

## Présentation de l'avatar « Cultures numériques »

Première AG du Centre NUCLEUS, 10 novembre 2022, Anthropole 2064

### Membres de l'avatar

Coordinateurs : Raphaël Baroni, Alain Boillat

Membres : Marc Atallah, Mireille Berton, Danielle Chaperon, Laurence Danguy, Nathalie Dietschy, Estelle Doudet, David Javet, Achilleas Papakonstantis, Izabella Pluta, Olivier Stucky, Benoît Turquety, François Vallotton, Nelly Valsangiacomo, Michael Wagnières

Membre associé : Selim Krichane (EPFL)

### Présentation générale de l'avatar

Ce groupe s'intéresse à la manière dont la transition numérique a exercé un impact sur les objets d'étude des disciplines historiques et théoriques de la Faculté des Lettres, que ce soit, notamment, en reconfigurant les modes de production/diffusion/consommation des arts et des médias ou en façonnant les imaginaires des technologies qui sont à la fois véhiculés et construits par les représentations artistiques et médiatiques (cinéma, télévision, jeux vidéo, photographie, arts contemporains, théâtre, littérature, etc.). Dans cette perspective, le numérique n'est pas appréhendé comme un nouvel outil au service des sciences humaines mais examiné – en particulier dans une histoire longue – sous l'angle de diverses manifestations d'un phénomène culturel plus large et à partir des cadres méthodologiques propres aux disciplines des sciences humaines (approches esthétiques, narratologie, théories de l'énonciation, *gender studies*, archéologie des médias, etc.).

### Activité collective

Une partie des membres de l'avatar s'est réunie le jeudi 5 mai 2022 dans l'optique de définir ses principales missions et son identité. Étaient présents : Alain Boillat, Raphaël Baroni, Mireille Berton, Achilleas Papakonstantis, Olivier Stucky, David Javet, Marc Atallah, Nathalie Dietschy, Selim Krichane, Izabella Pluta, Nelly Valsangiacomo, Michael Wagnières.

Voici quelques activités régulières projetées par le groupe « Cultures numériques » :

- Il organisera des journées d'études ;
- Il envisagera la possibilité d'assister la coordinatrice (actuellement Chloé Hofmann) du Master interfacultaire en humanités numériques (MA-INTERFAC-CSHN-4030) dans le travail de recensement, de valorisation et de promotion des enseignements de Master susceptibles de s'inscrire dans le module : « Histoire et théorie des cultures numériques : littérature, images, arts et médias » ;
- Il collaborera avec le Numerik Games Festival (Yverdon-les-Bains) en encourageant ses membres à présenter leurs recherches et intérêts au grand public, œuvrant de ce fait à la valorisation de ces mêmes recherches et de ces mêmes intérêts dans le monde extra-universitaire.

### Activités individuelles projetées ou accomplies depuis le lancement de l'avatar

**Marc Atallah** organisera un cours sur la littérature Cyberpunk en Section de français pour le semestre de printemps 2023, ainsi qu'une exposition sur les contre-cultures contemporaines à la Maison d'Ailleurs, qui inclura trois salles dédiées à la culture numérique via des

productions artistiques et du patrimoine culturel. Il prépare également le Numerik Games Festival 2023, dont l'UNIL est coproductrice, et qui inclura probablement une collaboration avec des membres de notre avatar. Il prépare enfin un cours sur les dystopies du numérique dans le cadre du programme SHS à l'EPFL au printemps 2023.

**Raphaël Baroni** dirige actuellement le projet Sinergia « [Reconfiguring Comics in our Digital Era](#) » qui a donné lieu récemment au colloque « [Transferts, reconfigurations et transitions numérique de la bande dessinée](#) » qui s'est tenu à Lausanne du 21 au 23 octobre 2021, en coordination avec le colloque : « [Impact de la sérialité sur le récit audiovisuel](#) » organisé par **Alain Boillat** et Valentine Robert. La revue *Comicalités* publiera les actes de ce colloque avant la fin de l'année sous la forme d'un dossier qui s'interrogera sur « ce que le numérique fait à la bande dessinée ». Ce numéro interrogera l'identité culturelle de ce médium et proposera d'explorer spécifiquement les apports et les influences des technologies numériques en étudiant la manière dont elles ont modifié en profondeur les modes de production, de diffusion et de consommation des récits graphiques. Ce dossier évolutif présentera une première salve d'articles comprenant les contributions de Jan Baetens, **Raphaël Baroni** et Bahar Aydemir, Gaëlle Kovaliv, Sylvain Lesage, Kai Mikkonen et Jean Braithwaite, **Olivier Stucky** et Benjamim Picado. D'autres articles sont en cours de rédaction.

