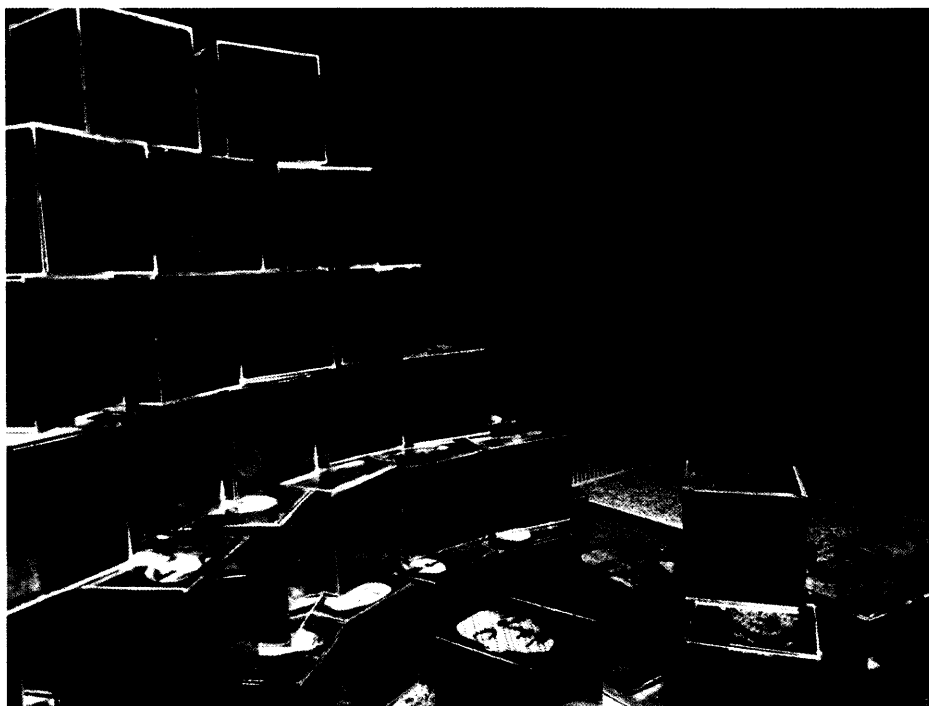

ATTENTION MACHINE !

Pratiques artistiques et recyclages médiatiques

7, 8 et 9 février 2018



phAUTOmaton ; œuvre de P. Boisnard (2013)

Dans le cadre de la biennale **Experimenta**

<https://www.experimenta.fr/colloque-attention-machine/>

En collaboration avec l'Hexagone, scène nationale arts-sciences de Meylan

Auditorium, 1^{er} étage, Minatec, Grenoble

Contact : julie.ridard@univ-grenoble-alpes.fr



RÉSUMÉS DES COMMUNICATIONS ET BIOGRAPHIES DES INTERVENANTS

Hervé Aubron, *Deus ex machina : le personnage comme incident industriel, à Twin peaks et ailleurs*

La fabrication d'hommes artificiels est certes une passion fondatrice du cinéma depuis Le Golem, Metropolis ou Frankenstein jusqu'à Blade Runner, récemment réactivé. La troisième saison de la série de Mark Frost et David Lynch, Twin Peaks : The Return, vingt-cinq ans après sa création, donne toutefois à voir quelque chose de plus rare, sinon d'inédit : non pas simplement la production de clones standards, mais le surgissement d'images-personnages s'apparentant à des copies défectueuses, des chutes qui finissent par consister en elles-mêmes. Il y a là une surprenante revivification du deus ex machina. Ce sont comme autrefois de brusques résolutions ou sautes narratives qui marquent la toute-puissance d'un démiurge, mais aussi sa destitution : il n'a plus totalement la main sur l'usine d'où sortent ces idoles-déchets, ces « dieux sortant de la machine ». Par-delà Twin Peaks, on considérera d'autres apparitions équivalentes, antérieures ou contemporaines.

