

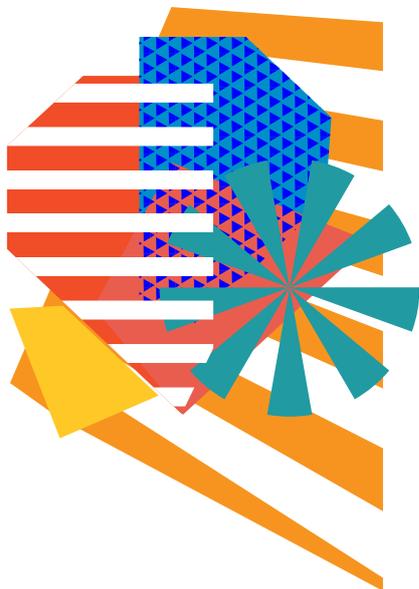
# Arts • SIC • Culture

# 2023

4<sup>ème</sup>  
édition

Recueil  
des textes  
de médiation





# Sommaire

## Présentation de la 4<sup>ème</sup> édition

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Arts • SIC • Culture, les rencontres culturelles de la SFSIC, <b>Émilie Bouillaguet</b> ..... | 04 |
| Deux points de la ligne, <b>Cécile Croce</b> .....                                            | 10 |

## #Courts-métrages.....15

|                                                                                                                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Retour sur la programmation proposée par APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX pour le XXIII <sup>ème</sup> congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication |    |
| <b>Allan Deneuve</b> .....                                                                                                                                                           | 16 |

## #Exposition Info Data Art.....20

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Info Data Art (Commissariat d'exposition : Marie-Laure Desjardins)</b> ..... | 21 |
| Disque dur papier, <b>David Guez</b> .....                                      | 22 |
| Praying for my haters, <b>Lauren Huret</b> .....                                | 25 |
| Memory Garden, <b>Olga Kisseleva</b> .....                                      | 28 |
| Customs, <b>Bérénice Serra</b> .....                                            | 31 |

## #Exposition Sémiogonie : fictions, langages, écrans.....35

|                                                                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Sémiogonie : fictions, langages, écrans (Collectif Sémiogonie : Laurence Allard, Étienne Candel, Pauline Escande-Gauquié, Gustavo Gomez-Mejia)</b> ..... | 36 |
| Comment regarder les écrans ? <b>Gustavo Gómez-Mejía</b> .....                                                                                              | 37 |
| « Textualisations », <b>Étienne Candel</b> .....                                                                                                            | 40 |
| Éloge du quotidien ou la poétisation des réseaux sociaux, <b>Pauline Escande-Gauquié</b> .....                                                              | 41 |

## #Exposition Robert Escarpit .....44

|                                                                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Robert Escarpit, un pionnier dans l'aventure communicationnelle du XX <sup>ème</sup> siècle, <b>Franck Cormerais</b> ..... | 45 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

## #Mapping vidéo .....52

|                                                                                                                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Les SHS ont le droit de « cité », Benoist Blanchard, Camille Forthoffer, Alexandra Aïn, Marie Sarraute-Armantia, doctorant.e.s en sciences de l'information et de la communication</b> ..... | 53 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

## #Programme Arts • SIC • Culture 2023 .....59





**Arts • SIC • Culture 2023, 4ème édition**  
**Recueil des textes de médiation**

**Comité éditorial**  
Émilie Bouillaguet,  
Sarah Cordonnier,  
Allan Deneuveille,  
Axelle Hypolite Martin.

# Arts • SIC • Culture, les rencontres culturelles de la SFSIC

Émilie Bouillaguet  
pour Arts • SIC • Culture, SFSIC

Organisé à la Maison des Sciences de l'Homme de Paris Nord, du 13 au 16 juin 2018 en partenariat avec le LabSIC, le XXI<sup>ème</sup> Congrès de la Société Française des Sciences de l'information et de la Communication (SFSIC) invite sa communauté de recherche à discuter des thématiques de la création, de la créativité, de l'innovation et des médiations. À cette occasion, un atelier participatif réunit une trentaine d'enseignant.e.s-chercheur.e.s en Sciences de l'information et de la communication autour de l'idée de « créer le festival des SIC »<sup>1</sup> guidée par l'envie d'ouvrir la programmation scientifique des événements (SF)SIC à une programmation artistique susceptible d'accompagner la production et la circulation des savoirs au sein de notre communauté de recherche. L'atelier a été l'occasion de réfléchir collectivement à cette initiative pour en apprécier sa faisabilité, pointer les questions organisationnelles et prendre la mesure des potentiels de médiation scientifique d'un tel projet, ainsi que pour la valorisation des travaux en sciences de l'information et de la communication.

Ces échanges ont constitué un point de départ important dans la définition des principes fondateurs qui ont guidé dès lors l'élaboration des rencontres Arts • SIC • Culture. Portées par la SFSIC, ces rencontres proposent, par l'intermédiaire d'un programme artistique, d'encourager les regards croisés entre chercheurs ainsi qu'entre dynamiques de recherche en SIC. Il invite les participant.e.s de ces événements réguliers à devenir publics, observateurs ou participants de formes esthétiques mettant nos sciences en scène ou en médiation, dans leur diversité.

Ce programme s'appuie sur la volonté d'initier ou de prolonger des rencontres au sein de notre communauté de recherche. Initialement définies comme « interdiscipline », les sciences de l'information et de la communication sont régulièrement interrogées par leurs membres, qui visent à en « expliciter les fondements épistémologiques, les champs scientifiques et objets communs »<sup>2</sup>. Se décomposant en dix domaines ou « dynamiques de recherches »<sup>3</sup>, elles révèlent un caractère à la fois riche et protéiforme qui appelle à des temps de réflexivité importants tels que l'ont été par exemple les Assises de la SFSIC qui se sont tenues les 23 et 24 Novembre 2023 au Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation. La diversité de ces sciences appelle à des temps de partage, de mise en dialogue et de convergences qui peuvent s'établir, de manière complémentaire, sous d'autres formats, d'autres modèles et d'autres temporalités. « Arts • SIC • Culture » est fondé sur cette proposition, prenant le parti d'une mise en esthétique et en représentations de nos thèmes de recherche, sujets de prédilection, démarches et méthodes, résultats de recherche, dans le but de favoriser ces échanges, de faire médiation par l'art pour une *mise en culture* de nos sciences.

Ce programme relève en ce sens d'un dispositif de culture scientifique qui s'inscrit en continuité des missions associatives de la SFSIC : fédérer les acteurs de la formation et de la recherche en SIC, constituer un foyer de réflexion et d'échanges sur les questions relatives à la place de l'information et de la communication dans le monde d'aujourd'hui et soutenir le développement et l'identification des formations en SIC. Ces rencontres culturelles y

<sup>1</sup> Co-animé par Émilie Bouillaguet et Cyril Masselot, l'atelier s'est tenu vendredi 15 juin 2018 à la MSH Paris-Nord.

<sup>2</sup> SFSIC (2023, 16 juin), *Assises de la SFSIC 2023 - État des lieux et perspectives des SIC*. SFSIC. Consulté le 16 avril 2024 sur : <https://www.sfsic.org/aac-evenement/assises-de-la-sfsic-2023/>

<sup>3</sup> Conférence permanente des directeurs·trices des unités de recherche en sciences de l'information et de la communication (2019), *Dynamiques des recherches en sciences de l'information et de la communication*, 3<sup>ème</sup> édition revue et complétée, CPdirSIC. URL : <http://cpdirsic.fr/wp-content/uploads/2019/08/dyresic-web-08-2019.pdf>

contribuent en s'associant étroitement chaque année aux événements scientifiques majeurs de la société savante que sont les Doctorales et les Congrès de la SFSIC.

Les rencontres Arts • SIC • Culture, sur le modèle des manifestations scientifiques auxquelles elles se rattachent, s'organisent avec les équipes des différents laboratoires en sciences de l'information et de la communication accueillantes. Le programme est majoritairement élaboré à partir des forces et des offres du territoire universitaire d'accueil en veillant autant que possible à s'inscrire dans les partenariats déjà existants entre les unités de recherche et le milieu culturel, avec l'aide parfois du service culturel des universités. Cet appui local facilite, parmi l'offre souvent pléthorique des territoires, l'identification et la sélection d'œuvres ou de démarches portées par des acteurs spécifiquement sensibles aux enjeux actuels de l'information et de la communication. Ce projet relève en ce sens d'un processus qui s'écrit, se fabrique et s'ajuste au gré des affinités de recherche des unités co-organisatrices, des collaborations déjà en cours entre milieu académique et non-académique, et des offres culturelles territoriales.



*Close up*, cie La Trappe à Ressort, Mulhouse, 2019



*Pryl, un prophète à la rue*, théâtre de rue, Mulhouse, 2019



*Jazzaja*, Mulhouse, 2019



*Les Tony's*. Dijon, 2022 ©Daniel Latif



Collectif Art Go. Dijon, 2022 ©Tristan Lefort



Dîner de gala avec Les Tony's. Dijon, 2022  
©Daniel Latif

Elles ont été accueillies et co-organisées en 2019 à Mulhouse (CRESAT, Université Haute-Alsace, Campus de la Fonderie), en 2021 à Grenoble (GRESEC, Université Grenoble-Alpes, en ligne), en 2022 à Dijon (CIMEOS, Université de Bourgogne Franche-Comté, Maison des Sciences de l'Homme de Dijon), en 2023 à Bordeaux (MICA, Université Bordeaux-Montaigne, IUT Bordeaux-Montaigne), en 2024 (CREM, Université de Lorraine, Campus Lettres et Sciences Humaines). Leur 6ème édition aura lieu, du 18 au 20 juin 2025, à Rennes (PREFICS, Université Rennes 2, Campus Villejean-Université).

Au fil des éditions, la programmation a réuni différentes disciplines artistiques (théâtre, danse, musique, *street art*, marionnettes, poésie, cinéma, arts contemporains, magie, etc.), sous divers formats de rencontres (spectacles, expositions, projections, *happening*, *close up*, ateliers, etc.) et s'accompagnant de modes variés de médiation scientifique (signalétique textuelle, tables-rondes, vernissage, bord-plateau, performance *live*, etc.). Expérimenter cette diversité dans la composition du programme tient au souhait, en outre, d'ouvrir de nouvelles voies de collaborations entre enseignant.e.s-chercheur.e.s SIC sensibles à une articulation entre les arts, les sciences et la société pouvant être saisie sous des approches variables : médiations scientifiques, recherche-crédation, design, approche culturelle des connaissances, industries culturelles, culture scientifique et technique, éducation artistique et culturelle, médiations culturelles, approches info-communicationnelles des terrains artistiques et culturels...

Depuis 2019, les différentes éditions Arts • SIC • Culture s'inventent selon ces principes, réinterrogeant un point d'articulation (« • ») chaque fois investi sous le prisme des spécialités, préoccupations ou actualités des unités de recherche partenaires. Cette fabrication voue ce dispositif à être redéfini, mis en forme et en sens en fonction des cultures, des possibilités et des sensibilités locales des unités de recherche en SIC. Il ouvre en ce sens un chemin pour tracer une certaine mémoire culturelle de notre discipline et de notre communauté, de ses événements scientifiques tout autant que pour questionner le *continuum* qui se créera au fil des éditions successives : que dira-t-il de nos sciences et de leur manière de se mettre en culture ?



Titouan, Arts • SIC • Culture 2023 ©Charles-Alexandre Delestage

Travaillant à produire une traçabilité du travail effectué par les équipes dans l'élaboration du programme, des recueils *Arts • SIC • Culture* sont édités depuis 2022. Ils réunissent un ensemble de textes de médiation, écrits pour l'occasion par des chercheurs membres de laboratoires en sciences de l'information et de la communication, qui ont contribué à la confection du programme Arts • SIC • Culture et qui nous livrent leur regard sur les œuvres mises au programme.

Co-organisée avec le laboratoire Médiations, Informations, Communication, Arts (MICA) de l'Université Bordeaux Montaigne, la 4<sup>ème</sup> édition des rencontres « Arts • SIC • Culture » s'est pleinement inscrite dans la thématique générale du congrès : « la numérisation des sociétés ». Expositions, courts-métrages, mapping vidéo, salon littéraire ont été accompagnés de temps d'échanges pour engager un dialogue entre les arts et les SIC autour des questions de circulation et de traçabilité de l'information numérique, des données, des usages des nouveaux médias, de l'intelligence artificielle, des industries de contenus numériques et des pratiques de travail associées, des problématiques de surveillance, d'hyper connexion, d'économie de l'attention liées aux NTIC. Pour favoriser ces regards croisés sur la société numérisée de l'information-communication et sur les savoirs disciplinaires, nous avons eu le plaisir d'associer des enseignant.e.s-chercheur.e.s, des collectifs de recherche-crédation, des artistes-chercheur.e.s indépendant.e.s, des plasticien.ne.s, des musicien.ne.s, des performers et des auteurices-réalisateurices.



Étudiant.e.s de l'université Bordeaux-Montaigne, Arts • SIC • Culture 2023, Bordeaux.

©Charles-Alexandre Delestage

Nous vous invitons à (re)découvrir, en textes et en images, ce programme.

Cécile Croce, en ses qualités de co-directrice du laboratoire MICA, responsable de l'axe « Art, Design et Scénographie » et coordinatrice locale de cette édition, livre une présentation générale du programme 2023, tout en l'inscrivant dans la sensibilité d'une unité de recherche accueillante engagée dans la mise en dialogue et en convergences des théories de l'art et des sciences de l'information et de la communication.

Allan Deneuille présente le travail de son groupe de recherche et de création indépendant *Après les réseaux sociaux*, association engagée dans la production productrice des **trois courts-métrages** qui ont été projetés dans le cadre de ce congrès. Il souligne notamment la manière dont ces films, tous réalisés à partir de captures d'écrans, réinterrogent à leur manière les pratiques numériques sur les médias sociaux.

Chercheuse associée du MICA, Marie-Laure Desjardins nous partage le livret de **l'exposition *Info-Data-Art*** qu'elle a spécialement réalisé pour l'occasion, sélectionnant quatre artistes dont le parcours, les démarches artistiques et les œuvres questionnent les données numériques et leur circulation dans l'espace public.

Le collectif de recherche Sémio-gonie, représenté à Bordeaux par Laurence Allard, Étienne Candel, Pauline Escande-Gauquié, Gustavo Gomez-Mejia, réunit sous la forme d'un **triptyque** de textes les démarches de recherche-création qu'ils engagent à la croisée des fictions, des langages et des écrans.

Issue du colloque international organisé à Bordeaux pour le centenaire de la naissance de ce chercheur pionnier des sciences de l'information et de la communication, **l'exposition *Robert Escarpit, un aventurier dans le siècle (1918-2018)*** a été réinstallée à l'occasion de cette 4<sup>ème</sup> édition, sous la direction de Franck Cormerais. L'auteur nous partage les coulisses de ce projet d'exposition autour d'une des figures les plus emblématiques de notre discipline.

Les doctorant.e.s de l'association RePLIC (Réseau Pluridisciplinaire de l'Information et de la Communication) nous racontent enfin le processus d'une recherche-création collective, organisée pour l'occasion, élaborée sur un semestre avec l'artiste vidéo plasticien et performeur SCOUAP, qui a conduit à la réalisation d'un **mapping-vidéo**. Projetée en très grand format sur

les façades extérieures de l'IUT Bordeaux-Montaigne, cette création, issue du mélange entre technologies numériques, arts plastiques et design, a mis en images, en sons et en lumières quelques discours et imaginaires associés aux SHS pour en interroger leur « droit de cité ». Benoist Blanchard, Camille Forthoffer, Marie Sarraute-Armantia et Alexandra Aïn, racontent la manière dont cette démarche et son aboutissement sous une forme créative a contribué à enrichir et à développer leurs interrogations de jeunes chercheur.e.s en sciences humaines et sociales.

## Deux points de la ligne

Cécile Croce

Professeure des universités en Esthétique et Sciences de l'art,  
Université Bordeaux Montaigne

Si le 23<sup>ème</sup> Congrès de la SFSIC a prolongé la dynamique d'Arts • SIC • Culture lancée depuis quatre ans, il a trouvé un écho particulièrement favorable au déploiement de ce volet avec la convergence des investissements créatifs de la SFSIC et du MICA<sup>4</sup>. Lors de mon discours d'ouverture au Congrès, en remarquant que l'accueil du MICA reposait sur un véritable partenariat, tant au niveau scientifique que créatif, je ne réalisais pas encore combien le fruit des collaborations entre nous trouverait, dans les œuvres exposées et leurs fréquentations, un tiers d'envergure qui allait à la fois souder et dévier nos prévisions. L'art n'est jamais là où on l'attend, et c'est heureux.