**Mireille Berton**, dans le cadre de l'avatar, s'intéresse à l'imaginaire des écrans numériques au cinéma et à la télévision, en articulant analyse des représentations, des pratiques et des discours. La question des « éternités numériques » et le spiritisme en ligne – en référence aux travaux de Fanny Georges (Université Sorbonne-Nouvelle), spécialiste d'une approche sociosémiotique des techniques de l'existence numérique – peut servir de point de départ à une réflexion sur l'imaginaire des spectres numériques transitant à travers les technologies de communication et les réseaux sociaux. Une autre piste consiste à explorer l'imaginaire de la réalité virtuelle au sein de récits dystopiques, de sorte à reparcourir l'histoire des médias et des discours technophobes et technophiles qui la nourrissent – avec une possibilité d'échanger avec les collaborateurs de l'ERC-Grant « [AN-ICON](#) » basés à l'Università degli Studi di Milano. Elle a donné récemment trois communications en lien avec ces questions : « La peur des médias de communication. De *La mort en ligne* à *Black Mirror* » (séminaire GESC/SSP, UNIL, 9 avril 2022) et « *Dreamscape. Dreams and virtuality at the dawn of the digital age* » (Humboldt-Universität zu Berlin, 13 mai 2022), et « [Les séries TV et la grande guerre des plateformes. Comment le streaming impact nos séries TV ?](#) », (L'Éprouvette, UNIL, 9 novembre 2022).

**Alain Boillat** a fait paraître en février 2022 la monographie *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era* chez John Libbey, dont le vernissage a eu lieu le 5 mai à la Cinémathèque suisse, avec une présentation du film *Total Recall*. Dans le cadre du colloque « Analyser les représentations des objets techniques » (Université Rennes 2, 2-3 juin 2022) organisé dans le cadre du partenariat TECHNES, il a présenté, outre une introduction à la projection publique du film *Brainstorm* (1983) au Théâtre National de Bretagne (1er juin 2022), la conférence *key note* intitulée « La technophobie paradoxale des “projections” du dispositif de télécommunication visiophonique dans le genre cinématographique de la science-fiction, de *2001 : A Space Odyssey* à la série *Star Wars* » (actes du colloque à paraître). Enfin, dans le cadre de son projet « Le scénario chez Tanner : discours et pratique », il a collaboré en partenariat avec le DCSR de l'UNIL et l'infrastructure DaSCH à la définition d'un modèle de données pour une [base de données](#) en cours d'enrichissement (6000 pages numérisées par la Cinémathèque suisse et transférées en août-septembre). Lors de l'édition

2022 du Numerik Games Festival à Yverdon-les-Bains, Alain Boillat a tenu le 28.08.2022 une conférence intitulée [Alerte à l'AI: la peur de l'intelligence artificielle au cinéma et dans les séries TV](#) », filmée par Unicom et disponible en ligne. Il a en outre assuré, en tant que directeur de la collection « Emprise de vues » chez Georg (Genève), le suivi éditorial du livre de Jean-Baptiste Massuet à paraître en décembre 2022, *Le Cinéma virtuel. De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, dont il a rédigé la préface (« Dans le labyrinthe des possibles du cinéma à l'ère numérique : la polysémie productive de la notion de "virtuel" »).

**Laurence Danguy**, Chercheuse FNS senior rattachée à la Section d'histoire de l'art, codirige avec Julien Schuh un numéro de la revue *Sociétés & Représentations* portant sur « L'œil numérique ». Le numéro paraîtra en mai 2023 dans le n° 55 en version papier et numérique (chez Cairn) et inclut des contributions de plusieurs membres de l'avatar « Cultures numériques » : Laurent Baridon, Dominic Hardy et Philippe Kaenel, **Alain Boillat**, **Laurence Danguy** et Julien Schuh, **Nathalie Dietschy**, Theodora Domenech, Daniel Foliard, Jean-Paul Fourmentraux, Béatrice Joyeux Prunel et al., Frédéric Kaplan et Isabella di Lenardo, Gaëlle Kovaliv et **Olivier Stucky**, Alberto Romele et Marta Severo. Son intérêt pour les cultures numériques est lié à une réflexion anthropologique sur l'image. Elle collabore à [PRELIA database](#) (Petites REVues de Littérature et d'Art), un outil de recension systématique et de visualisation dynamique des revues littéraires et artistiques dirigé par Julien Schuh. Elle mène avec ce dernier des recherches empiriques sur l'apport de l'IA dans la gestion des corpus (périodiques et cartes à jouer).

**Nathalie Dietschy** donne un cours MA dans le cadre du Master en humanités numériques intitulé « Les machines au service des artistes ? Du computer art aux œuvres générées par l'intelligence artificielle », ouvert aux étudiant-e-s en histoire de l'art et de l'EPFL. Dans ce cadre, elle a invité l'artiste Pascal Greco à une conférence et démonstration d'*in-game photography* (octobre 2022). Elle donne également depuis 2021 une formation continue avec Isaac Pante (SLI) sur l'« Art génératif ». Elle va publier plusieurs articles autour de la photographie numérique, de l'art numérique et des images générées par les algorithmes. Elle prépare une grande exposition sur les « Mondes possibles » (titre de travail) dans le cadre de l'année « Cultures numériques » (SCMS) 2023 proposée par **David Javet**. Les étudiant-e-s de son cours MA « Les machines au service des artistes ? » rédigeront les textes de l'exposition.