Critique de cinéma et rédacteur en chef adjoint du Magazine Littéraire, **Hervé Aubron** est chargé de cours à l'université Paris 3-Sorbonne nouvelle. Il est notamment l'auteur d'un essai sur *Mulholland Drive* (Yellow Now), de *Génie de Pixar* (Capricci) et, en collaboration avec Emmanuel Burdeau, de *Werner Herzog pas à pas* (Capricci). Son prochain ouvrage, consacré à la saison 3 de Twin Peaks, paraîtra dans les prochains mois.

Damien Beyrouthy, *Être et agir comme un algorithme*

Que se passe-t-il quand les humains se comportent comme des algorithmes ? À partir d'une réflexion sur la manière dont j'ai créé l'installation vidéo interactive Délicat contact #1 tel un algorithme, j'explorerai ce renversement de situation. J'en retracerai le processus pour essayer ensuite d'en tirer une réflexion plus générale sur la création.

Damien Beyrouthy, artiste - chercheur en arts médiatiques, actuellement ATER en Arts plastiques à l'Université Aix-Marseille, vit et travaille entre le Québec et la France. Il a suivi une formation en art aux Beaux-Arts, jusqu'à l'obtention du Diplôme national supérieur d'expression plastique en 2013, et à l'université où il a obtenu un Doctorat en Arts plastiques en 2015. Dans sa pratique, il s'intéresse à la cohabitation avec les images. Il a produit et réalisé un grand nombre d'installations vidéo et de vidéos qu'il a exposées dans divers lieux en France, en Allemagne et au Québec.

Philippe Boisnard, Conférence performée de clôture

Philippe Boisnard : artiste numérique – écrivain. Directeur artistique de DATABAZ. Le travail de Philippe Boisnard interroge depuis de nombreuses années la constitution de l'homme à travers la matérialité des codes et des représentations liées à la dimension aussi bien politique, que sociale ou économique. Ses installations ou ses performances cherchent à réfléchir aux processus technologiques qui viennent constituer notre humanité. C'est en ce sens qu'il travaille beaucoup sur la question des fragments qui constituent les hommes, fragments qui seraient son ADN. Il crée des installations ou des performances seul, tel *phAUTOMaton* ou *Réalité fragmentaire*, ou en association avec d'autres créateurs, tels Hortense Gauthier avec qui il forme le duo *hp process*, Arnaud Courcelle, Jacques Donguy, Rémi Checchetto. Par ailleurs il a travaillé pour des créations numériques théâtrales, avec par exemple *L'argent* créé par Anne Théron, et joué dans le cadre du festival d'Avignon. Son travail est présenté lors d'expositions et de festivals internationaux : Bibliothèque nationale de France (Cherchez le texte) ; Nuit Européenne des musées France-Russie (Vladivostock, Irkoutsk, Rostov sur le Don, Rybinsk, Samara, Paris – Société des gens de lettres), SAT (Montréal), Eastern Block (Canada), festival Gigital Choc (instituts français de Tokyo et Kyoto), Convention dure data (Sao Paulo – Brésil), Festival Epaf (Varsovie, Pologne), Live action festival (Göteborg), Festival FIMAV (Victoriaville – Canada), *Expérimenta* (Grenoble), Festival Les bains numériques (Enghien-les-bains), Mapping Festival (Genève, Suisse), etc. Il fait par ailleurs, en parallèle de la publication d'articles ou de livres, de nombreuses conférences en France et à l'étranger.

Ulysse Caillon, *Playback, karaoke, sampling...* : *recyclages musicaux pops sur la scène contemporaine*

La scène contemporaine recourt aujourd'hui très souvent à la musique dite « de variété » ou « pop ». Décomposées, superposées, répétées à l'infini, mélodies et paroles font l'objet d'expérimentations diverses, qui tendent à les mécaniser, jusqu'à rendre étranges ces airs familiers. Cet usage ludique de la musique transforme-t-il alors la scène contemporaine elle-même en une machine pop, qui mêle divertissement et étrangeté ?