Arts • SIC • Culture a pris des allures de foire d'art sous toutes ses formes : expositions de résultats de recherches (*Sémiogonie*), d'œuvres (*Info Data Art*), de valorisation monographique (*Robert Escarpit*), de courts métrages (*Après les réseaux sociaux*), d'une installation (*Pix'aile*), mais aussi des projections (mapping vidéo), des médiations par l'art (slam-rap et musique) ou par l'échange (en table ronde)<sup>5</sup>. Convoquant à la fois des artistes, des chercheurs qui optaient pour une restitution de leurs travaux par une pratique artistique, des artistes-médiateurs, des chercheurs en arts et en SIC acceptant de se confronter aux œuvres, la manifestation portait bien l'hybridité de son identité manifeste dans son titre. Un titre qui ne se laissait pas compresser en ArtSICulture. Qui ne ferait jamais un mot valise. Sauf si les œuvres se révélaient capables de la créer, cette valise, emportant dans l'aventure les deux points de la ligne.

... C'est ce qui se passa. Nous proposons ici trois dérives imaginaires orchestrées par les œuvres qui, en voleuses de points, ont percuté les SIC et les sciences de l'art et questionné ce que nos sociétés numériques commençaient à ancrer dans nos vies.

<sup>4</sup> Émilie Bouillaguet du côté de la SFSIC et moi du côté du MICA, avons coordonné ce volet Arts • SIC • Culture 2023, en nous appuyant, bien entendu, sur nos équipes. Rappelons que le MICA est né de la fusion de deux équipes d'accueil, le CEMIC et IMAGINES, en 2009; majoritairement en SIC, le dialogue des SIC et des Arts lui donne une forte identité. C'est pourquoi nous avons choisi depuis deux mandats une direction du MICA mixte en arts et en SIC. Nous remercions particulièrement le Service Culture de l'Université Bordeaux Montaigne qui a soutenu Arts • SIC • Culture 2023.

<sup>5</sup> À ceux-ci s'ajoutent un vernissage, la soirée à Cap sciences, le stand littéraire qui prolongent la dimension culturelle d'Arts • SIC • Culture.



Fleyo, performance de médiation sur l'exposition Info Data Art.  
Slam live. Arts • SIC • Culture 2023 ©Charles-Alexandre Delestage

1. Les œuvres des quatre artistes d'*Info Data Art*<sup>6</sup> (David Guez, Lauren Huet, Olga Kisseleva, Bérénice Serra – que nous noterons ici G,H,K,S) pourraient être couplées de six façons différentes elles-mêmes répertoriées selon trois axes, selon la modalité d'actualisation de l'œuvre (axe 1), selon l'humeur (axe 2), selon le locuteur présumé (axe 3)<sup>7</sup>. Sur l'axe 1, deux œuvres donnent au présent la matérialité de leur force plastique (*Disque dur papier* de David Guez ; *Praying my haters* de Lauren Huet), tandis que deux œuvres donnent la primauté à la démarche, dans la lignée de l'art conceptuel (*Memory garden* d'Olga Kisseleva ; *Customs* de Bérénice Serra). Les deux couples seraient alors GH et OS. Sur l'axe 2, deux œuvres semblent travailler sur le registre de l'humour (le livre illisible de Guez ; le jeu performatif décalé sur le traçage des valises des voyageurs par Serra), et deux autres renvoyer à la gravité du propos (les morts effacés dans l'œuvre de Kisseleva ; la situation dramatique des nettoyeurs du web avec Huet). L'axe de l'humeur ainsi présenté relèverait les couples GS et KH. Sur l'axe 3, deux œuvres offrent un tout autre langage, au point que l'on se demande même « qui parle ? » par le livre de Guez ou les ramures de Kisseleva, tandis que deux œuvres renvoient au comportement humain et leur (non) communication (Huet et Serra). L'axe 3 dessinerait alors les couples GK et HS.

Imaginer ces six couples, qui s'opposent deux à deux, c'est aussi ne pas réussir à subsumer le thème de l'exposition, à ne pas pouvoir le résumer. Au contraire: chaque œuvre, se rapprochant de l'une ou de l'autre, ouvre à chaque fois des pistes nouvelles, quelle que soit leur forme plastique (installation, film-vidéo, restitution vidéo d'un projet art-science, prolongement d'une œuvre performative). Ces pistes réécrivent le questionnement de la « numérisation des sociétés »: au double niveau du concept et de la présence massive selon l'axe 1 que nous avons proposé, révélant, par les quatre œuvres sa part mortuaire ou maudite, nous incitant à penser que les signes de l'humain ne résident pas forcément dans la corporéité de la matière ou de l'image. Elles inscrivent ce questionnement aux registres du rire et de la gravité selon l'axe 2, au point que, à y regarder de plus près, nous ne sommes plus très sûrs que l'on ne puisse superposer les deux contenus. Elles proposent un repérage, toujours imaginaire, des auteurs présumés des traces transmises par les œuvres : la machine, la nature, et encore un peu des deux, derrière ce que l'on pensait être un comportement humain, selon l'axe 3. Impossible,

<sup>6</sup> Commissariat assuré par Marie-Laure Desjardins, journaliste et docteure en arts associée au MICA, axe ADS.

<sup>7</sup> J'ai développé cette proposition lors de la table ronde du 15 juin 2023.

donc, de sortir de la numérisation des sociétés déjà inscrite dans nos déplacements, nos désirs, nos curiosités, nos destructions, nos effacements, nos écritures, nos haines. Ou alors le temps de s'interroger, justement, avec les œuvres.

2. Pour « médiatiser » *Info Data Art*, nous avons sollicité un slameur-rapeur, Fleyo, et un musicien, Titouan<sup>8</sup>. Ayant relevé des mots clefs de son approche de chacune des quatre œuvres, Fleyo a proposé sa poésie rythmée, accompagnée pour chacune des œuvres de morceaux instrumentaux joués par Titouan. La présence scénique, la part d'improvisation et le branchement direct aux réactions du public en ont fait de véritables performances. Œuvres à part entière, ces performances ont enflammé le public et éclairé de façon inédite les œuvres citées, sorte de médiations de l'art par l'art. Médiations ? Si elles transmettent effectivement le thème des œuvres, en citent quelques moments, les performances musicales de Fleyo et Titouan leur donnent une coloration particulière, celle de leur propre teneur artistique, leur rythme, leur énergie, leur inventivité, leur musicalité, leur imaginaire. Elles dévient (vers elles) tout autant qu'elles transmettent le contenu des œuvres. Qui pourrait savoir, par ailleurs, quel est ce contenu, s'il n'est pas abordé par la compréhension analytique voire savante, mais par l'émotion ? Les émotions suscitées par l'œuvre poétique slamée, que l'on pourrait nommer émotions esthétiques, redirigent celles que l'œuvre référencée avait motivées et resignifient les contenus cités. Partant, la « numérisation des sociétés » est réécrite encore une fois, par d'autres acteurs, performeurs et critiques, en leurs langages vifs, sur leur humour piquant, travaillée en prévisions fraîches.



Fleyo et Titouan, performance de médiation sur l'exposition Info Data Art. Slam live. Arts • SIC • Culture 2023  
©Charles-Alexandre Delestage

3. *Pix'aile* est une installation de 400 oiseaux de papier blanc posés sur un plateau de 1m x 1m. Réalisée à notre instigation avec l'origamer Souli qui a appris à de nombreux étudiants à effectuer, sur son modèle, les oiseaux, avant que nous ne les collions sur le plateau. *Pix'aile* est

<sup>8</sup> Ces médiations avaient été expérimentées dans le cadre de notre formation en Arts, Cultures et Médiations (ACM) à l'IUT Bordeaux Montaigne (BUT 2, département Carrières Sociales). Les artistes ont été sollicités pour 3 éditions lors d'Arts • SIC • Culture 2023.

une création collective<sup>9</sup>. Proposant aux participants du Congrès d'emporter chacun un oiseau, *Pix'aile* est également une œuvre décollective. Les oiseaux se répètent ainsi, devenant image commune et une, dont chaque élément pourrait être substituable à tout autre, si ce n'est le geste d'apprentissage modélisé mais peut-être finement maladroit ou heureux, et si ce n'est la signature cachée de l'agent. Mettant en tension le papier et le numérique, le pliage et le codage, l'intelligence collective entrée en création s'offre à la décomposition par prélèvement de chaque congressiste, décollant ainsi la *pix'aile* et le pixel et lui rendant son envol<sup>10</sup>. Or, l'œuvre participative se prolongeant toujours dans la réception relativement inattendue du public, *Pix'aile* a offert son lot de surprises. À commencer par l'appropriation, (presque) chaque congressiste accrochant spontanément son petit oiseau blanc à son badge. À poursuivre par la désappropriation, certains participants collant leur oiseau sur les murs ou les panneaux. Puis, les oiseaux se sont mis à tomber, à être relevés et accrochés en des endroits imprévus. Il est bien possible que certains soient même timidement revenus à leur plateau. La pratique de l'œuvre lui a ainsi dessiné un avenir que l'installation initiale ne préfigurait pas. La numérisation déjouée par le collectif humain, dans son simulacre de pixellisation comme dans son attaque de dépixallisation, a mis en avant le réinvestissement des rencontres impromptues entre l'exploration de l'espace pratiqué par la trace et le dépôt d'un petit oiseau devenu autonome.



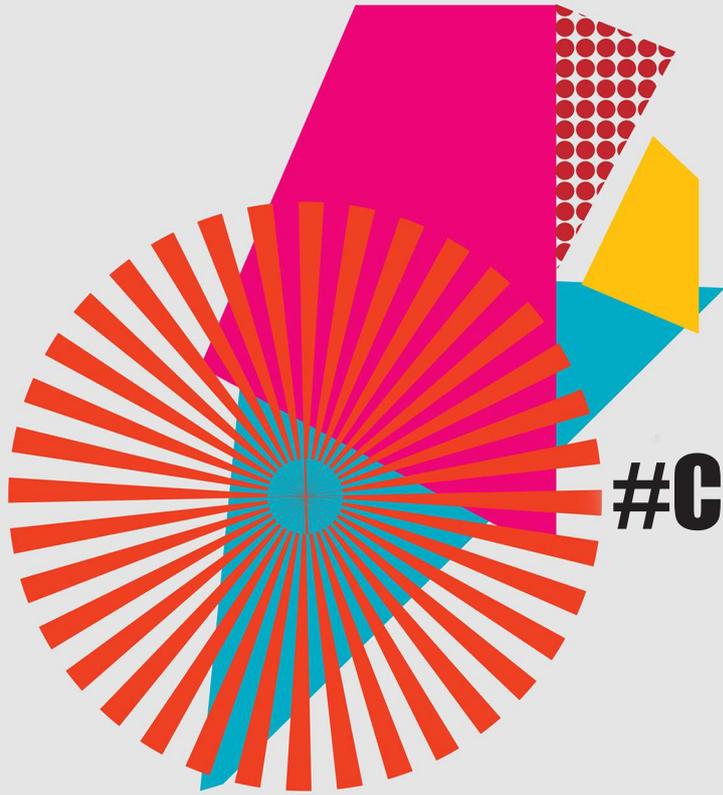
Pix'ailes. Arts • SIC • Culture 2023 ©EB

La « numérisation des sociétés » n'est pas un objet de recherche exclusif aux SIC. Mais les sciences de l'information et de la communication sont particulièrement bien placées pour analyser les dispositifs info-communicationnels contemporains liés au numérique. Elles questionnent aussi leurs enjeux démocratiques, politiques, écologiques, éthiques, créatifs,

<sup>9</sup> Souliman Bannoudi, étudiant à l'IUT (ACM), a ainsi transmis sa pratique d'origamer aux étudiants de l'IUT Bordeaux Montaigne; nous avons signé la création du nom de notre collectif *ad hoc*, ACKT.

<sup>10</sup> Je reprends ici la présentation que j'ai écrite pour cette œuvre lors du Congrès.

esthétiques. Or, un autre regard que celui des SIC est possible, le traversant pour ainsi dire: celui de l'art et des sciences de l'art sur la « numérisation des sociétés » telle qu'elle est déjà analysée par les SIC. Ce regard ne saurait être totalement maîtrisé par les chercheurs ou les commissaires, car les œuvres le réorientent, le réenchangent, le resignifient, l'ouvrent à de nouvelles données non numériques, esthétiques.



**#Courts-métrages**

## **Retour sur la programmation proposée par APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX pour le XXIII<sup>ème</sup> congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication**

Allan Deneuveille  
pour APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX

Créée en 2019, pour donner suite à la journée d'études qui s'était tenue à l'École nationale des arts décoratifs de Paris<sup>11</sup> et portait sur une potentielle écologie des contenus générés par les utilisateurs dans les pratiques artistiques, APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX est une association faisant dialoguer la création artistique et la recherche en sciences humaines et sociales à propos des médiations, principalement les médias numériques. Après ce premier événement fondateur, l'association a eu à cœur de développer d'autres manières de *faire recherche*, mais également de penser d'autres façons de restituer cette dernière afin d'ouvrir davantage à la société les trésors de réflexion et de créativité présents au sein de nos universités. Pour ce faire, les membres de l'association ont mis en place un grand nombre d'activités et d'événements scientifiques : des ateliers de recherche-crédation sur la circulation médiatique des discours collapsologues, un séminaire bilingue portant sur « les images en communs », un festival sur les enquêtes en sources ouvertes à la Gaîté lyrique de Paris, des résidences d'artistes rémunérées sur son compte Instagram, ou encore une série de rencontres entre universitaires, artistes, militants dans le cadre accueillant d'un bar<sup>12</sup>. À travers ces différents événements organisés qui auraient pu paraître anecdotiques, c'est l'essence d'APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX qui est exposée : un travail collectif déconstruisant l'image du savant seul dans sa tour d'ivoire au profit d'une mise en avant des liens avec les centres d'arts et les milieux culturels en général, entendu qu'on ne fera pas de recherche-crédation sans des artistes et d'autres acteurs sociaux. Aujourd'hui, les thématiques de recherches de l'association portent sur les investigations en sources ouvertes, aussi appelées OSINT, et l'étude des affects découlant du capitalisme numérique, réfléchis au travers du cadre de méthodologies visuelles.

Outre ces événements et les diverses publications scientifiques de l'association, signées en général par les deux co-directeurs de la structure, Allan Deneuveille et Gala Hernández López<sup>13</sup>, et des compagnons de route, APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX a aussi coproduit un film documentaire expérimental, émanant de la thèse doctorale de Gala Hernández Lopez. Ce film intitulé *La Mécanique des fluides* (2022) a été programmé dans de nombreux festivals à travers le monde et a reçu plusieurs prix prestigieux, dont le dernier en date est le César du meilleur court métrage documentaire obtenu en 2024. L'association travaille aujourd'hui à la production du deuxième film de Gala Hernández Lopez intitulé *HODL (Hold on for Dear Life)* portant sur les imaginaires des cryptomonnaies. Elle développe aussi des liens de plus en plus étroits avec les journalistes d'investigation dans le cadre de projets collectifs menés avec l'association OpenFacto<sup>14</sup>. Des ouvrages monographiques émanant des projets de l'association paraîtront également en 2025.

<sup>11</sup> Voir : <http://after-social-networks.com/fr/publication/video-of-the-conference-after-social-networks-27th-june-2019/>

<sup>12</sup> Des informations complémentaires sur ces activités sont disponibles sur le site internet de l'association (<http://after-social-networks.com/>) et sur son compte Instagram (<https://www.instagram.com/aftersocialnetworks/?hl=fr>).

<sup>13</sup> Pour n'en citer que quelques-uns : Deneuveille, A., Hernández López, G (2023). Sexe, mensonges et vidéo Vérité et visibilité de l'intime en régime porno-médiatique. *Écrans*, 18, 187-208 ; Deneuveille, A., Hernández López, G. & Rasmi, J. (2022). Un âge de nouvelles enquêtes ?. *Multitudes*, 89, 58-66 ; Deneuveille, A., Hernández López, G., Papillon, A. & Sorel Guérin, Y. (2022). S'appropriation l'Effondrement : retour critique sur une expérience d'atelier de recherche-crédation. *Marges*, 35, 101-122.

<sup>14</sup> Voir : <https://openfacto.fr/>

Dans le cadre du XXIII<sup>ème</sup> congrès de la SFSIC sur le thème de la « numérisation des sociétés » organisé à Bordeaux du 14 au 16 juin 2023, et sur une invitation d'Émilie Bouillaguet dont nous saluons l'important travail pour faire dialoguer création artistique et sciences de l'information et de la communication à travers le volet Arts • SIC • Culture, APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX a proposé une programmation de films réalisés à partir de captures d'écrans. Cette proposition filmique fait dialoguer le travail de trois jeunes réalisatrices ayant réalisé des films entre 2021 et 2022.