**David Javet** mène actuellement une activité de médiation scientifique avec, notamment le programme thématique d'automne de l'éprouvette, qui porte sur les « [cultures numériques](#) ». Ce programme de printemps va inclure, entre autres, un événement « Promenade dans les métavers » au MCBA le mardi 21 mars 2023, (avec **Nathalie Dietschy** et Yannick Rochat), une Play-Conférence « *Occupy White Walls* : créer un musée avec une IA ? » au Musée de la Main en mars 2023, une Play-Conférence « Voyage Vidéoludique en Nord » avec le Recteur Frédéric Herman durant Pakomuzé, un après-midi de mini-ateliers autour du jeu vidéo et de son étude (sociologique et technique notamment), également, durant Pakomuzé (Pâques 2023), trois cours publics du cycle « Les défis contemporains du numérique », une grande exposition côté Unithèque avec **Nathalie Dietschy** comme commissaire et quatre artistes régionaux produisant des œuvres autour du numérique (in-game photography, récompenses virtuelles, AI-generated art, etc.).

**Izabella Pluta** s'occupe actuellement de la conception et de la direction, en collaboration avec ARTOS, de la formation continue pratique « Image projetée dans les pratiques scéniques contemporaines. Enjeux, contraintes, appropriations », elle va par ailleurs publier

prochainement, avec Simon Hagemann, *Qu'est-ce qu'un spectateur à l'ère numérique ?* (PPUR, 2023), et édite actuellement avec Simon Hagemann et Réjane Dreifuss l'ouvrage *Live Performance and Video Games*, (Transcript, 2023). Elle dirige enfin le collectif « *Brainwaves* ». *Livre d'artistes*, chez l'éditeur art&fiction.

**Olivier Stucky** a obtenu une bourse Mobi.Doc pour son projet « Les Humanoïdes associés : après *Métal Hurlant* et aux marges du livre imprimé (1987-2010) ». Durant un séjour de six mois à Paris, il conduira une recherche dans le fonds d'archive de la maison d'édition de bandes dessinées les Humanoïdes Associés dans la perspective d'identifier comment une structure éditoriale de renom a envisagé dès la fin des années 1980 la publication de bandes dessinées au-delà des formes imprimées. Si l'historiographie des Humanoïdes Associés s'est majoritairement concentrée sur la publication du magazine *Métal Hurlant* entre 1975 et 1987, mettre l'accent sur la période qui s'ouvre après l'arrêt de ce titre de presse permettra d'étendre la connaissance du parcours de cette société jusqu'aux années 2010, moment où émerge une offre numérique d'envergure. Plus généralement, cette recherche contribuera à étoffer le savoir sur l'histoire des maisons d'édition de bandes dessinées dans les années 1980-1990 en illustrant la manière dont certaines ont engagé leur transition numérique. Le résultat de ces recherches s'intégrera à une exposition projetée en novembre 2023 à l'EPFL, organisée en lien avec le projet Sinergia « [Reconfiguring Comics in our Digital Era](#) » dirigé par **Raphaël Baroni**.

Entre 2016 et 2020, **François Vallotton** a développé avec Anne-Katrin Weber un projet FNS autour de la notion de télévision élargie (<https://wp.unil.ch/tvelargie/>). Celui-ci visait notamment à se démarquer d'une histoire linéaire de la télévision qui tend à voir la césure numérique non seulement comme un tournant mais comme la mort du média. A cette lecture téléologique, il s'agissait de substituer une analyse soulignant la recomposition continue du média au cours de la seconde moitié du XXe siècle et mettant en exergue d'autres ruptures – par exemple l'émergence du visionnement à la demande avec la cassette VHS – qui met en question le caractère révolutionnaire de la césure numérique. François Vallotton s'interroge actuellement sur la manière de lier cet intérêt pour l'archéologie des médias avec l'événement constitué par l'arrivée de la RTS sur le campus. Outre les synergies potentielles quant aux collaborations scientifiques et techniques en matière de valorisation d'archives, il plaide pour le développement à l'UNIL d'un Observatoire de l'audiovisuel qui permettrait de réfléchir aux transformations actuelles du paysage audiovisuel à l'échelon suisse mais aussi international tout en observant les nouvelles pratiques de consommation contemporaines, abordées dans leur dimension technique mais aussi sociale et culturelle.

**Michael Wagnières** a débuté en octobre 2021, sous la codirection d'Alain Boillat et de Carl Therrien (UdeM), une thèse de doctorat sur la thématique : [Du manuel au didacticiel. Histoire et théorie de l'intégration d'instructions et d'informations narrativo-diégétiques dans les jeux vidéo](#). Il a récemment rédigé un article pour la revue académique *Le temps des médias* qui étudie la « remédiatisation » des bestiaires médiévaux dans certains jeux vidéo contemporains (le thème de ce numéro est : « L'animal médiatique »). L'article, intitulé « Du bestiaire médiéval au bestiaire vidéoludique. Le livre animalier dans *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) et *Monster Hunter: World* (2018) », devrait paraître d'ici la fin de l'année.