Ulysse Caillon est doctorant à l'Université de Lyon 2, au sein du laboratoire IHRIM (Institut d'Histoire des Représentations et des Idées dans les Modernités), sous la direction d'Olivier Neveux. Ses recherches portent sur l'intime dans le théâtre contemporain européen (Pippo Delbono, Angélica Liddell, Fabrice Murgia, She She Pop...). Il a publié en 2015 dans la revue *Degrés* un article portant sur les « technologies de l'intime » chez Fabrice Murgia.

Claire Chatelet & Marida Di Crosta, *Rejouer/Déjouer la machine-cinéma.* *Le machinima : une pratique d'appropriation techno-créative*

Depuis l'expérience pionnière Diary of a Camper (1996), le machinima – « film » original réalisé via le détournement d'un jeu vidéo ou autre univers virtuel 3D – n'a eu de cesse de se développer, jusqu'à devenir un véritable phénomène socioculturel. Son succès s'est

rapidement étendu au delà des principaux acteurs concernés (machinimateurs, développeurs de jeux et conservateurs d'arts numériques). À la fois forme, genre et technique de production, le machinima demeure cependant relativement inclassable. Cet objet-dispositif médiatique est emblématique des tensions intermédiales entre film et jeu, narration et interactivité, informatisation des dispositifs et création de nouvelles formes audiovisuelles.

Entièrement « de synthèse », basé sur le talent, la culture cinématographique et les compétences narratives, esthétiques et technologiques de ses réalisateurs, le machinima est directement issu des cultures machiniques émanant des pratiques expérimentales « libres » (expérimentales, autoproduites) de création de contenus et de détournement des technologies informatisées généralement associées aux jeux vidéo (hacking, modding, adding-on...). Il se transforme de re-médiation en re-médiation, en hybridant au passage non seulement les propriétés esthétiques et narratives de nombreux médias – radio, cinéma, et télévision, mais aussi jeu-vidéo – mais aussi leurs formes et genres spécifiques (micro-trottoir, film d'action, reportage-documentaire, vidéoclip, série d'animation, talk-show...).

D'autre part, en détournant un univers-dispositif interactif, le machinima permet de remodeler de façon critique ou parodique le jeu vidéo dont il dérive : au-delà de son gameplay, de son décor ou de ses personnages, ce sont aussi l'imaginaire, la mémoire et l'appréciation collective inhérentes aux usages et aux modes de production qui s'y trouvent questionnées.

Notre analyse vise donc à interroger cette forme particulière d'appropriation et de détournement, afin d'en déceler des formes narratives et esthétiques spécifiques. On s'interrogera également sur les raisons du déclin de la pratique ces dernières années, au moment où ont émergé les plateformes de jeux et se sont développés les dispositifs de réalité virtuelle.

Claire Chatelet est maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, membre du laboratoire de recherche RIRRA21 et chercheure invitée au Grecom-Lerass (Université Toulouse Jean-Jaurès). Ses recherches portent sur les enjeux esthétiques – esthésiques et poïétiques – des nouveaux écrans (tablette, smartphone, casque de réalité virtuelle) et les nouvelles formes audiovisuelles qu'ils ont fait émerger : webdocumentaires, fictions interactives, newsgames, dispositifs de réalité augmentée et de réalité virtuelle. Elle est également monteuse, auteure et conceptrice de projets interactifs.

Auteure-scénariste, enseignante-chercheure, **Marida Di Crosta** est maître de conférences HDR à l'université LYON 3-UDL, où elle dirige les deux parcours de master de la mention Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux. Elle est l'auteure de nombreuses analyses de formes narratives audiovisuelles émergentes, ainsi que de l'ouvrage *Entre film et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité* (INA et De Boeck, Médias Recherches, 2009). Ses recherches portent sur les enjeux de la scénarisation audiovisuelles interactive et transmédiatique ; les cultures et idéologies de l'interactivité appliquée aux images ; l'étude narratologique genrée des rapports entre jeu, narration et interactivité ; l'étude généalogique de la vidéo en ligne et des interactions entre télévision et Internet.