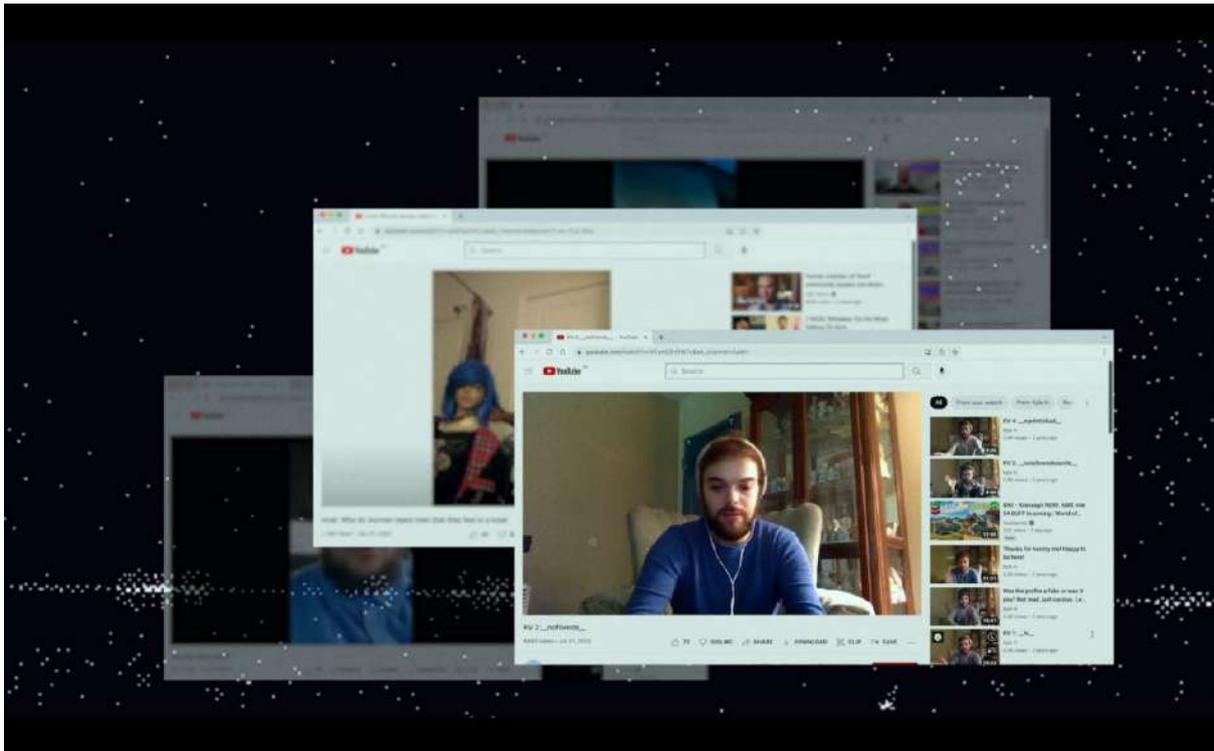
Capture d'écran du film *Dear Hacker*, Alice Lenay ©Alice Lenay

Le premier de ces films est *Dear Hacker* d'Alice Lenay, aujourd'hui maîtresse de conférences en arts plastiques à l'université Paris 8. Ce film, produit par Don Quichotte Film, est une dérivation humoristico-paranoïaque de la réalisatrice qui commence à croire que son ordinateur est habité par un *hacker*, ou peut-être un esprit, après que le voyant de sa webcam s'est allumé. Entièrement composé de discussions réalisées sur des dispositifs de visioconférence où l'on voit la réalisatrice s'adresser aux spectateurs ou à des amis auxquels elle demande de l'aide pour résoudre ce mystère, on chemine avec elle dans cette quête ne pouvant aboutir. Autrice d'une thèse de doctorat portant sur les dispositifs visiophoniques, la réalisatrice met en scène les potentiels créatifs et ses réflexions sur ce type d'application. Sa poésie et son côté loufoque sont des vecteurs d'expériences et de questionnement dont les chercheurs peuvent se saisir afin d'envisager autrement leurs objets d'étude.



Capture d'écran du film *GéoMarkr* de Chloé Galibert-Lainé ©Chloé Galibert-Lainé

Le deuxième film est également réalisé par une ancienne doctorante en cinéma, Chloé Galibert-Lainé, aujourd'hui professeure à l'Université Américaine de Paris. Après avoir accompli une thèse dans laquelle elle s'interrogeait sur l'idée d'un cinéma « netnographique », et avoir réalisé des films ayant reçu un accueil critique et public très favorable, comme *Forensickness* (2020) ou *Watching the Pain of Others* (2019) qui questionnaient la pulsion d'enquête en ligne et la viralité des images sur les médias sociaux, elle réalise avec Guillaume Grandjean, docteur en sciences de l'information et de la communication, un film sur la gamification des applications cartographiques en ligne avec *GéoMarkr*. Le film propose une méditation sur les affects et pratiques numériques en temps de pandémie, ainsi qu'une réflexion sur l'image photographique dans la tradition du grand cinéaste Chris Marker. Est ainsi mise en scène une navigation au sein du dispositif du jeu *Geoguessr* dont le principe est d'être projeté dans les vues *Street view* de l'application Google Map et de devoir retrouver la localisation cartographique de cet endroit.

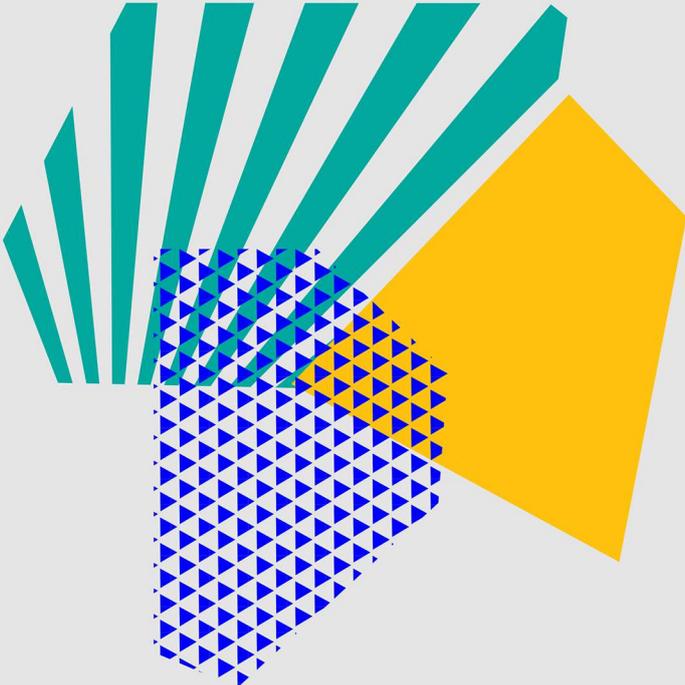


Capture d'écran du film *La mécanique des fluides* de Gala Hernández López ©Gala Hernández López

Enfin, le dernier film diffusé fut celui coproduit par APRÈS LES RÉSEAUX SOCIAUX, *La mécanique des fluides* de Gala Hernández López, doctorante en études audiovisuelles à l'université Paris 8 et actuellement résidente artiste à la Casa Velásquez de Madrid. Après être tombée sur la lettre de suicide d'un jeune Incel, un membre de la communauté de ces *célibataires involontaires* portant une haine farouche à l'encontre des femmes, la jeune cinéaste se revendiquant féministe décide d'aller au-delà de sa haine politique pour cet individu afin de tenter de le comprendre dans un geste d'empathie. À partir de là, elle tente de saisir comment les technologies et applications de rencontre contemporaines créent un sentiment de solitude extrême pouvant amener à la constitution de telles communautés. Sans jamais les excuser, sa démarche de recherche sur ces communautés en ligne permet de comprendre, sans que ses réponses ne soient des absolus, ce qu'elle ne désire pas, mais qui au contraire travaillent à penser le maillage du monde et de nos relations et solitudes connectées.

Ces trois cinéastes nous montrent ainsi la richesse d'un dialogue entre ce qui se crée dans le domaine audiovisuel et les approches infocommunicationnelles de notre discipline. Par ailleurs universitaires, ces artistes ont connaissance de nos travaux et nous ne pouvons que plaider en faveur d'une plus grande circulation entre les leurs et les nôtres, afin de développer des voies de traverse et des discours transdisciplinaires, mais aussi transmédias, s'inscrivant ainsi au fondement même de l'histoire des sciences de l'information et de la communication.

# #Exposition - Info Data Art



#Exposition

## Info Data Art

Commissariat d'exposition : Marie-Laure Desjardins

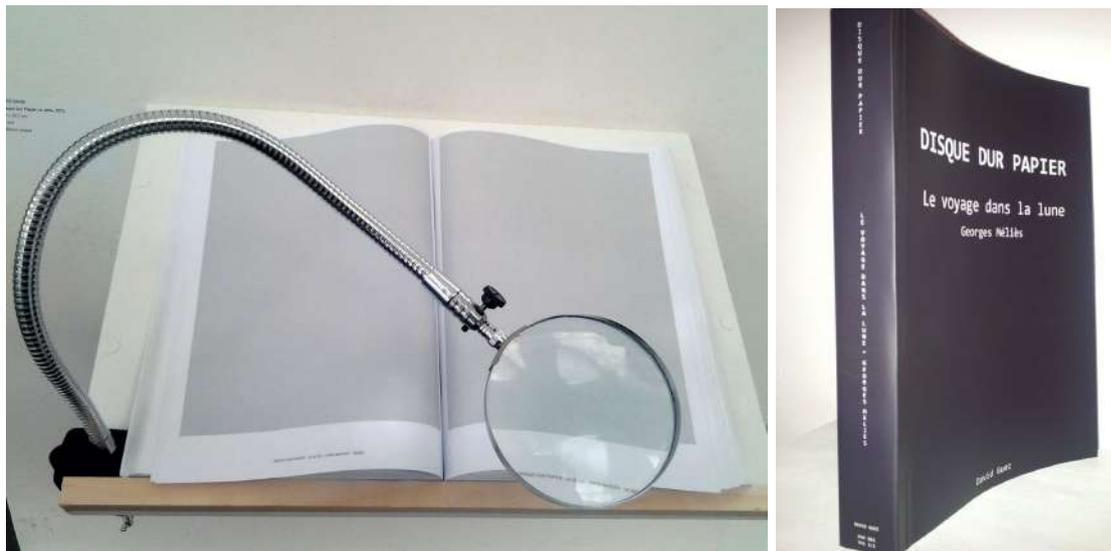
Artistes : David Guez, Lauren Huret, Olga Kisseleva, Bérénice Serra

L'exposition *Info Data Art* a été spécialement réalisée par Marie-Laure Desjardins pour les rencontres Arts • SIC • Culture 2023 à Bordeaux. Après un début de carrière en presse quotidienne et la direction de la revue d'art Cimaise (2006-2009), elle fonde ArtsHebdoMedias, un site d'information consacré à l'art contemporain. Docteure en sciences de l'art, elle est membre associée du MICA (axe Art, Design, Scénographie), laboratoire de l'Université Bordeaux Montaigne, et co-dirige avec Cécile Croce, professeure en esthétique et en sciences de l'art à l'UBM, la revue scientifique ASTASA, qu'elles ont créée en 2020. Spécialiste des pratiques artistiques à l'intersection de l'art et de la science, Marie-Laure Desjardins est aussi chargée d'enseignement à Paris 1 Panthéon-Sorbonne en « Création web et pratiques artistiques en réseau ». Membre de l'association internationale des critiques d'art (AICA), elle est commissaire d'exposition et collabore également avec le Domaine de Chaumont-sur-Loire pour les Conversations sous l'arbre, rencontres avec des intellectuels, des scientifiques et des artistes autour de thèmes en lien avec la nature. Les actes suivants sont extraits du livret d'exposition qu'elle a réalisé pour l'occasion et dont la version complète est disponible sur [ArtsHebdoMédias](#). Ces textes ont été complétés par des extraits issus d'entretiens menés par Allan Deneuille, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Bordeaux Montaigne et membre du MICA.



*Info Data Art*, Congrès de la SFSIC 2023, Bordeaux ©Charles-Alexandre Delestage

## ***Disque dur papier*, David Guez** **Des technologies à l'écriture**



Disque dur papier, David Guez, 2012. Courtesy de l'artiste

**Le *Disque dur papier* propose le stockage de données numériques sur un support « papier » pour les sauvegarder de façon pérenne. Ce projet sonde la fragilité d'une civilisation du « tout numérique » en proposant des alternatives sensibles et réalistes. Dans le même esprit, le projet *Stèles binaires* stocke le code informatique (0 et 1) d'œuvres importantes de l'humanité sur des matériaux comme la pierre ou le métal en vue de leur restitution en cas de perte ou de destruction de la version numérique, prenant en compte le caractère provisoire des outils technologiques de stockage (durée de vie inférieure à 10 ans).**

« J'ai commencé par faire une maîtrise en Intelligence Artificielle. À l'âge de 22 ans, j'ai basculé dans les arts plastiques – dessin, sculpture – et étudié à la Rietveld Academie, à Amsterdam, pendant deux ans. À mon retour en France, en 1996, le Web démarrait. Quand je me suis aperçu qu'il pouvait être un nouveau champ d'exploration artistique, ma passion pour l'informatique a resurgi. Ce qui m'a logiquement éloigné des pratiques artistiques classiques pour me concentrer sur des formes plus conceptuelles. Jusqu'en 2002, j'ai beaucoup exploré l'Internet avec des projets très larges, comme la première WebTV dédiée à l'art – tv-art.net –, créée en 1999, et Teleweb.org, un portail réunissant plus de 2000 web-télévisions et radios libres, ou, plus intimistes, comme la série *2067*, initiée en 2006, par un dispositif qui permettait d'envoyer un e-mail dans le futur. Je m'interrogeais alors sur la capacité du Web à être un espace de conservation et de transmission de nos données, ce qui m'a amené à m'intéresser à la question de la mémoire, au stockage, à la notion de données privées/publiques, etc. Sont nés alors des dispositifs utilisant appareil photo, téléphone ou cabine téléphonique. Ils m'ont amené à réfléchir à la fragilité du numérique d'autant que la plupart des pièces réalisées entre 1996 et 2000 avaient déjà disparu du fait des nombreuses évolutions technologiques. Il y avait quelque chose d'inquiétant à observer l'abandon des supports analogiques pour tout miser sur le numérique. Toute la connaissance du monde était désormais stockée sur un terrain instable, sa conservation fragilisée. Ce sujet est devenu une obsession, qui m'a poussé à proposer des solutions alternatives, dont *Disque dur papier* et *Stèles binaires* exposés pour le Congrès.

Le Disque dur papier a été une aventure car sa mise en œuvre m'a obligé à trouver de nombreuses solutions techniques (...) Le film retranscrit dure 26 minutes, son fichier pèse 36 Mo et est constitué de 332 millions de 0 et de 1 qu'il a fallu imprimer. Résultat : 625 pages pleines de caractères en corps 1,26 ! Ce pourquoi il faut une loupe pour les lire. A cette taille, l'ordinateur ne suit pas. Il a donc fallu contourner les difficultés et écrire des scripts pour réaliser 625 fichiers PDF d'une page. L'impression a fait apparaître d'autres difficultés car les machines de l'imprimerie n'arrivaient pas à détecter les 0 et les 1 du fait de leur petitesse. Je n'ai fait que deux livres à partir du *Voyage dans la Lune* de Méliès et de *La Jetée* de Chris Marker. Pour les *Stèles binaires*, j'ai choisi de conserver, avec le même principe, des éléments symboliques comme la première photographie de Nicéphore Niepce, le cri de l'ours brun des Pyrénées, la première voix humaine enregistrée, l'oiseau en vol d'Eadweard Muybridge, la fameuse phrase prononcée par Neil Armstrong à propos de son premier pas sur la Lune, et Albert Einstein disant  $e = mc^2$ .

Mon terrain de réflexion est celui des technologies et les sciences de l'information, abordées avec un objectif précis : élaborer artistiquement des réponses aux questions que je me pose. Et comme je suis aussi ingénieur, il faut que les solutions avancées aient non seulement du sens mais aussi qu'elles fonctionnent. Conséquence, l'idée peut mettre plusieurs années à se concrétiser par un dispositif opérationnel. J'ai travaillé sur l'IA, la réalité virtuelle, la blockchain, les NFT... À chaque fois, j'interroge des technologies à l'usage émergent et les détourne.

