Changing the Way We See the World* (Polity 2023). Rettberg développe actuellement de nouvelles recherches sur la façon dont la nouvelle IA basée sur le langage a un impact sur les types d'histoires que nous racontons et qui se propagent en ligne. Ses autres ouvrages comprennent une anthologie scientifique sur *World of Warcraft* (MIT Press 2008), *Blogging* (Polity Press 2008/2014) et *Seeing Ourselves Through Technology* (Palgrave 2014).

Scott Rettberg is Professor of digital culture in the department of linguistic, literary, and aesthetic studies at the University of Bergen, Norway. Rettberg is Director of the Center for Digital Narrative, a Norwegian Center of Research Excellence. Rettberg was the project leader of ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), a six nation, HERA-funded collaborative research project, from 2010-2013. Rettberg is leader of the Bergen Electronic Literature Research Group and director of the ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base. Rettberg is the author or coauthor of novel-length works of electronic literature, combinatory poetry, and films including *The Unknown*, *Kind of Blue*, *Implementation*, *Frequency*, *The Catastrophe Trilogy*, *Three Rails Live*, *Toxi*City*, *Hearts and Minds: The Interrogations Project* and others. His creative work has been exhibited online and at art venues including the Venice Biennale, Santa Monica Museum in Barcelona, the Inova Gallery, Rom 8, the Chemical Heritage Foundation Museum, Palazzo dell Arti Napoli, Beall Center, the Slought Foundation, The Krannert Art Museum, and elsewhere. Rettberg is the cofounder and served as the first executive director of the nonprofit Electronic Literature Organization. Rettberg's *Electronic Literature* (Polity, 2018) is the first comprehensive study of the history and genres of electronic literature.

Scott Rettberg est professeur de culture numérique au département d'études linguistiques, littéraires et esthétiques de l'Université de Bergen, en Norvège. Il est directeur du Center for Digital Narrative, un centre norvégien d'excellence en matière de recherche. De 2010 à 2013, il a dirigé le projet ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), un projet de recherche collaboratif financé par HERA et regroupant six pays. M. Rettberg dirige le groupe de recherche sur la littérature électronique de Bergen et la base de connaissances sur la littérature électronique ELMCIP. Rettberg est l'auteur ou le coauteur d'œuvres romanesques de littérature électronique, de poésie combinatoire et de films, dont *The Unknown*, *Kind of Blue*, *Implementation*, *Frequency*, *The Catastrophe Trilogy*, *Three Rails Live*, *Toxi*City*, *Hearts and Minds: The Interrogations Project* et d'autres. Son travail créatif a été exposé en ligne et dans des lieux d'art tels que la Biennale de Venise, le musée Santa Monica de Barcelone, la galerie Inova, Rom 8, le musée de la Chemical Heritage Foundation, le Palazzo dell Arti Napoli, le Beall Center, la Slought Foundation, le Krannert Art Museum, et ailleurs. Rettberg est le cofondateur et le premier directeur exécutif de l'organisation à but non lucratif Electronic Literature Organization. *Electronic Literature* (Polity, 2018) de Rettberg est la première étude complète de l'histoire et des genres de la littérature électronique.

University of Chicago Center in Paris
6 rue Thomas Mann | Paris 13^e

Workshop organized by CERILAC, Université Paris Cité
Directed by Charlie Hewison and Olga Kobryn
In collaboration with the University of Chicago and the University of Chicago
Center in Paris and IRCAV, Sorbonne Nouvelle

Workshop organisé par CERILAC, Université Paris Cité
sous la direction de Charlie Hewison et d'Olga Kobryn
En collaboration avec le Centre de l'université de Chicago à Paris
et l'IRCAV, Sorbonne Nouvelle

Assitant(e)s de coordination :
Sarah Benedyczuk, William Coatanea et Quentin Lepetitdidier

CERiLAC

Sorbonne
Nouvelle  IRCAV



THE UNIVERSITY OF
CHICAGO

Center in Paris

école
des arts
décoratifs
paris

 **Louis Lumière**
école nationale supérieure