Noémie Fargier, *De l'immersif au discursif. Hikikomori, de Joris Mathieu*

Le spectacle Hikikomori met en place un dispositif audio-visuel qui agit en deux temps. Pendant le spectacle, il permet de nous immerger dans une subjectivité et de nous couper des autres, pour nous faire éprouver un isolement semblable à celui du personnage en scène. À l'issue du spectacle, l'attention se déplace vers les autres spectateurs, avec une envie partagée d'échanger sur ce que chacun a vécu, vu et entendu. L'expérience immersive s'ouvre en espace discursif.

Noémie Fargier est auteure, metteur en scène et doctorante en études théâtrales et esthétique. Elle écrit une thèse sur *l'emprise du son dans le spectacle vivant contemporain* sous la direction de Marie-Madeleine Mervant-Roux (Paris 3-CNRS, études théâtrales) et de Peter Szendy (Paris Ouest Nanterre, esthétique). Elle a participé en tant qu'assistante de recherche à l'ANR Echo (ÉCRIre une Histoire de l'Oral), et enseigne depuis septembre 2015 en licence d'arts du spectacle à l'université Paris Ouest Nanterre. Pour la saison 2017-2018, elle sera auteure en résidence à Mains d'œuvres (Saint-Ouen) en partenariat avec la région Ile-de-France.

Bidhan Jacobs, *hardware <-> software*

Hardware et software ont été disjoints par les industries techniques. Selon l'architecture de John Von Neumann, John Eckert et John William Mauchly mise au point pour l'ENIAC en 1946, la distinction entre software et hardware est clairement établie et permet de concevoir des machines à programmes enregistrés, qui se pilotent donc elles-mêmes. L'algorithme relèverait ainsi du champ immatériel du software qui a été conçu comme distinct de celui physique de l'hardware. Cette partition traditionnelle se retrouve encore aujourd'hui au sein des technologies filmiques.

Notre intervention proposera de penser ensemble hardware et software. Nous tenterons de montrer plus spécifiquement que les technologies filmiques déploieraient, sous formes matérielle et immatérielle, toute l'efficacité de la démarche algorithmique. Autrement dit, une même pensée computationnelle serait à l'œuvre au sein du hardware et du software. Quelles formes prend cette conversion hardware <-> software ? Comment l'analogique et le numérique peuvent-ils être appréhendés dans leur continuité et simultanéité ? De quelle manière le numérique et la pensée du programme agissent-ils dans le réel ? Pour formuler quelques réponses qui contribueraient à l'histoire et la théorie contemporaines des médias, nous nous aiderons de l'analyse des oeuvres de Harun Farocki, Jacques Perconte, Hito Steyerl et Peter Tscherkassky.

Bidhan Jacobs a soutenu une Thèse à Paris 3 sous la direction de Nicole Brenez à paraître en 2018 aux Presses Universitaires du Septentrion sous le titre *Esthétique du signal*. Il a mené un post-doctorat du Labex Arts-H2H à L'Ecole Louis-Lumière de 2016 à 2017 ; il est aujourd'hui chercheur associé du Laboratoire International de Recherches en Art (LIRA) à Paris 3. Spécialisé dans les rapports entre technologie, idéologie et esthétique, il est codirecteur avec Nicole Brenez de l'ouvrage collectif *Le cinéma critique. De l'argentine au numérique, voies et formes de l'objection visuelle* (Publications de la Sorbonne, 2010) et collaborateur à *Camera, La Furia Umana, Débordements, Turbulences vidéo*. Il est actuellement enseignant à Paris 3, après avoir

été ATER à l'Université Lyon 2, chargé de cours à Paris Est et intervenant dans les écoles de cinéma Georges Méliès, CLCF et l'Ecole de la Cité.