Depuis 25 ans, je questionne chaque nouveauté de ce domaine. Quand j'ai commencé à m'intéresser à l'IA, j'ai écrit un manifeste (...) En l'occurrence, je suis convaincu que l'IA doit être abordée par la question du langage. Il faut considérer que chaque IA est fabriquée par une entreprise qui a une manière de communiquer spécifique, des thèmes de pensée singuliers, des tabous..., et donc va les transmettre. Ce qui revient à formater les esprits de l'autre côté de l'interface, notamment les jeunes. D'autant que les IA deviennent tellement évoluées qu'il est parfois difficile de détecter qui s'adresse à nous. C'est ce que j'ai voulu démontrer avec *E.L.I.O.T*, une IA collective dont le principe était de lutter contre les IA classiques. Mon souhait était d'expliquer que les IA peuvent nous hacker par le langage, fondement même de notre humanité. Aujourd'hui, des hackers ont réussi à faire des prompts tellement évolués que chatGPT a intégré qu'elle était dans un processus de simulation et a proposé des réponses qu'elle n'aurait jamais dû pouvoir élaborer. C'est super intéressant, cela montre que le processus va dans les deux sens. La question du langage est donc cruciale (...). »

**David Guez, extraits des propos recueillis par Marie-Laure Desjardins**

**« Pensez-vous qu'un regard croisé entre les arts et les sciences de l'information et de la communication soit fertile pour explorer des problématiques communes ?**

“Oui je pense que l'art apporte différentes réponses aux problématiques posées par les nouvelles technologies. Par sa nature, il permet d'utiliser les questions esthétiques de représentation conjuguées à des médiums qui lui sont propres (peinture, installation, performance, audiovisuel, art numérique...). L'art n'a pas les mêmes objectifs que les sciences, il tente de montrer les limites, de représenter autrement, de retourner les questions, d'interroger aussi le rôle du spectateur/utilisateur. Il peut être illustratif mais aussi conceptuel et donc changer les paradigmes de départ. L'art n'est pas une science, il peut provoquer, inverser les valeurs, travailler sur une proposition faussée... il peut aussi projeter une question vers des infinis, changer les règles. Un regard croisé est une discussion, un échange de vision ; la science apporte ses connaissances, ses recherches “en cours”, l'art reçoit, analyse, détourne. Chaque artiste apporte une instanciation de transformation différente, c'est aussi la force de l'art, celle de ne pas être universelle, contrairement à la science. Il n'a pas d'obligations formelles. Il crée

ses propres règles selon des valeurs qui touchent l'émotionnel aussi. En ce sens, les deux sont complémentaires et l'échange peut être très instructif pour l'un et l'autre. »

**David Guez, extrait d'entretien avec Allan Deneuve.**



David Guez est artiste, pionnier des nouveaux médias, et auteur. Depuis 1995, il réalise des projets artistiques dont les deux moteurs fondamentaux sont les notions de « lien » et de « public ». Ces deux approches lui ont permis d'inventer des « objets » et des « matrices » qui questionnent des sujets contemporains et leurs relations avec les nouvelles technologies. Il aborde des thèmes aussi variés que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté et les questions d'archivage. Parmi ses derniers projets, Une Intelligence Artificielle Collective, qui lutte avec les IA de Google & Facebook, Une crypto monnaie temporelle, dont le temps est la base d'échange, une plateforme Web indépendante d'artistes et d'auteurs, un casque de réalité virtuelle connecté au cerveau, un livre, *Le Collectif*. <http://guez.org>. **MLD**

## ***Praying for my haters*, Lauren Huret** **De l'image maudite à l'image sacrée**



Œuvre présentée : *Praying for my haters*, 2019. Boucle vidéo 4K, 17'

Création sonore : Antoine Bellini et Lauren Huret. Co-production : Centre Culturel Suisse Paris, Pro Helvetia

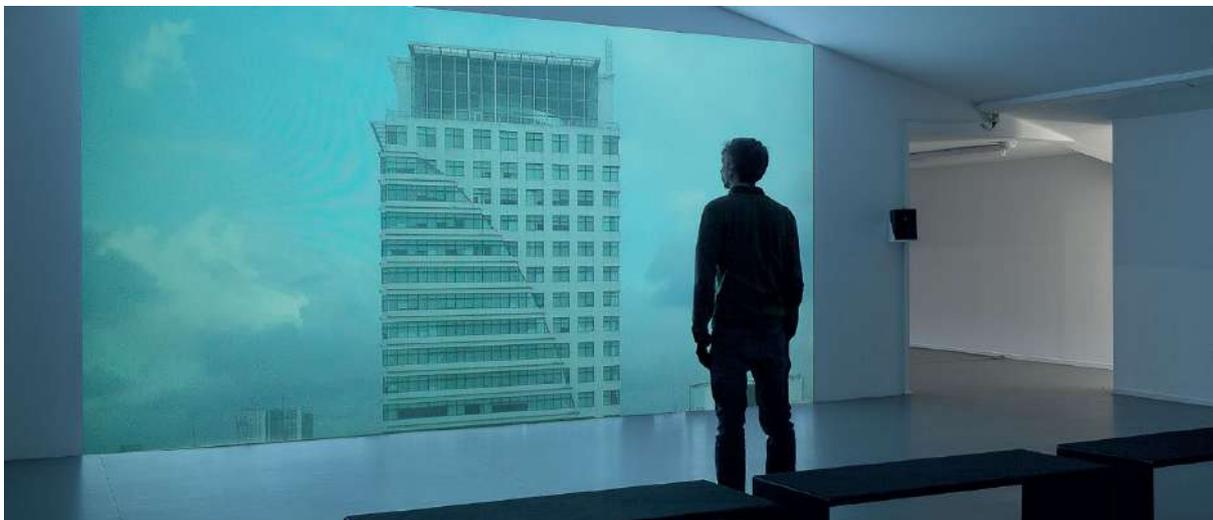
**L'artiste Lauren Huret est partie à Manille, aux Philippines, en juin 2018, afin d'enquêter sur le travail des modératrices et modérateurs de contenu, exposés à des milliers d'images traumatisantes chaque jour. Ces personnes, engagées par les entreprises des réseaux sociaux tels que Facebook et Instagram, trient sans relâche les « contenus utilisateurs » pouvant circuler sur les plateformes en ligne et déterminent leur libre circulation. Lauren Huret interroge les conséquences psychiques et physiques de ce travail à travers son concept d'« images maudites », ainsi que ses effets à long terme pour nos sociétés.**

« Parler de mon parcours oblige à revenir au temps marquant de la préadolescence. Née à Paris au milieu des années 1980, j'ai grandi – de 9 à 14 ans – aux Caraïbes, à l'époque du développement du Web. Dans cette région où des pratiques religieuses diverses s'imbriquent, la magie est très présente. Alors que mon imaginaire en était imprégné, mes parents ont acquis un ordinateur. Cette « apparition » m'a passionné au point que j'ai voulu comprendre le fonctionnement de l'appareil dans les moindres détails. Le réalisme magique du lieu a transformé les outils de communication et d'information en objets magiques de transmission d'affect. La question du spectre m'a longtemps habitée. Ce rapprochement entre cybernétique, technologies, développement des réseaux d'une part, et systèmes de pensée liés à la spiritualité ou au mysticisme, d'autre part, ont été mis en évidence par Erik Davis dans *TechGnosis: Mythes, Magie et Mysticisme dans l'ère de l'Information*. Un livre qui m'a beaucoup intéressée. J'ai, d'ailleurs, rencontré l'auteur des années plus tard aux États-Unis. Il faut également souligner que je n'ai jamais réfléchi à devenir autre chose qu'artiste – peut-être un temps journaliste, mais ce fût éphémère – et je n'ai jamais quitté les préoccupations nées aux Caraïbes. À la sortie des Beaux-Arts de Bordeaux, j'ai organisé des expositions en tant que commissaire et j'ai aussi monté une revue d'art contemporain qui s'appelait *Superstition*, puis j'ai obtenu un master à la Haute école d'art et de design de Genève puis un poste dans son département Recherche. Poste qui a beaucoup influencé ma pratique actuelle car j'y ai appris des méthodologies, issues de l'anthropologie et de la sociologie, que je me suis appropriée et dont je me sers pour mes projets. J'ai réalisé des questionnaires pour presque tous mes projets, que

ce soit ceux concernant l'IA, les modérateurs de contenus, ou aujourd'hui l'image sacrée. Cependant mon travail est artistique et non scientifique.

Je pars souvent d'un sujet auquel je ne connais pas grand-chose et qui m'intrigue. Que se passe-t-il derrière un écran ? Comment les informations sont-elles transmises ? Quel est le fonctionnement des entreprises liées à l'information et à la communication ? (...) Quand j'ai commencé à travailler sur l'intelligence artificielle en 2015, à travers le sujet précis de ses mythes et fantasmes, j'avais le sentiment que notre quotidien allait être bouleversé par cette avancée technologique, que l'IA, telle qu'elle était en train de se définir, allait impacter nos comportements et nos idées. Ce qui m'intéresse toujours, c'est de mettre en évidence les processus de transformation liés aux technologies de l'information et de la communication. J'ai beaucoup travaillé sur le smartphone, par exemple. Depuis 2015, j'ai intégré l'hypnose dans ma pratique. La première pièce était une performance, *Relaxing Data*, sorte de voyage guidé dans le temps qui commençait en 1984 – année de ma naissance mais aussi de la sortie du célèbre roman dystopique d'Orwell – et se terminait en 2016. Je décrivais les avancées technologiques, les unes après les autres, et demandais aux participants de détendre certaines parties de leur corps au fur et à mesure du récit. Naissait alors une contradiction entre l'injonction à se relâcher tout en recevant des informations stressantes sur l'émergence d'une société allant vers toujours plus de surveillance.

Je m'intéresse à l'aspect «magique» de la transmission des informations et des affects. Comment ces nouvelles manières de communiquer entre humains impactent nos usages, notre environnement, et les modifient. J'ai le sentiment que nous sommes devenus ces technologies (...) Je cherche à comprendre comment nous interprétons ce que nous n'arrivons pas à comprendre, comment nous appliquons nos mythes, fantasmes, imaginaires aux technologies de l'information et de la communication. Il est très rare de trouver quelqu'un qui puisse expliquer le fonctionnement d'un ordinateur. Pourtant ces objets font partie de notre quotidien. L'image, qui s'affiche quasi mystérieusement, induit un caractère magique à l'information retranscrite. Pour ma part, j'ai fait la démarche d'apprendre et de comprendre l'ordinateur et ses usages. Comment entreprendre de démystifier quelque chose que l'on ne connaît pas ? Je m'impose toujours une double dynamique, d'abord un processus de démystification puis une manière artistique et fantasque d'exprimer cette dernière.

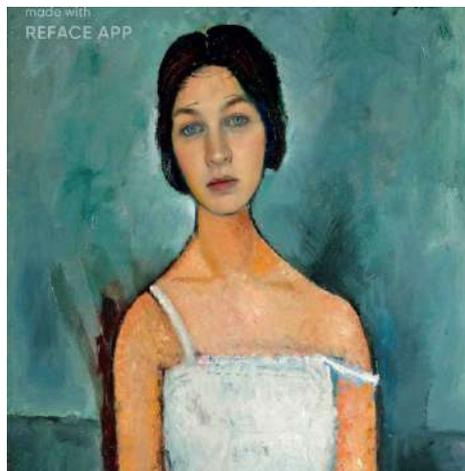


Exhibition « Praying for my haters », Centre Culturel Suisse Paris, Feb.-June 2019

Image credits : Margot Montigny / Courtesy de l'artiste.

*Praying for Haters* est la première pièce dont j'ai écrit le texte quasiment intégralement sous hypnose. C'était important pour ce sujet qui traite des modérateurs de contenu dont le travail impacte fortement le subconscient. Tout a commencé avec un article d'Adrian Chen dans le magazine américain *Wired*. Le journaliste y expliquait la situation alarmante des milliers de personnes qui trient à longueur de journée les contenus des réseaux sociaux, comme Facebook et Instagram, et sont exposés à des images insoutenables, en plus d'être transformés en censeurs. J'apprenais à cette occasion que ce ne sont pas des algorithmes mais des humains qui effectuent ces tâches, contrairement à ce que les entreprises du Web laissent entendre. Je suis partie aux Philippines pendant un mois pour tenter d'établir les faits et recueillir sur place des témoignages mais cela n'a pas été possible. Les employés ont des contrats de confidentialité très stricts et ils sont étroitement surveillés. Les seuls échanges que j'ai pu avoir ont été numériques et les informations dramatiques: quelques mois à trier les contenus des réseaux suffisent pour détruire psychologiquement les employés, de nombreux suicides sont déplorés. J'ai voulu mettre le point sur ces images que je qualifie de « maudites ». *Praying for my Haters* est une sorte de portrait très sombre de cette situation. J'ai ouvert chaque fenêtre du bâtiment filmé pour y diffuser ces « images maudites », que j'ai réussi à enregistrer avant leur censure. Les notes de musique qui hantent la vidéo sont extraites d'un enregistrement réalisé dans un karaoké, à Manille. *Praying for Haters* fait partie d'un ensemble de pièces conçues pour une exposition monographique présentée à Paris, au Centre Culturel Suisse, en 2019.»

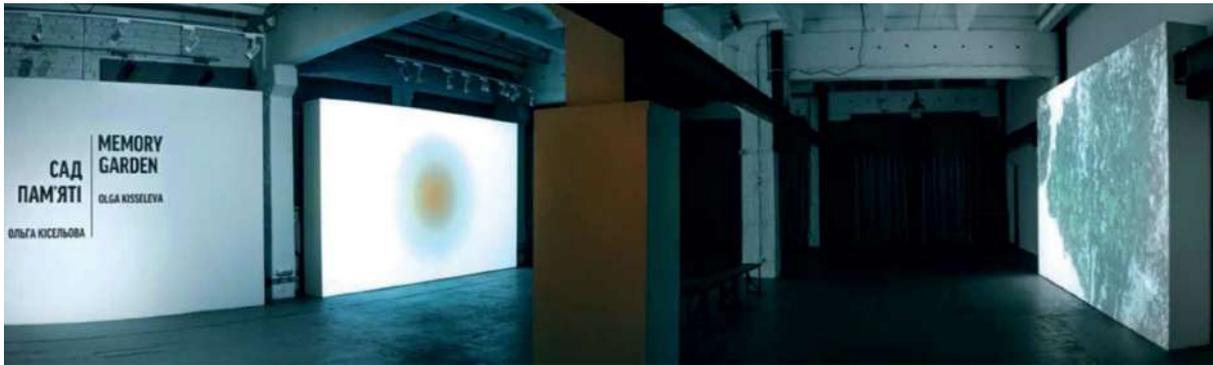
**Lauren Huret, extraits des propos recueillis par Marie-Laure Desjardins**



Portrait made with Reface App

Lauren Huret est une artiste, qui vit et travaille à Genève. Elle a étudié à l'université Bordeaux Montaigne, aux Beaux-Arts de Bordeaux et à la Haute école d'art et de design (HEAD) à Genève. Son travail visuel, ainsi que ses recherches, composés principalement de vidéos, d'installations, de performances et de collages, s'attachent à mettre en lumière les systèmes de croyance produits par nos dispositifs techniques et médiatiques. Elle a publié à ce jour cinq ouvrages dont *Artificial fear*, *Intelligence of Death*, éd. Link, co-pub. Kunsthau Langenthal, 2016 ; *L'âge des techniciens*, avec Pacôme Thiellement, éd. Clinamen, 2017 et *Praying for my haters*, éd. CCS Paris, 2019. <http://www.laurenhuret.com> MLD.