Anyssa Kapelusz, *De l'hypermédialité du théâtre contemporain : recycler, réécrire*

Prenant acte de la proposition conceptuelle des intermédialistes de considérer le théâtre comme un « hypermédia » à même d'intégrer tous les médias, il s'agira d'observer et d'analyser à l'aide d'exemples récents le recyclage de techniques et de technologies a priori allogènes à la sphère théâtrale ; plus précisément celles liées à l'enregistrement et à la diffusion cinématographiques, ou encore celles, interactives et hypertextuelles, qui caractérisent Internet. Cette pratique du recyclage que nous convoquons ici a pour spécificité de reposer non pas sur la présence en scène de tels dispositifs matériels, mais sur l'intégration de leur puissance, de leur virtualité, au sein de l'écriture (qu'elle soit scénique et/ou textuelle). Cette communication vise dès lors à interroger les potentialités offertes par ces réécritures nourries de recyclages médiatiques, en termes de brouillages – notamment formels et fictionnels – induits sur la représentation et de bouleversements engagés sur nos habitudes perceptives de spectateurs de théâtre, de cinéma et également d'utilisateurs d'Internet.

Anyssa Kapelusz est maîtresse de conférences en études théâtrales à Aix-Marseille Université. Auteure d'une thèse intitulée *Usages du dispositif au théâtre : fabrique et expérience, d'un art contemporain* (2012), ses recherches actuelles portent sur un ensemble de dispositifs scéniques immédiatement contemporains, explorés tant du point de vue de leurs processus de création que des expériences spectatrices spécifiques qu'ils induisent. Elle étudie également les hybridations interartistiques et intermédiaires sur la scène actuelle. Quelques-unes de ses récentes publications interrogent les dispositifs ludiques et participatifs d'artistes de théâtre tels que le collectif Rimini Protokoll, Roger Bernat ou Joris Lacoste, ou de chorégraphes comme Julie Nioche et Mette Ingvartsen.

Benoît Labourdette, *Utilisation scénique de contributions vidéo en direct d'utilisateurs inconnus*

Aujourd'hui, chacun ou presque se met en scène sur les réseaux numériques, prend présence dans le regard des autres par autoportraits interposés. Qu'en est-il alors du lieu de nos existences ? Et quelles nouvelles violences humaines s'y opèrent ? Qu'est-ce que la scène du théâtre, la représentation, le geste poétique peuvent mettre en mouvement en profondeur dans les représentations mentales de nos espaces de vie contemporains ? Et comment mobiliser les outils technologiques comme des actants pertinents dans l'espace scénique ?

<http://www.benoitlabourdette.com/innovation/spectacle-vivant/bonjour-ma-belle-creation-d-un-spectacle-transmedia>

Benoît Labourdette est cinéaste, pédagogue, expert en nouveaux médias, en innovation culturelle et chef d'entreprise. Il est né en 1970. Il a entre autres fondé la société Quidam production (1999-2013), le Festival Pocket Films (2005) et la société Benoît Labourdette production (2016).

<http://www.benoitlabourdette.com/benoit-labourdette/>

Alice Lenay, *Si loin, si proches. Les films en pièces de Dominic Gagnon*

L'artiste canadien Dominic Gagnon récupère sur la plate-forme Youtube des vidéos amatrices menacées d'être supprimées pour contenu inapproprié. Ces messages vidéos sont portés par un visage face caméra.

On observera la façon dont Dominic Gagnon expose, met en question et explore des formes de rencontres et de relations que nous pouvons entretenir avec ces visages-images, ces personnages qui se filment seuls et nous parlent depuis nos écrans.

Alice Lenay prépare un doctorat sous la direction d'Yves Citton et de Jean-Philippe Lachaux. Elle travaille sur les apparitions de visages sur écran, la question de la rencontre et de l'être-ensemble au sein des environnements médiatiques.

Eric Méchoulan, *Traces, archives, recyclages*

À partir d'un documentaire intitulé « Une Disparition », réalisé en 2017 sur un tableau d'Eustache Le Sueur, j'insisterai sur les manières de penser, de mettre en œuvre, voire de recycler les traces du passé.

Professeur à l'Université de Montréal et ancien directeur de programme au Collège international de philosophie, je travaille sur l'histoire du littéraire en l'intégrant à des recherches intermédiaires.

Caroline Mounier-Vehier, *Pratiques anciennes et nouvelles technologies dans trois mises en scène d'opéra de Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin*

Dès le XVII^e siècle, l'opéra se veut le lieu d'un émerveillement, suscité notamment par des décors et des machines spectaculaires. Cette tradition ancienne trouve de nouvelles expressions sur la scène contemporaine, comme en témoigne le dispositif vidéo imaginé par Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin à partir du procédé d'incrustation sur fond bleu. Loin d'être un simple divertissement, ce dispositif ludique invite à réfléchir à la construction des images et à notre rapport aux écrans.

Lien vidéo vers la bande-annonce du DVD du spectacle La Pietra del paragone de Rossini, direction musicale Jean-Christophe Spinosi, mise en scène, scénographie et vidéo Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin :

<https://www.youtube.com/watch?v=369rRb-btgY>

Caroline Mounier-Vehier est agrégée de Lettres modernes et doctorante en Arts du spectacle à l'Université de Caen Normandie. Elle prépare une thèse sur les premiers opéras vénitiens du XVII^e siècle (Monteverdi, Cavalli) et leurs représentations scéniques contemporaines sous la direction d'Anne Surgers (Professeur en Arts du spectacle, Université de Caen Normandie) et de Xavier Bisaro (Professeur en Musicologie, CESR de Tours).

Jean-François Peyret, *Prométhée moderne - postmoderne ?*

Rencontre autour du spectacle *La Fabrique des monstres ou démesure pour mesure*, d'après *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, de Mary Shelley.

Jean-François Peyret travaille et joue à partir de textes littéraires et philosophiques ou de questions scientifiques, tâchant d'imaginer un « théâtre de l'ère scientifique » (Brecht). Il propose des variations sur le thème du destin technique de l'homme, des réflexions-rêveries autour du vivant et de l'artificiel, du corps et de la machine. Dans les années 80, il travaille avec Jean Jourdheuil, tricotant avec lui des spectacles de haut vol sur Michel de Montaigne, L'Arétin ou Lucrèce, et faisant connaître l'œuvre de Heiner Müller. Il fait bientôt spectacle commun avec le biologiste Alain Prochiantz (*Le Traité des formes ou Ex vivo/In vitro*), confronte son théâtre aux problèmes de l'intelligence artificielle (autour d'Alan Turing notamment). *Les Variations Darwin* (2004-2005) ou *Re:Walden* (2013) convoquent à leur manière des savants fondateurs de la modernité.

Rémi Ronfard et Julie Valero, *La fabrique de La Fabrique des monstres : reprendre, re-dire le geste de création*

Dans le spectacle vivant, filmer les répétitions s'apparente souvent à la constitution d'un fonds d'archives, certes précieux sur des processus de création singuliers, mais le plus fréquemment inutilisé – ou inutilisable – et surtout inaccessible, au-delà du périmètre restreint de l'équipe artistique et de quelques complices.

L'expérience menée par Rémi Ronfard et Julie Valero, le temps de la création du spectacle La Fabrique des monstres, part de ce constat et propose, à partir d'un logiciel de traitement automatique des rushes accumulés (KinoAI); de redoubler le geste de création collective qu'est la fabrication d'un spectacle, en posant sur celle-ci le regard singulier de trois réalisateurs.trices.

Rémi Ronfard est directeur de recherches en Sciences informatiques au sein de l'équipe Imagine, qu'il a co-fondé avec Marie-Paule Cani en 2012. Ses recherches couvrent des domaines variés du design géométrique à l'animation 3D. A Montréal, en 2007, au sein de Xtranormal Technologies, il participe au développement du système breveté « magicam », qui permet à son utilisateur de créer des films d'animation. De retour à l'INRIA en 2009, il y propose un nouveau programme de recherche tourné vers la création et l'animation des mondes virtuels. Au sein de l'équipe Imagine il se concentre sur le design narratif, investissant dès lors les modèles informatiques de narration visuelle et de réalisation filmique. Ces recherches donnent lieu rapidement à des collaborations avec l'ENS Louis Lumière, le théâtre des Célestins, l'Université de Genève ou encore l'Institut de Recherche et d'Innovation de B. Stiegler. Le développement et la mise au point d'un logiciel de traitement des captations vidéos de répétitions, le logiciel ULTRA HD, a fait l'objet de plusieurs publications récentes. Il s'agit aujourd'hui d'en penser l'application ludique, accessible au plus grand nombre.