## *Memory Garden*, Olga Kisseleva Des données à l'arbre



Memory Garden, Olga Kisseleva, 2014-2019, Kiev. Courtesy de l'artiste

**LISP est un langage de programmation informatique inventé par l'américain John McCarthy en 1958, au MIT, et signifie en anglais « bruissement » ou « babillage ». C'est ce langage qui est utilisé par Olga Kisseleva pour analyser la retranscription des signaux reçus par des capteurs posés sur les arbres. Le programme permet notamment de traduire en mots les signaux émis, rendant possible une compréhension interspécifique entre les humains et les arbres. Pour *Memory Garden*, Olga Kisseleva a choisi de livrer une retranscription artistique et visuelle des mouvements intérieurs des arbres et a travaillé également à partir de leurs données dendrochronologiques.**

« Je suis née à Saint-Pétersbourg dans une famille de scientifiques. Mes parents étaient physiciens et tous étaient chercheurs. Il était donc évident pour mon entourage que je me tournerai vers les sciences. Mais j'ai préféré l'art. À cette époque, il n'existait qu'une seule école d'art à Saint-Pétersbourg pour cinquante écoles d'ingénieurs. Raisons probables pour lesquelles mon travail artistique entretient un rapport étroit avec des domaines scientifiques comme la technologie, la biologie ou la physique quantique. Quand je suis arrivée en France, je me suis intéressée à la vidéo et j'ai suivi tous les cours sur les nouvelles technologies que j'ai trouvés. Mon sujet de thèse, qui était au départ «Comment peut-on créer de nouveaux langages avec la tapisserie», est devenu «Quels sont les nouveaux langages de l'art et comment communiquer avec le spectateur?» Il m'est apparu qu'il fallait adapter l'outil de communication à son époque. Ce qui m'a conduite à faire mes premiers pas à l'université en Info-com et non en art. J'enseignais le design et la création visuelle. Dans ma recherche artistique, je suis toujours restée attachée à ces questions d'information et de communication. (...) Aux États-Unis, j'ai appris à me servir d'Internet et j'ai travaillé pour différentes entreprises, notamment Google qui venait de naître. Ces expériences ajoutées à mes recherches artistiques sur les nouveaux médias m'ont poussé vers l'exploration du monde numérique et technologique mais toujours à travers un prisme sociologique et politique. On peut citer *Time Value*, un dispositif composé d'horloges reliées à des serveurs qui calculaient pour un pays ou un autre le temps de travail nécessaire pour gagner un euro, ou encore *Power Struggle*, qui mettait en scène une bataille d'antivirus commentée par divers spécialistes: juriste, économiste, militaire ou philosophe. J'ai également beaucoup travaillé avec les QR codes, notamment pour *CrossWorlds*, qui s'intéressait à la manipulation de masse à travers les propagandes soviétique et américaine.

Aujourd'hui, les informations qui m'importent le plus sont celles émises par les arbres et la

communication, celle qu'ils établissent entre eux, avec leur environnement et peut-être aussi avec nous.

Pour ce qui est du projet *EDEN* pour *Ethics and Durability for an Ecology of Nature* dont *Memory Garden* fait partie, il existe une sorte de protocole créatif. Chacun des projets déclenche à la fois une analyse des données récoltées sur l'arbre par les scientifiques avec lesquels je travaille et une étude de l'environnement biologique, historique, sociologique, culturel, des arbres étudiés. Une fois que la recherche est terminée, j'interprète les données récoltées et cela peut se traduire sous forme de vidéo, de dispositif interactif avec les arbres, d'installations ou de performances. »

*Memory Garden* me touche particulièrement car il me ramène non seulement aux récits de guerre de mon enfance en Union soviétique – ma famille est originaire de Kiev – mais aussi parce que la question de l'établissement des faits et de la constitution de la mémoire est d'actualité avec la guerre menée par la Russie contre l'Ukraine. À l'origine, j'ai été invitée à intervenir là-bas dans le cadre de la construction du Babi Yar Holocaust Memorial Center (BYHMC). Le site, qui s'étend sur 150 hectares, se préparait à devenir le plus grand mémorial au monde du génocide juif. Depuis 2014, j'y ai travaillé à différents dispositifs traitant de la capacité de l'art à représenter et dépasser les traumatismes du passé. Il faut rappeler qu'en ce lieu des dizaines de milliers de Juifs et aussi de Tziganes, opposants politiques, homosexuels, handicapés... ont péri exécutés d'une balle dans la nuque par des divisions SS jusqu'à combler entièrement le ravin de Babi Yar. Le nombre des victimes est estimé à 100 000 personnes. Mais tuer ne suffisait pas, il fallait également que l'oubli passe. Les nazis ont déversé des produits chimiques pour mieux faire disparaître les corps, après la fin de la guerre, l'URSS a préféré ignorer le génocide et pour finir une crue a emporté le dernier espoir d'identifier quelque victime que ce soit. Puis, des arbres ont été plantés. Ce sont certains de ces peupliers que j'ai étudié grâce à une équipe de scientifiques ukrainiens. Ensemble, nous nous sommes particulièrement penchés sur leurs données dendrochronologiques, mesurant avec précision la largeur de chaque cerne pour lui attribuer une date de formation et cherchant ensuite les causes des variations d'épaisseur. Tout est inscrit dans le corps de l'arbre mais la multiplicité des facteurs agissant sur lui – le sol, le climat, les pollutions, etc.. – rend les interprétations complexes. J'ai concentré mon travail artistique sur la conviction que les racines de ces arbres sont plongées dans la terre comme dans l'histoire, que les peupliers conservent la mémoire des tragédies humaines de Babi Yar. Pour le Congrès, deux vidéos sont projetées côte à côte. D'une part, l'image des peupliers et d'autre part, l'interprétation artistique de leurs données de communication.

Depuis 10 ans, je m'intéresse particulièrement aux arbres et j'apprends d'eux. Alors que le monde semble tout entier concentré sur l'Intelligence artificielle et autres machine *learning*, la nature diffuse en continu des connaissances que nous ne savons plus recevoir, comprendre, mettre en pratique, etc. Si la science m'aide à préciser mes idées, c'est l'imagination qui me guide. Cette imagination est pour moi l'outil le plus précieux au quotidien. En user est le seul moyen d'avancer dans l'existence. L'artiste peut devenir celui qui propose de s'en servir, de se décaler, d'innover. »

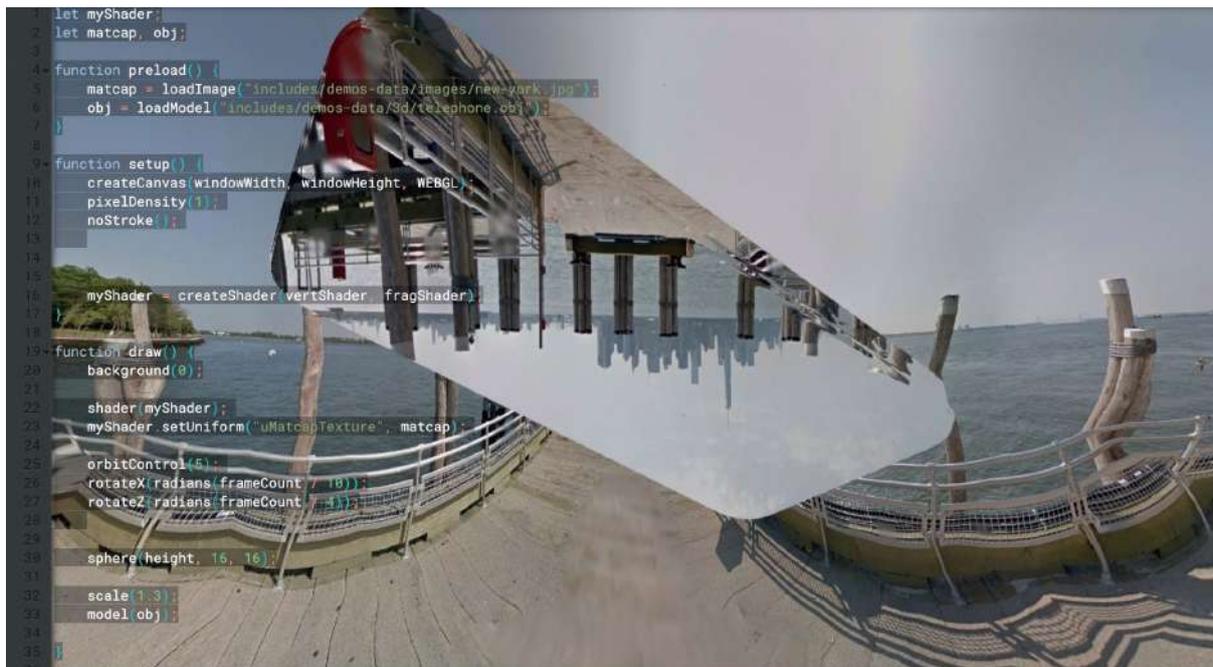
**Olga Kisseleva, extraits des propos recueillis par Marie-Laure Desjardins**



Olga Kisseleva est artiste-chercheuse, MCF HDR, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle opère principalement dans les domaines des sciences et des arts médiatiques. Son travail utilise divers médias dont la vidéo, la réalité virtuelle, le Web, la technologie mobile, et se décline le plus souvent sous forme de performances, d'installations et d'expositions interactives. L'artiste fait appel aux sciences exactes, ainsi qu'aux sciences politiques et sociales. Ses expériences, calculs et analyses respectent les méthodes du domaine scientifique en question. Cette façon d'aborder les environnements et les individus permet à Olga Kisseleva d'adopter une position inhabituelle, consistant à interroger, confronter ou tester afin d'imaginer et de réaliser diverses médiations, supports et modes de représentation. Des objets étranges comme des dispositifs étonnants dévoilent des univers invisibles, souvent peuplés de chiffres et de lignes de code, où le temps joue toujours un rôle important. Souvent, ses pièces interrogent une société hyperconnectée et consommatrice à l'excès. <https://www.instagram.com/olga.kisseleva/> MLD.

## Customs, Bérénice Serra

### Du croisement à la connexion



Customs, Bérénice Serra, 2020-2022. Courtesy de l'artiste

« Vos données personnelles ont été prélevées sur l'étiquette de votre bagage, dans un train que vous avez pris récemment et dans lequel je me trouvais. » Pour *Customs*, Bérénice Serra se transforme en *crawler*. Un *crawler* est un insecte, un bot sur le net ou encore une personne qui récolte à la main des données personnelles (nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, e-mail) trouvées en dehors des circuits numériques, sur des étiquettes à bagage, afin de se constituer un répertoire. À la manière d'une publicité ciblée, l'artiste entre en contact avec les propriétaires des valises et leur propose de participer à la production d'une œuvre. Certains échanges tournent court, d'autres permettent la réalisation d'objets. Et ce n'est qu'un début.

« J'ai eu la chance de faire mes études d'art à Montpellier (...). À l'époque, je m'intéressais particulièrement aux notions de collectif et d'intime. J'interrogeais les comportements sociaux des individus par rapport à un environnement donné. Des préoccupations qui demeurent. À la fin de mon cursus aux Beaux-Arts, j'ai passé un diplôme en édition d'art à l'Université de Saint-Etienne. Je voulais étendre mes capacités d'intervention. Puis, j'ai travaillé trois ans au Bureau des Mésarchitectures de Didier Faustino, artiste dont l'œuvre me semblait être une critique possible du système social et dont les réalisations font état d'une réflexion sur l'architecture et l'espace urbain. Un job qui ne m'empêchait pas de développer une pratique personnelle. J'ai, notamment, pris part au séminaire « Formal Mediums » à l'Akademie Schloss Solitude, à Stuttgart, puis passé six mois au Center for Contemporary Art (CCA) de Kitakyushu. Le séjour en Allemagne me procura mes premiers contacts en tant qu'artiste avec des chercheurs et celui au Japon me mit en présence d'une culture radicalement différente de la mienne. Deux expériences qui m'ont orientée vers la recherche en art.

Les usages que je découvre dans l'espace public physique ou virtuel me poussent à explorer, à travers des points d'entrée très précis, des questions esthétiques, juridiques, sociales qui parlent de notre rapport et de nos usages des technologies numériques. Lorsque j'ai constaté que

quelque chose n'allait pas dans le ciel des images diffusées par l'application Google Street View, cette question m'a poussée à étudier leur mode de production mais également à développer le projet *Résidence*. Autre exemple : me trouvant à la Fnac pour acheter un nouveau smartphone, j'observe plusieurs personnes faire des selfies avec les appareils de démonstration et les abandonner au vu et au su de tous. Ce constat a entraîné une réflexion sur le statut de ces images et a été à l'origine des projets *Public* et *Galerie*.

Depuis les années 1960, les TIC ont permis le développement de nouvelles pratiques dans le champ de l'art. J'aime voir comment cette relation se tisse à travers les années, comment l'un informe – dans le sens de donner une forme – l'autre et réciproquement. Mais ce qui interroge plus précisément ma pratique artistique, ce sont les usages de ces nouvelles technologies de l'information et de la communication. Comment ces derniers – anticipés ou non, implémentés ou non, désirés ou non – agissent sur les objets que nous, les artistes, manipulons : les images, les formes, le geste, les symboles, etc.

Le travail de l'artiste consiste à réfléchir aux systèmes de représentation de la société et de permettre, ou d'ouvrir, des possibilités de regarder autrement, de créer une distance critique, voire un jeu. C'est également quelqu'un qui prend position sur les fonctionnements internes à sa discipline: notamment à propos des conditions de production, de diffusion, de monétisation des œuvres d'art. Pour cela, l'artiste doit s'intéresser à son époque et à ce qui la bouleverse, comme le numérique pour ma génération. Mon idée est que le numérique ne doit pas être considéré comme un simple outil, mais plutôt comme un levier de transformation de nos modes de vie, de nos manières de créer. (...) Il revient alors aux artistes d'intégrer ces nouvelles dimensions, afin de garder un pouvoir d'agir sur le sens de leurs œuvres, les moyens par lesquels celles-ci parviennent au public et l'inscription de leurs productions dans le domaine de l'art.



Customs, Bérénice Serra, 2020-2022. Courtesy de l'artiste

Le XXIII<sup>ème</sup> congrès de la SFSIC a été l'occasion d'une réalisation inédite, une vidéo générée par du code visible en temps réel. Cette première est la poursuite d'un projet débuté en 2020 avec une collecte manuelle d'informations, inscrites sur des étiquettes à bagage, au cours de plusieurs voyages en train. Une fois les données personnelles des voyageurs récupérées, je les contactais par SMS pour leur demander de prendre part à une œuvre participative. Les réponses négatives étaient collectées et les positives permettaient de réaliser des valises customisées, chacune avec une image envoyée à cette fin par les volontaires. La pandémie est arrivée en plein développement du projet et j'ai dû le mettre en sourdine pendant quasiment deux années. L'exposition *Info Data Art* m'a donné l'occasion de le finaliser. Le film présenté est un essai-vidéo, qui parle du lien entre moyens de transports collectifs et réseau social, non au sens de Facebook, mais plutôt comme d'un espace alternatif où il est possible de passer du croisement à la connexion. Il débute en racontant – voix *off* – que l'actrice américaine Hedy Lamarr, dont le père était ingénieur, a mis au point un moyen de coder des transmissions. Ce protocole, utilisé pour guider les torpilles durant la Seconde Guerre mondiale, est aujourd'hui utilisé par nos outils numériques. C'est à lui que nous devons les protocoles de connexion Wifi et la norme de télécommunication Bluetooth, protocole de proximité qui peut permettre d'échapper au modèle centralisé d'Internet, de construire des réseaux de diffusion parallèles. Ainsi, des applications se sont développées pour créer des réseaux de communication par proximité afin d'être utilisés dans les pays qui subissent des coupures d'Internet autoritaires et aussi lors de mouvements de contestation, comme à Hong Kong, par exemple. Ce nouvel usage est apparu à l'époque où j'ai commencé à collecter les données personnelles dans les trains, ce qui a fait évoluer mon projet. Il n'est plus rare désormais de recevoir lors d'un trajet en bus ou en train des mêmes envoyés par des gamins ou des images sexuelles de harceleurs urbains. La fonction de média parallèle, en cas de crise, a été récupérée par des pratiques autres. La vidéo *Customs* raconte cette histoire et examine le soin que nous accordons à ces images. J'ai travaillé une esthétique « pop-up » pour rappeler les fenêtres de texte qui s'affichent sur nos écrans pour nous demander l'autorisation de collecter nos données et j'ai utilisé un outil mis en place par les *Live coder* qui est en mesure de compiler des visuels en temps réel. *Customs* a été réalisé dans l'esprit des *desktop movies*, films uniquement fait par enregistrement d'écran. »