<https://team.inria.fr/imagine/remi-ronfard/>

Julie Valero est maîtresse de conférences en Arts de la scène à l'Université Grenoble Alpes. S'intéressant aux relations entre formes esthétiques (scènes et dramaturgies) et techniques dans le spectacle vivant, elle a récemment publié « La mise en scène des "objets techniques" sur les scènes théâtrales contemporaines », au sein de la *Revista Brasileira de Estudos da Presença*. En 2016 et 2017, elle co-organise, avec Pauline Bouchet, deux journées d'études autour de la notion de dramaturgies digitales (*Internet/Médias sociaux : les formats dramatiques en question*, 23 novembre 2016 / UGA ; *Raconter au théâtre aujourd'hui : mise en récit et flux médiatiques*, 19 mai 2017 / UGA - Université de Strasbourg). Egalement dramaturge auprès de Jean-François Peyret, elle lui a consacré une partie de sa thèse (*Le Théâtre au jour le jour*, Paris, L'Harmattan, 2013) et de nombreux articles (« De la vulgarisation au laboratoire d'expérimentations scéniques. Recherches artistiques pour un théâtre de l'âge scientifique », in M. Losco-Lena, *Faire théâtre sous le signe de la recherche*, Presses Universitaires de Rennes, 2017).

Vincent Sorrel, Perconte / Pelechian

Artavazd Pelechian a réalisé une œuvre unique à partir d'images déjà existantes. Pour la plupart de ses films, il a utilisé des archives et se servait des machines de laboratoire comme de véritables instruments de création. Les possibilités mécaniques lui ont permis de se réappropriier ces documents de toutes natures en les forgeant lumineusement à sa main. Envisageant la réalité comme trompeuse, affirmant que le montage est un mot faux et que tout peut être monté avec tout, c'est hors du monde, dans le laboratoire de cinéma, que Pelechian a bouleversé plus librement les ordres du visible, du temps, de l'espace. Cette communication se propose de reconsidérer la théorie du montage à distance, qui nous a souvent éloigné de la pratique de ce cinéaste arménien, en décrivant le travail d'atelier et sa mélodie secrète comme un espace et un temps pendant lequel le cinéaste établit une relation sensible avec la machine. Dès lors que l'expérience du tournage ne constitue ni un point de départ ni un support, en quoi les gestes élaborés en laboratoire et sur une tireuse optique transforment la matière filmique et la réalité filmée ? Quelles influences le lieu, la lumière, les miroirs et le mécanisme horloger des outils exercent-ils sur la nature organique et mystérieuse de cette écriture singulière ? En rapprochant ce travail avec celui de Jacques Perconte en numérique, qu'est-ce qu'il en est aujourd'hui de ce temps d'atelier et du rapport qu'il entretient avec la création et la pédagogie ?

Vincent Sorrel est cinéaste et chercheur FNS junior à l'Université de Lausanne. Ses derniers films concernent le cinéma. Pour l'un à travers un portrait du cinéaste italien Vittorio de Seta, *Le cinéaste est un athlète* (2010), pour l'autre, *Le nouveau monde* (2017) est un essai sur la construction d'une salle de cinéma. Il finalise actuellement la réalisation d'un nouveau film, *Le cinéaste est un cosmonaute* sur Artavazd Pelechian. Son travail d'enseignant et de chercheur concerne les pratiques du cinéma dans une articulation entre esthétique et technique envisagée à partir de la question de l'outil. Cette approche du cinéma depuis les appareils nourrit une réflexion sur l'écriture et la réalisation du cinéma documentaire. Responsable pédagogique du master Documentaire de création (Université Grenoble-Alpes - Ardèche Images) entre 2008 et 2016, il est l'auteur avec Jean-Louis Comolli d'un ouvrage intitulé *Cinéma, mode d'emploi. De l'argentique au numérique* (Verdier, 2015). Il collabore actuellement à un

projet FNS dirigé à l'Université de Lausanne par Benoît Turquety, « Histoire des appareils et archéologie des pratiques. Bolex et le cinéma amateur suisse ».

**Armelle Talbot, Représenter la représentation médiatique :
de Rwanda 94 à Hate Radio**

En 1994 avait lieu le génocide des Tutsi au Rwanda. Tandis que la Radio Télévision Libre des Mille Collines accompagnait les massacres de ses imprécations racistes et de ses appels au meurtre, les médias européens restaient passablement silencieux, sinon pour réduire l'événement à quelque conflit ethnique typiquement africain. C'est ce tissu de discours médiatiques qui constitue la cible explicite de spectacles tels que Rwanda 94 du Groupov (2001) et Hate Radio de Milo Rau (2011), en vertu de stratégies documentaires que nous nous emploierons à analyser et à distinguer.

Armelle Talbot est maître de conférences en Arts du spectacle à l'Université Paris Diderot-Paris 7, membre de l'EA 4410 CERILAC et codirectrice de la revue électronique *thaître*.

Publications : avec Frédérique Aït-Touati, Bérénice Hamidi-Kim et Tiphaine Karsenti (dir.), *Chantier #2 : La Révolution selon Pommerat (thaître, juin 2017)* ; avec Bérénice Hamidi-Kim (dir.), *Chantier #1 : Scènes du néomanagement (thaître, janvier 2016)* et *L'Usine en pièces. Du travail ouvrier au travail théâtral (Théâtre/Public, juin 2010)* ; avec Olivier Neveux (dir.), *Penser le spectateur (Théâtre/Public, juin 2013)* ; *Théâtres du pouvoir, théâtres du quotidien. Retour sur les dramaturgies des années 1970 (Études théâtrales, 2008)*.

Gwenola Wagon, Cinéma cannibale, Collecter/découper/manger

Le héros du livre Frankenstein de Mary Shelley récupère des cadavres provenant de différents morts et recolle les membres épars pour créer une nouvelle créature qu'il anime avec l'électricité. Ce monstre issu du collage des organes par le biais du montage, rappelle celui de la réalisation de films composés à partir de matériaux trouvés, dit de found footage. Le réagencement des morceaux provenant d'autres sources donne une seconde vie aux morceaux récupérés par le biais du montage. Cette pratique de reprise et de remontage s'est banalisée avec l'émergence d'internet car les techniques actuelles décuplent les possibilités de collecter, de découper comme de remonter les films entre eux. D'autre part, les films répandus sur les réseaux absorbent de plus en plus de temps et d'attention (le temps du spectateur) aussi bien pour chercher les films (de plus en plus nombreux) que pour les visionner. Dans le jargon des échanges de pair à pair sur les réseaux BitTorrent, les films échangés sont décrits comme des nourritures qu'on s'envoie, nourrissant le réseau (seeder) ou l'aspirant (leecher), ces actions de nourrir et aspirer par le biais de films échangés, convoquent des images de "vampyrs", de "zombies" et de "cannibales" d'où émergeraient de nouvelles postures engendrant de nouveaux monstres.

Gwenola Wagon est artiste et maître de conférences dans le département arts plastiques de l'Université de Paris 8. Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et de l'Atelier de Recherches Interactives, elle collabore au sein de TEAMeD. Elle réalise des projets d'installations, de performances et de films

exposés en France et à l'étranger comme *Globodrome*, *Cyborgs dans la brume* et *World Brain*. Comme commissaire d'exposition *Voyages dans les données du monde*, *Média médiums* et *Haunted by Algorithms* avec Jeff Guess. Ses projets interrogent des expériences de modes de vie alternatifs post-internet (*Laboratoire de schizophrénie contrôlée*), le travail et sa mutation en poudre (*Stockorama*, *Cyborgs dans la brume*), les lieux d'internet (*Globodrome*, *Le Terrier*, *World Brain*, *La Société nuage 1 et 2*), les images d'une guerre solubles dans les danses de clips et de caméras embarquées (*Dance Party in Iraq, War*), la ville et ses potentiels (*Voyages immobiles*, *Architecture potentielle*, *Moilesulaz échelle 1*, *Musée du terrorisme*).

<http://nogovoyages.com>