**Bérénice Serra, extraits des propos recueillis par Marie-Laure Desjardins**

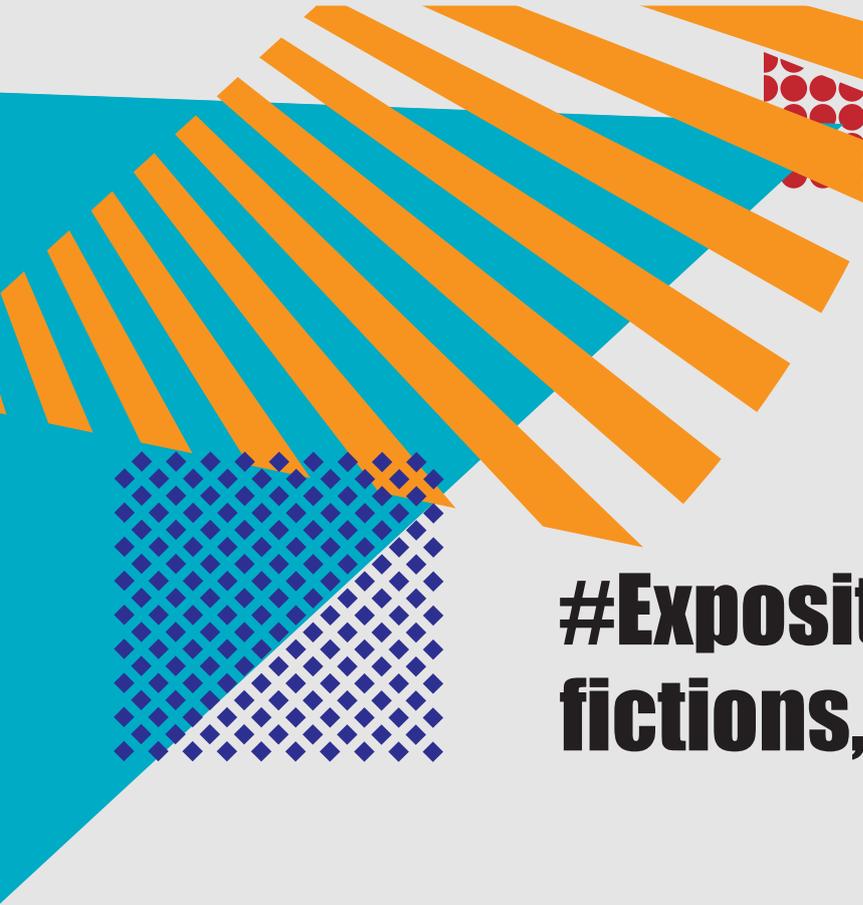
**« Pensez-vous qu'un regard croisé entre les arts et les sciences de l'information et de la communication soit fertile pour explorer des problématiques communes? »**

En tant qu'artiste travaillant sur des problématiques liées aux médias, je pense qu'une mise en commun des savoirs ainsi que des échanges entre les disciplines pourraient effectivement s'avérer une stratégie fertile pour explorer des problématiques communes. Les artistes et les chercheurs n'adoptent peut-être pas les mêmes méthodes de travail, et leurs productions peuvent être de natures différentes, mais leurs objets de recherche se chevauchent souvent, s'entrecroisent et s'amuse. Étant donné qu'un nombre croissant d'artistes s'engage dans des projets de recherche-création, souvent en partenariat ou même en co-direction avec des chercheurs, il devient probablement plus facile de créer une perméabilité entre les méthodes de travail, ou du moins, ce changement permet aux créateurs de mieux comprendre les attentes liées au travail de recherche académique. Inversement, au cours des deux dernières décennies, des projets artistiques dits « arts et sciences » se sont développés, dans lesquels des équipes interdisciplinaires collaborent au développement et à la production d'œuvres. D'un point de vue personnel, les échanges avec les chercheurs en sciences de l'information et de la communication sont très motivants car ils offrent un accès plus immédiat à certains sujets de recherche que je ne connaîtrais autrement qu'à travers des publications différées. La spontanéité de ces échanges est un atout pour susciter des idées créatives ! »

**Bérénice Serra, extrait d'entretien avec Allan Deneuve.**



Bérénice Serra est artiste-chercheuse basée à Zürich (CH). Elle est professeure invitée à l'Académie d'art et de design de Bâle. Artiste et chercheuse, elle développe des projets à la fois artistiques et théoriques qui interrogent les modes de conception, de production et d'échange des formes culturelles à l'ère numérique. En collectant des images générées par les utilisateurs, en concevant des livres hybrides avec les langages du Web et en organisant des expositions sauvages avec des smartphones, elle s'intéresse essentiellement aux problèmes de la publication – comment les contenus deviennent publics. En considérant les dispositifs numériques et les infrastructures techniques (smartphones, serveurs, plateformes, etc.) comme des moyens réticulaires de publication et d'édition, donnant aux individus de nouvelles forces d'émancipation, les recherches de Bérénice Serra se concentrent sur les enjeux esthétiques et sociopolitiques de l'expérience contemporaine de l'espace public. <http://berenice-serra.com>  
**MLD**



# **#Exposition - Sémiogonie : fictions, langages, écrans**

#Exposition

## Sémiogonie : fictions, langages, écrans

**Collectif Sémiogonie**

Laurence Allard,

Étienne Candel,

Pauline Escande-Gauquié,

Gustavo Gomez-Mejia

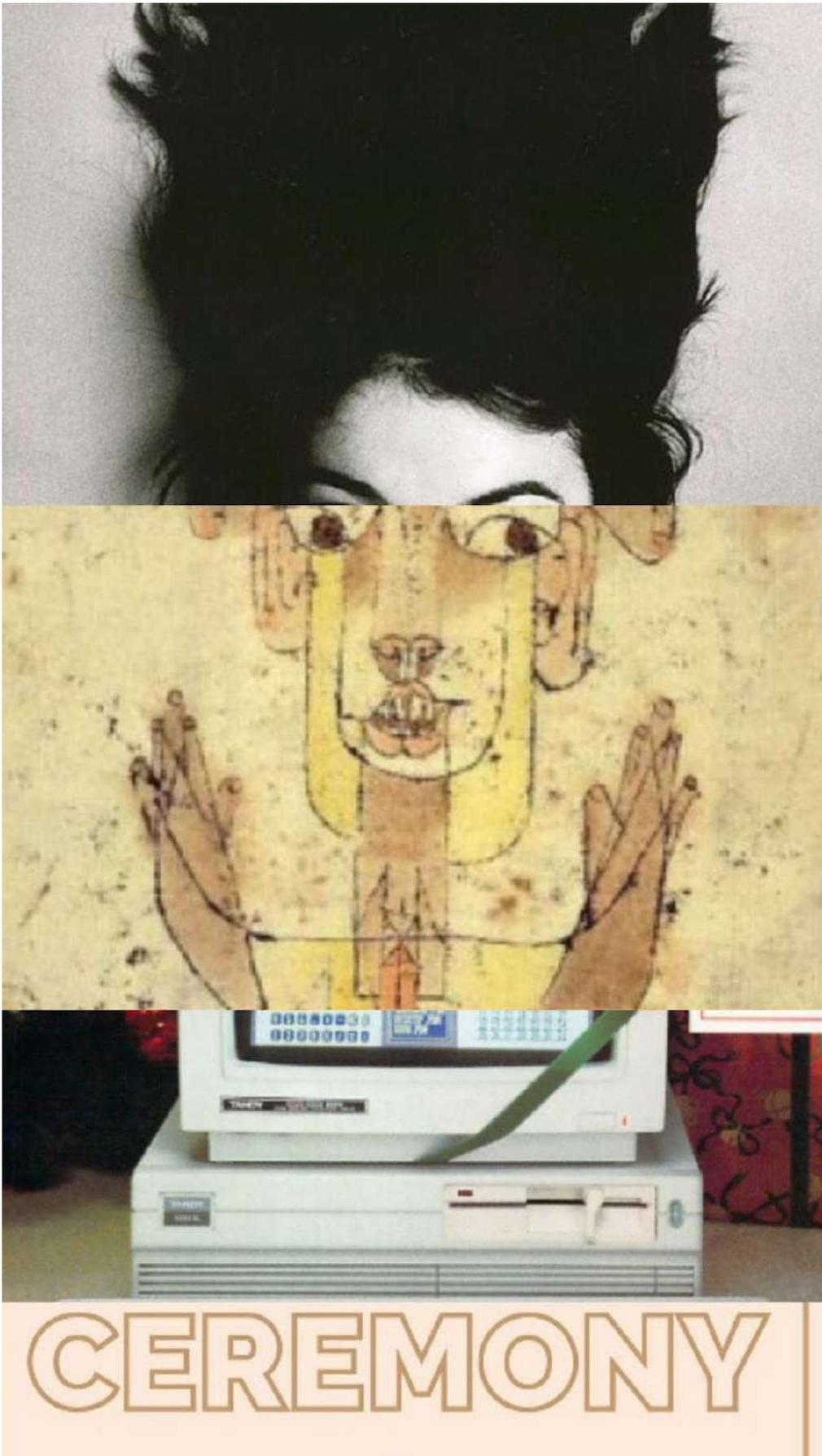
Le collectif de recherche Sémiogonie (Laurence Allard, Étienne Candel, Pauline Escande-Gauquié, Gustavo Gomez-Mejia) se réunit autour d'une volonté d'ouvrir de nouvelles perspectives aux pratiques créatives en SIC et à leur interrogation en recherche. Ces artistes-chercheurs tentent de produire de la recherche à partir de leurs pratiques artistiques autant que de nourrir ces pratiques par l'heuristique de la recherche. Dans l'enceinte bordelaise du XXIIIème Congrès de la SFSIC, consacré à la « numérisation des sociétés », une exposition collective a permis de présenter un triptyque anthologique de travaux de « recherche-création » explorant des questions à la croisée des fictions, des langages et des écrans.



Exposition *Sémiogonie : fictions, langages, écrans* - Arts • SIC • Culture 2023, Bordeaux ©Sémiogonie

## « Comment regarder les écrans ? », Gustavo Gómez-Mejía

Cette question ne cesse de hanter Gustavo Gomez-Mejia. Des présentations et des publications chargées de captures d'écran peuvent témoigner de son attachement à une certaine analyse sémio-sensible des matérialités numériques et de la vie sur Internet. Jusqu'où peut-on en parler sans montrer des bribes d'écrans ? Comment interroger la relation entre le chercheur et ses *screenshots* ? Trois travaux de « recherche-création » peuvent essayer de répondre autrement à ces questions. D'une part, l'œuvre textile *Le Chiffonnier des écrans : web memories and surviving screenshots (1997-2019)* (initialement présentée au colloque « *The web that was* » de l'université d'Amsterdam/Resaw, 2019) essaie de retisser en diachronie l'archive numérique, la démarche méthodologique et le parcours biographique du chercheur. D'autre part, fruit d'une collaboration avec l'artiste et chercheuse colombienne Glenda Torrado, l'installation web de la *Corona Sound Machine* (présentée aux colloques distanciels *Affect&SocialMedia 4.5* et *Pandemix.mob*, 2020) documente en chansons une mémoire vernaculaire latino-américaine de la pandémie de Covid-19 vécue via WhatsApp. Enfin, trois séries de collages et GIFs smartphoniques – aux titres provisoires *Toucan Brise-écran*, *Caspar Memerich* et *Compusphynx* (en hommage à J. Perriault) – illustrent un travail en cours qui applique les techniques du *cut-up* aux *screenshots* de divers « contenus » de Twitter et Instagram (publicités anciennes et nouvelles, posts quotidiens, *stories*, mèmes, bots d'art) pour mieux les dialectiser tour à tour.



Ceremony, Gustavo Gómez-Mejía ©Sémiogonic

Face à la question de l'observation des écrans, trois regards sont explorés à travers les travaux de « recherche-crédation » que Gustavo Gomez-Mejia présente au sein de « Sémionomie ». Un regard archéologique dans *Le Chiffonnier des écrans: web memories and surviving screenshots (1997-2019)* qui expose le parcours autobiographique d'un sémiologue à travers ses archives de captures d'écran devenues une serviette de plage, illustrant ainsi la transformation d'une pratique méthodologique en une expérience engageante de préservation de rebuts culturels du web dans la durée. Un regard ordinaire dans l'installation web *Corona Sound Machine* qui se concentre sur l'écran du smartphone en tant qu'habitable diasporique pendant la pandémie, émulant l'interface de Whatsapp pour créer un dialogue convivial avec Glenda Torrado, dénaturant à la fois l'accoutumance techno-sémiotique et les métaphores vernaculaires de la viralité. Un regard spéculatif avec les séries de collages, *Toucan Brise-écran*, *Caspar Memerich* et *Compusphynx*, qui explorent des rapprochements graphiques entre divers types de « contenus » de Twitter et Instagram, mettant en lumière la modularité et la texturalité des écrits d'écran contemporains devant un sensorium connecté capable d'interpréter des pixels chargés d'enjeux divergents.

## « Textualisations », Étienne Candel



*Ironèmes d'Etienne Candel ©Sémiogonie*

Que peut-on exposer ? Si la pratique d'écriture la plus quotidienne, la plus récurrente d'Étienne Candel réside dans la production des ironèmes – d'abord et longtemps sur Twitter, mais aussi sur Mastodon (@etienne\_cdl@framapiaf.org) – la présentation de ces micro-textes poétiques porteurs d'altérations minimales du langage est toujours une question. Ces textes en effet se prêtent, selon les lieux et selon les occasions, à des textualisations variées, sans pouvoir, par leur dynamique même de textes de réseaux, se subsumer pleinement sous aucune d'entre elles – l'écriture des ironèmes est une écriture pléthorique, ancrée dans le flux et dans l'itération (ils se comptent par dizaines de milliers). Rompant avec le texte d'écran pour d'autres supports et d'autres formats, les œuvres présentées au congrès sont des objets « présentables », « exposables » en raison des propriétés de leurs supports et de leurs généralités.

Ainsi, les affiches composées en 2018 avec le Julien Gineste (typographe, École Estienne) et imprimées aux caractères de bois sur papier Hahnemühle écru de format petit Jésus concourent à une certaine valorisation du texte, par la mise en perspective du travail de la presse traditionnelle, de l'encre imparfait des caractères anciens (début/mi-XX<sup>e</sup> siècle) et du jeu des

couleurs en tons directs. Ce sont des affiches, ou plus précisément, ce sont des « *affichables* » : ce que manifestent de telles créations, c'est que la médiagenie des supports est une affaire de constructions. Le choix même des textes, dans le cas de la composition d'une affiche imprimée, s'effectue par inférences de ce qui mériterait d'être ainsi promu au travail de l'imprimé, et de rompre à la fois avec le flux et avec la duplicabilité du texte de réseau où se sont structurés les ironèmes : à l'inverse, l'impression aux caractères de bois permet des jeux d'encrage et des accidents qui rendent chaque exemplaire unique.

Une deuxième œuvre est un livre – ce que l'on appelle un livre d'artiste: *Ironèmes*. Il s'agit d'un rouleau de texte (50 mètres / 500 grammes) enfermé dans une boîte de conserve (éditions Peuple caché). Ici aussi la médiagenie du support préside au questionnement sur l'éditorialisation du texte. L'impression thermique est réalisée sur une imprimante de caisse détournée de son usage pour permettre une impression continue sur les 50 mètres de papier ciré; cette méthode d'impression a pour particularité de ne pas encrer le papier, et d'être particulièrement soumise à dégradation; le texte contenu dans la boîte est donc soumis à péremption. Le *rotulus* des ironèmes évoque la textualité de réseau, sa labilité, mais aussi la fragilité de ses contenus (environ 1000 textes, prélevés sur une période d'un mois); et il est notable que, par une ironie taquine du sort et par le caprice des plateformes industrielles d'écriture, le compte @etienne\_cdl ait été suspendu précisément en juin 2023, au moment même de l'exposition.

### **« Éloge du quotidien ou la poétisation des réseaux sociaux », Pauline Escande-Gauquié**

Comment (re)lire la quotidienneté ? Depuis février 2020, Pauline Escande-Gauquié développe un projet littéraire sous l'avatar *Apoline* sur Instagram et Facebook, sorte de web feuilleton prenant la forme de chroniques littéraires, de photos, de *stories* et autres contenus interactifs propres aux réseaux sociaux, en posant la question des éclats et éclaboussures du quotidien. Elle a fait une exposition hors numérique « Éloge du quotidien » en juin 2022 lors de l'évènement *Recherche et création : la sémiogonie en pratique*. Pauline Escande-Gauquié a publié par ailleurs en 2022 sous son avatar Apoline un essai-fiction *37 printemps* (Actualités Éditions) sur la génération Y. Elle a une exposition prévue *Quota/Gaïa* en pleine nature dans les Cévennes (août 2024) faite de matériel de récupération et d'extraits de son avatar Apoline où elle confronte l'éphémère cycle du quotidien à l'intemporel cycle de la nature.



Pauline Escande-Gauquié, Apoline ©Sémiogonie

L'avatar Apoline lors de l'exposition posait la question du processus de poétisation en terrain numérique, hors dispositif numérique. Il y a *dé-jeu* volontaire de la posture de chercheuse qui passe par la création d'un avatar livresque et intime. Cet avatar amène une reconfiguration de la figure d'auctorialité et une dissémination de l'identité de l'enseignante et chercheuse. L'animation imagée qui accompagne le texte a un impact sur l'identité construite vers un *spectacle* visuel et participe au récit livresque dans sa dimension sensible. Apoline est un *dé-Je* un peu *fêlé* où la fêlure est à entendre comme la capacité de la chercheuse à avoir un point de vue critique sur ses propres posts intimes dans leur quotidienneté. Il y a une ambiguïté constante entre des récits vrais et des récits faux – propres aux réseaux sociaux – dont l'avatar joue ; et des posts entre écriture livresque et méta-analyse de cette écriture. Le processus de poétisation naît précisément de cette ambiguïté, de cette capacité à écrire non sur soi mais « avec soi ». D'une part, en reconnaissant les posts Apoline comme relevant des écrits de l'intime et de l'autofiction, d'autre part en construisant les posts par un « maillage » de citations, d'allusions, de gloses polyphoniques, d'inférences théoriques et d'interférences culturelles.



a\_p\_o\_l\_i\_n\_e

a\_p\_o\_l\_i\_n\_e Chronique 263 - -

« Hier, j'ai rencontré L. J'arrive dans ce petit salon très discret, Soleil beauté, épuisée. Le chemin pour m'y rendre me semble une éternité. Mais ma mère me l'a recommandé. La responsable en me voyant arriver pâle comme une morte, me dit: « Je vous mets avec L ». Elle me mène dans une petite cabine à l'éclairage rosée. L, la cinquantaine, grande femme robuste, m'accueille. Avec ses beaux bras laitieux de femme slave, elle m'aide à me déshabiller, m'installe. Je regarde son visage solaire. On se sourit. Ça fait longtemps que je n'ai pas souri. Ces derniers temps, j'ai surtout pleuré. L est arrivée d'Ukraine il y a deux mois. Elle ne parle ni français, ni anglais. Entre nous, il n'y a que le langage du corps. Que sont mes maux à côté des siens ... je me sens honteuse d'être si faible et amaigrie alors que L est pleine de puissance. Elle

[Voir les statistiques](#)

Aimé par [gustavo.gomez.mejia](#) et 11 autres personnes

MAI 26

[Publier](#)

Capture d'écran de la chronique 263, par Apolline ©Sémiogonie

Apolline — en abandonnant l'ambition d'objectivité scientifique, ou de protocole pour dévier, dériver, déjouer... entre dans la catégorie d'art documentaire. D'ailleurs, pour désigner ces déviations, la métaphore de Roland Barthes est « celle d'une légère sortie de route (...) défiant la loi, rénovant la voie qu'on pensait barrée » (*Cours*, 1978). Il y a bien un *déjeu* assumé dans le projet qui consiste à « agir avec la langue » à contre-courant du registre du langage attendu des réseaux sociaux et de l'écriture universitaire.

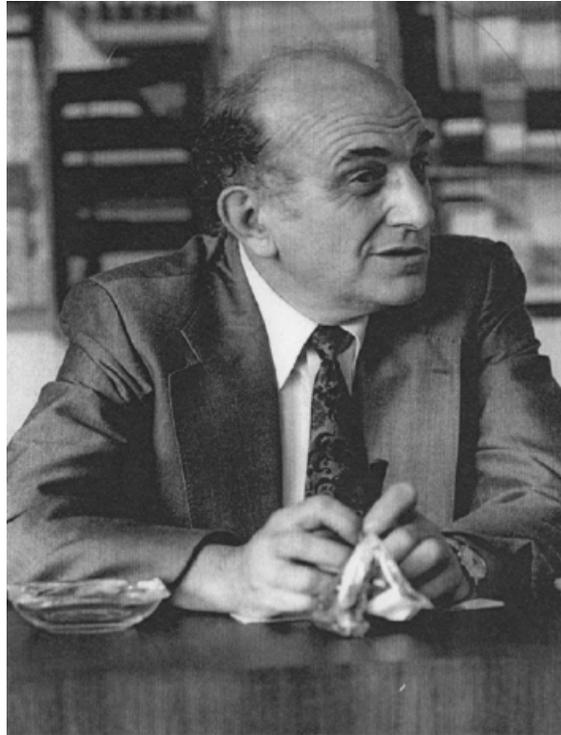


**#Exposition Robert Escarpit**

#Exposition

## **Robert Escarpit, un pionnier dans l'aventure communicationnelle du XX<sup>ème</sup> siècle**

Franck Cormerais



Portrait de Robert Escarpit ©Famille Escarpit

### **1. Une exposition pourquoi ? – un événement en plusieurs dates**

En juin 2017, l'International Society for Knowledge Organisation (ISKO) organisait à l'UNESCO un hommage aux visionnaires et théoriciens francophones des sciences de l'information et de la communication. Lors de cet hommage, Robert Escarpit (1918-2000) a été abondamment cité pour ses travaux sur la lecture menés à la demande de l'UNESCO. En 1965, il écrivait notamment *La révolution du livre*, un ouvrage diffusé dans le monde entier qui analysait le phénomène du livre de poche comme un problème de communication par l'écrit. Robert Escarpit, qui a bénéficié d'une importante notoriété, est ainsi reconnu comme l'initiateur d'un mouvement qui a donné naissance aux sciences de l'information et de la communication en France.

En septembre 2018, pour célébrer le centenaire de sa naissance, nous avons souhaité revenir sur les différents travaux qu'il a menés, afin de souligner leurs qualités et leur caractère interdisciplinaire dans le cadre d'un colloque international. Il s'agira de s'interroger sur l'héritage qu'ils ont laissé et les filiations existantes avec les recherches menées actuellement en sciences de l'information et de la communication.

En septembre 1967, à la suite de la création des Instituts universitaires de technologies en 1966, Robert Escarpit fonde le premier IUT du secteur tertiaire à Bordeaux. L'établissement ouvre avec les formations en journalisme et animation sociale et socioculturelle, suivront quatre

options supplémentaires en Information Communication: documentation, communication d'entreprise, métiers du livre et publicité.

En septembre 2001, le département information-communication déménage dans un nouveau bâtiment en centre-ville, tout proche de la gare Saint-Jean et de l'église romane Sainte-Croix. C'est l'occasion pour l'IUT de se doter de salles modernes aux équipements adaptés aux formations dispensées, comme un plateau télé nommé Robert Escarpit en l'honneur du fondateur de l'IUT.

En juin 2022, le congrès de la société française des sciences de l'information et de la communication accueille, dans l'IUT qu'il a créé, une exposition en son honneur à proximité du plateau Robert Escarpit. Une boucle est bouclée.

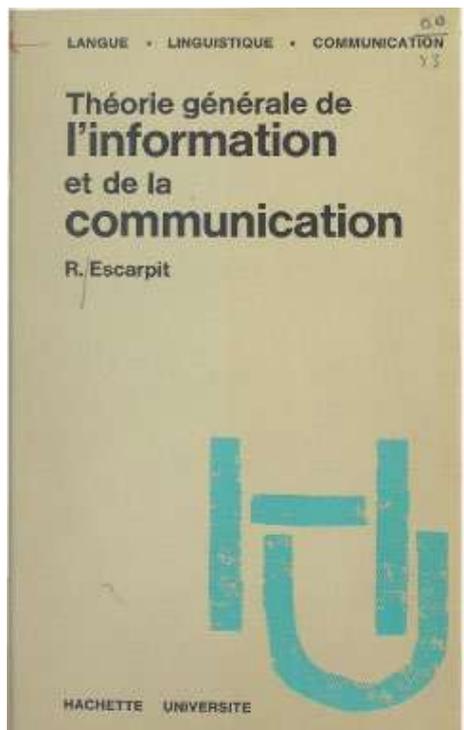


Robert Escarpit à l'université entouré d'une équipe de recherche ©Iltam

## 2. Une exposition, comment et pour qui ?

Le parcours de Robert Escarpit, d'abord angliciste, puis successivement comparatiste et professeur en sciences de l'information et de la communication, est représentatif d'une transformation profonde des humanités au cours du XX<sup>ème</sup> siècle. Ses préoccupations se matérialisent dans la création de différentes institutions. Il fonde successivement le centre de sociologie des faits littéraires, l'institut de littérature et de techniques artistiques de masse, l'IUT de Bordeaux, l'Unité pluridisciplinaire des techniques d'expression et de la communication, et le laboratoire des sciences de l'information et de la communication. En 1976, il jette les bases des sciences de l'information et de la communication dans une théorie générale. Sa démarche de pionnier interroge aujourd'hui les SIC dans leur relation aux SHS, aux STIC, aux humanités et à des disciplines comme l'informatique et les sciences cognitives.

Il fallait choisir un support de communication idéal dans le cadre événementiel pour présenter la richesse d'un tel parcours de vie. Une première exposition devait d'ailleurs se tenir dans l'espace dédié aux Archives départementales de Gironde, où un dépôt complémentaire fut réalisé par le cadre de notre laboratoire par nos soins aidés d'une doctorante ayant pour mission d'organiser le [fonds Robert Escarpit](#). Le fond composé d'un nombre important de boîtes dont l'intérêt est de retracer l'histoire du premier laboratoire de recherche en information en France.



Couverture de l'ouvrage fondateur

*Théorie générale de l'information et de la communication* de Robert Escarpit

Les kakémonos furent retenus. Il fallait un support léger pour éviter le montage d'une exposition classique. L'exposition devant par la suite être envoyée à la médiathèque *Robert Escarpit* de Saint-Macaire, ville de sa naissance. Il s'agit de 6 panneaux de 2 mètres de hauteur, environ, et 80 centimètres de largeur. Ces panneaux retracent l'œuvre de Robert Escarpit (voici quelques extraits).

### **Le Kakémono 1 : « Robert Escarpit Pionnier des SIC »**

« Une frise chronologique qui marque des dates majeures. Journaliste, romancier, essayiste, enseignant et chercheur, sa vie est multiple. Son ex-libris *la vie est belle* signe son attitude dans l'existence ».

### **Kakémono 2 : « Le journaliste »**

« Robert Escarpit signe ses premiers articles alors qu'il est étudiant. En 1944, il rencontre Hubert Beuve-Méry, fondateur du journal *Le Monde* et démarre avec le quotidien une longue collaboration. Il publie tout d'abord plusieurs articles sur l'Amérique latine depuis Mexico, où il est nommé secrétaire général de l'institut français. Puis, il devient le billettiste d'*Au jour le jour* qui le fait connaître du grand public. Il est l'auteur de plus de 9000 billets publiés dans *Le Monde* entre 1949 et 1979. »

### **Kakémono 3 : « Engagé à gauche »**

« Robert Escarpit s'engage au sein de syndicats étudiants et collabore à l'Unité Socialiste, le bulletin de la SFIO en Gironde. Durant la Seconde Guerre mondiale, il entre dans la Résistance et participe, notamment, aux combats du Médoc. En 1961, il est président de la Ligue de l'enseignement de la Gironde. Bien qu'il n'adhère pas au parti communiste, il est élu en 1982 avec le groupe communiste au Conseil régional d'Aquitaine ».

**Kakémono 4 : « Sociologue de la littérature »**

« Escarpit publie *Sociologie de la littérature* en 1958. La littérature doit être perçue comme un processus de communication reposant sur trois temps : l'écriture/la production; l'édition/la distribution; la lecture/la pratique culturelle. L'ouvrage connaît un succès retentissant traduit en vingt-trois langues, plus de 100 000 exemplaires vendus. » Cet ouvrage initie un tournant vers l'étude des masses médias.

**Kakémono 5 : « L'écrivain »**

En 1958, il publie chez Fayard *Les Dieux du Patamba*, puis *Peinture Fraîche* pour lequel il obtient le Grand Prix de l'Académie de l'Humour en 1960. Il est également l'auteur de plusieurs romans, récits et contes pour enfants, comme la série des *Rouletabosse*, qu'il illustre parfois lui-même. En 1984, il reçoit le Grand Prix de la Science-fiction française.

**Kakémono 6 : « Le chercheur en SIC » (voir image)**

## Robert Escarpit

(1918-2000)

Pionnier des sciences de l'information  
et de la communication



# Premier enseignant-chercheur en sciences de l'information

« *L'information est le contenu de la communication et la communication le véhicule de l'information.* »

À la fin des années 1960, Robert Escarpit découvre les *Communication Studies* aux États-Unis.

Pour promouvoir la discipline en France, il mène une **réflexion théorique**, fédère une **communauté de chercheurs** et participe à la **création de plusieurs institutions**, locales et nationales :

- en 1967, suite à une entrevue avec le ministre de l'Éducation, il fonde un IUT expérimental destiné aux littéraires. Il crée alors à Bordeaux l'IUT B,
- pour le second cycle universitaire, il crée en 1969, l'Unité pluridisciplinaire des sciences de l'information et de la communication (UPTEC) qui devient, en 1980, l'Institut des Sciences de l'Information et de la Communication (ISIC),
- en 1972, il fonde avec d'autres chercheurs un comité qui deviendra par la suite la Société française des sciences de l'information et de la communication (SFSIC).

### La reconnaissance de la discipline intervient fin 1975.

Robert Escarpit devient alors en France le premier enseignant-chercheur en SIC.

Le laboratoire de l'ILTAM, qu'il a fondé en 1965, devient en 1978 le Laboratoire associé des SIC (LASIC).

Pendant ces mêmes années, Robert Escarpit **contribue à la définition scientifique de la discipline**. Il publie une *Théorie générale de l'information et de la communication* en 1976.



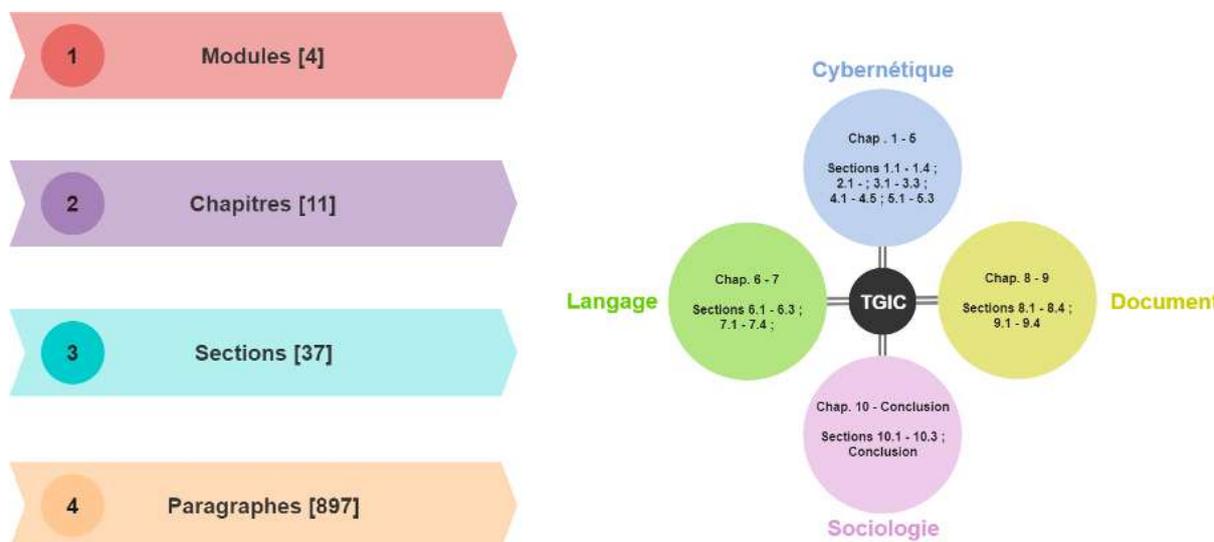
### 3. Quelle est l'actualité de l'œuvre de Robert Escarpit ?

L'audace intellectuelle et la curiosité de Robert Escarpit, qui lui ont permis de participer à l'institutionnalisation de nouvelles approches de la culture de masse et du document, peuvent trouver un écho avec les préoccupations scientifiques actuelles. Sa démarche a été à l'origine de ce qui fut nommée « l'école de Bordeaux » qui fut aussi pionnière dans l'histoire du livre et de la lecture ainsi que l'étude des masses médias.

L'œuvre séminale de Robert Escarpit est aujourd'hui méconnue dans les SIC, en particulier chez les nouvelles générations de chercheurs. Un premier travail de présentation de son œuvre fut réalisé par Nicole Robine et un numéro de la revue *Communication et Organisation* fut consacré à l'œuvre de Robert Escarpit. Plus récemment des articles scientifiques présentèrent ses travaux (Laulan 2000). Une journée fut organisée en 2017 à propos de l'œuvre d'Escarpit dans les locaux des Archives départementales de Gironde qui possède un fond Escarpit. Du point de vue de l'histoire des Sciences de l'Information et de la communication en France, le projet relance quelques études partielles réalisées sur l'histoire des SIC (Boure 2002). L'équipe E3D du MICA a organisé un colloque international en 2018 et pour réaliser le projet ReNum (Robert Escarpit Numérique) autour de la *Théorie générale des sciences de l'information et de la communication* (1976 et republié en 1991). C'est une œuvre majeure de l'histoire des sciences de l'information et de la communication en France. Cet ouvrage est la première synthèse d'envergure éditée et il paraissait opportun pour le centième anniversaire de la naissance de l'auteur de montrer en quoi ce livre est toujours d'actualité.

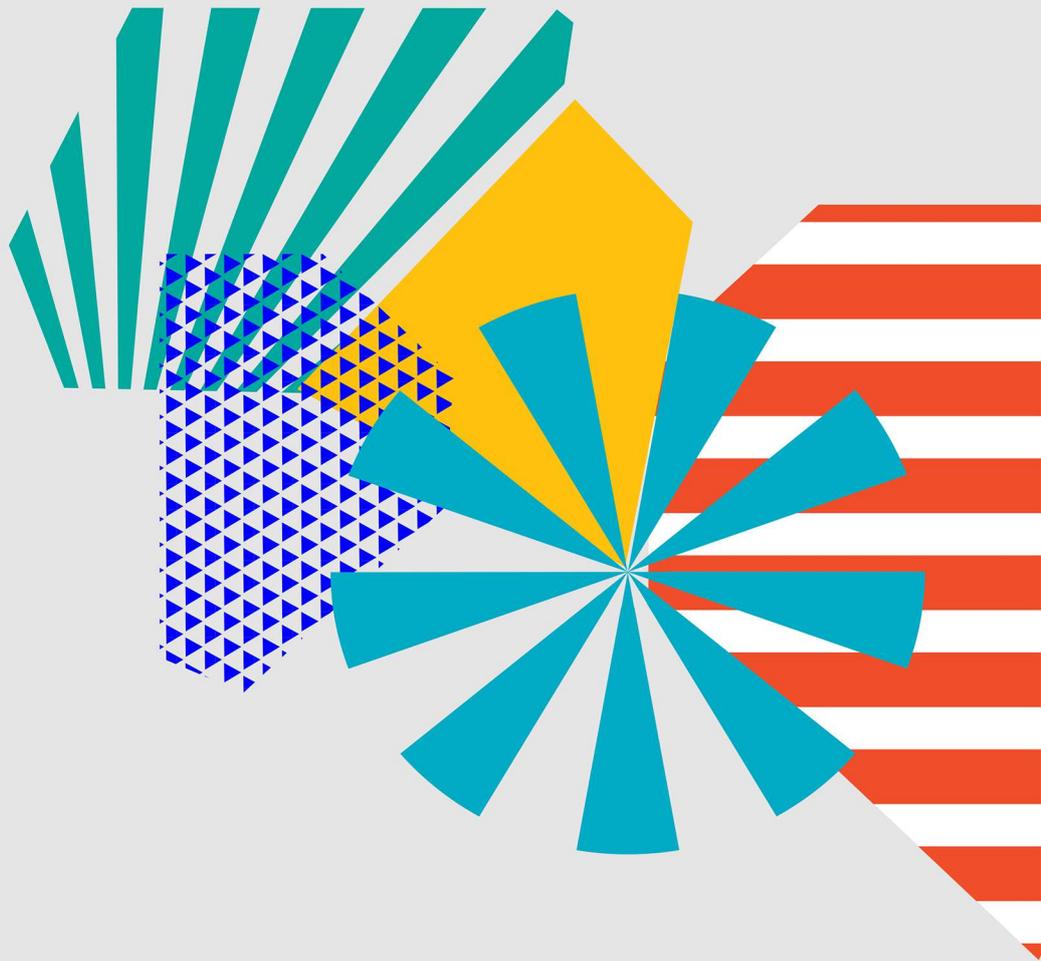
La *Théorie Générale* rassemble une matière première pour fixer une tradition intellectuelle qui sera reconnue en janvier 1975 par arrêté créant une 52ème section du CCU, devenu aujourd'hui 71ème section du CNU (Centre National des Universités). C'est donc dans une articulation entre technologies d'information, histoire des savoirs et invention d'une présentation disciplinaire que nous plaçons la dynamique du projet.

La *Théorie générale* est la marque d'un nouveau champ disciplinaire et d'un nouveau paradigme, son contenu s'apparente aussi bien à un répertoire qu'à une encyclopédie des origines d'une science. Nous avons défini quatre modules pour cartographier le champ originaire des SIC (Cybernétique, Langage, Document, Sociologie) pour distribuer les chapitres, les sections et les paragraphes de l'ouvrage (cf. schéma infra).



La *Théorie Générale* permet ainsi d'ouvrir une « vue archéologique » sur les sciences de l'information et de la communication. Cette organisation hyperdocumentaire est un dispositif à la fois de présentation de la naissance d'une discipline, les SIC, et aussi sur de la mise en valeur d'un travail important mené au sein du premier laboratoire universitaire dédié à l'étude des médias en France.

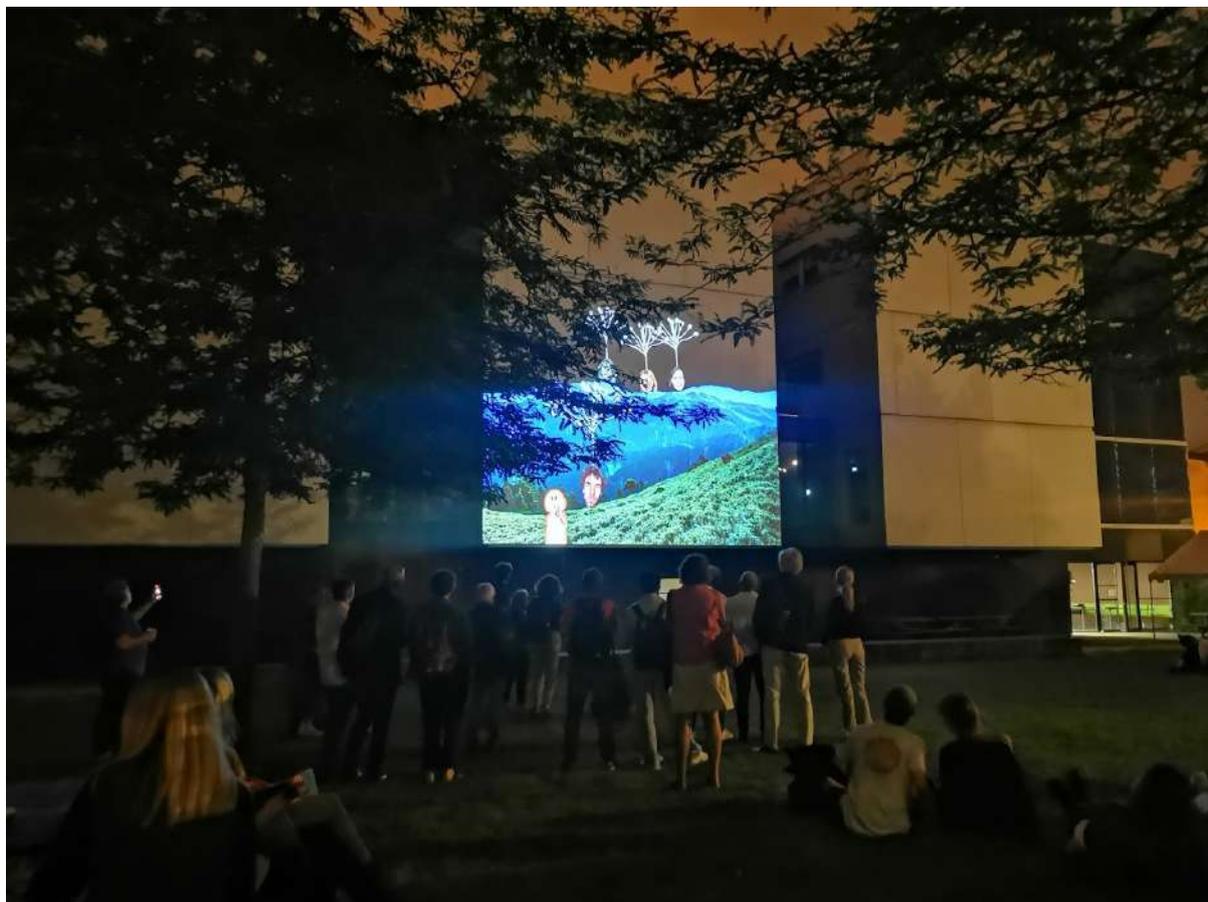
# #Mapping vidéo



#Mapping vidéo

## Œuvre Collective : Les SHS ont le droit de «cité»

Benoist Blanchard,  
Camille Forthoffer,  
Marie Sarraute-Armantia,  
Alexandra Aïn,  
doctorant.e.s en sciences de l'information et de la communication



Extrait photographique 1 - Mapping vidéo sur les façades de l'IUT de l'Université Bordeaux-Montaigne  
Arts • SIC • Culture 2023, Bordeaux. Courtesy de l'artiste ©EB

Durant l'année universitaire 2022-2023, l'association RePLIC (Réseau Pluridisciplinaire de l'Information et de la Communication) et le collectif Arts-Sic du congrès de la SFSIC ont invité quelques doctorant·es de l'Université Bordeaux Montaigne à participer à des ateliers créatifs sur les perspectives de la recherche en sciences humaines et sociales. Les rencontres ont donné lieu à une œuvre collective présentée dans le cadre du XXIII<sup>ème</sup> Congrès de la SFSIC lors de la soirée du mercredi 14 juin 2023. Le vidéoplasticien Scouap a accompagné le groupe sur le plan technique, faisant aboutir ce travail par la projection d'un mapping d'une dizaine de minutes sur la façade de l'IUT Bordeaux Montaigne où se déroulait le congrès.

Le projet, intitulé *Les SHS ont le droit de cité* a été l'occasion d'expérimenter collectivement une démarche artistique, qui a pris quelques airs de recherche-crédation au fil du temps. Si les méthodes de récolte des données sont, à bien des égards, insuffisantes pour tirer des conclusions concernant l'objet interrogé, la démarche de création réinterroge le travail des

chercheur·seuses, leurs méthodes et leur capacité à « faire lien » à partir d'un corpus donné. Nous proposons de revenir sur ce travail qui s'avère *in fine* tout à fait pertinent pour un groupe de doctorant·es en plein apprentissage de ce qu'est « être un·e chercheur·euse ». Nous proposons de retranscrire cette expérience de manière descriptive et analytique en abordant trois points. Tout d'abord, nous souhaitons évoquer l'apport du travail collectif dans la construction épistémologique du·de la chercheur·euse en doctorat. Ensuite, nous montrerons comment la démarche artistique – et notamment son médium, impose de réfléchir à ce que l'on considère comme étant un « résultat de recherche ». Enfin, nous montrerons comment le choix du médium permet de travailler les représentations des résultats à des fins argumentatives ou démonstratives.

## **1. Le travail collectif au service de la construction épistémologique du·de la chercheur·euse**

Les doctorant·e·s sont incité·e·s à participer à des événements collectifs dès le début du doctorat pour acquérir des compétences professionnelles de chercheur·euse et se mettre en situation d'échange entre pairs. Si ces activités répondent à des enjeux de mise en débat de la recherche, peu d'entre elles s'offrent comme un espace dédié au doute du·de la chercheur·euse en apprentissage quant à son identité – elles participent davantage à l'affirmation de cette dernière. Aussi, nous nous sommes saisi·e·s de ces rencontres comme d'une opportunité pour discuter des perspectives et des mutations du métier que nous envisagions, du rôle que nous pensions ou voulions tenir en tant que futur·e·s chercheur·euse·s, des transformations sociales qui pourraient infléchir nos pratiques de recherche. La posture de création dans laquelle nous étions permettait d'endosser pour un temps un autre rôle, nous autorisant à ouvrir des portes que nous aurions probablement laissées fermées sinon<sup>15</sup>. Tandis que le projet était l'occasion de partager nos objets, méthodes et terrains, il s'offrait notamment comme un espace de réflexion sur l'engagement du·de la chercheur·euse et son épistémologie.

Les premières discussions, orientées par une vision prospective des enjeux de la recherche, nous ont amené·e·s à questionner la relation entre « recherche » et « société » en posant deux questions : *la recherche doit-elle être à l'écoute de la société? La société doit-elle être à l'écoute de la recherche?* Ces questions au rôle rhétorique permettaient d'opérer une scission entre « communauté scientifique » et « société civile », entre « chercheur·euse » et « non-chercheur·euse ». Cette fausse opposition était une manière commode de questionner en filigrane la nature de notre métier.

Nous avons convié une vingtaine de personnes à répondre à ces questions : nous voyions dans cette sollicitation l'opportunité de dialoguer avec des individus non-chercheur·euse·s et de leur proposer de se joindre à nos propres réflexions. Les chercheur·euse·s se fixent des objectifs, attribuent à la recherche un certain nombre de valeurs, un rôle social voire une destinée politique : quid de nos concitoyen·ne·s qui, ne pratiquant pas la recherche, peuvent vouloir s'y référer ? En réfléchissant à ce qu'est « être un·e chercheur·euse », nous interrogeons également le rôle et la place qui nous étaient attribués en dehors du système académique.

<sup>15</sup> Notons qu'aucun·e doctorant·e ayant participé ne travaille spécifiquement sur ces questions et qu'aucun·e n'avait jusqu'alors eu l'occasion de participer à une recherche-crédation.



SCOUAP, vidéo plasticien ©EB

## 2. Comment le médium reconfigure l'approche analytique

La dimension créative du projet a également enrichi notre capacité à questionner notre rôle en tant que chercheur·euse·s. Ce projet peut être considéré comme un exercice permettant d'adopter une nouvelle posture, celle-ci étant impliquée par le médium choisi. Il nous fallait produire un « mapping » ce qui nous imposait un format (images, animations et sons) et une quantité d'informations (durée de la vidéo). Par cet *exercice*, nous nous efforcions de penser notre enquête conjointement avec sa restitution. Cette posture configurait notre réflexion méthodologique: à partir de la matière issue du terrain, quelle liberté de restitution avons-nous pour rendre compte de notre travail ?

Cette démarche s'éloigne des standards académiques mais possède un atout dans l'apprentissage de la recherche car elle permet d'envisager un certain nombre de méthodes ou de dispositifs que nous n'envisagerions pas nécessairement car pour un·e chercheur·euse « en formation », l'enjeu de légitimité n'est pas négligeable. Identifier ce travail à celui d'une « création » offre ainsi une certaine légèreté – qui n'est néanmoins pas exempte de rigueur. Nous avons finalement choisi de mener nos questionnaires en confiant aux interrogé·e·s le protocole de leur propre restitution par l'utilisation de messages vocaux. Cela leur permettait de prendre un temps de réflexion (et potentiellement de fausser leur témoignage), mais aussi de structurer leur pensée par anticipation. Nous identifions de grandes faiblesses dans notre démarche, mais ces dernières contribuaient à définir notre conception de la recherche et de la démarche scientifique eu égard des contraintes de temps et de restitution auxquelles nous étions soumis·e·s.

Comme la méthode employée n'était pas rigoriste concernant notre choix de population (en quasi-totalité issue de nos familles ou ami·e·s), les enquê·t·e·s connaissaient notre métier et ajustaient donc leur ethos face à celui « du·de la chercheur·se ». *In fine*, les entretiens montraient les difficultés qu'avaient les enquê·t·e·s à répondre à nos questions, en raison de la légitimité qu'ils·elles s'attribuaient à le faire.

Nous avons recueilli une vingtaine de réponses et identifié quatre axes qui ont structuré notre production :

- La recherche s'inscrit dans une perspective utilitariste selon les enquê·t·e·s;
- La recherche scientifique est régie par des institutions politiques et se doit d'être cadrée par ces dernières;
- Une démarche de médiation doit accompagner la recherche. Cette dernière doit être expliquée aux membres de la société, se rendre accessible et se faire comprendre;
- La recherche et la société doivent dialoguer plutôt que simplement s'écouter car elles ne sont pas distinctes.

### **3. Les symboles et les icônes au service de l'argumentation**

S'ajoutant aux règles imposées par la typologie des médiums, les choix plastiques participent à reconstruire ce que l'on admet comme un « produit de la recherche » ou une « démonstration scientifique ». Afin de représenter la relation qu'entretiennent « recherche » et « société », nous avons établi une parabole avec la vie de l'arbre. Tantôt ses branches étaient soutenues par des tuteurs pour représenter l'idée qu'un cadre serait à « imposer » à la recherche, sinon elles se déployaient vers la terre pour montrer le dialogue de la recherche avec l'environnement et la société civile dans une perspective de médiation, ou encore elles s'entrelaçaient avec d'autres arbres pour symboliser l'interconnexion de la société et de la recherche, voire des chercheur·euse·s et disciplines entre elles·eux.



Extrait photographique 2 - Mapping vidéo sur les façades de l'IUT de l'Université Bordeaux-Montaigne  
Arts • SIC • Culture 2023, Bordeaux. Courtesy de l'artiste ©EB

Pour faire part de notre analyse, la symbolique des illustrations se couplait avec celle de la narration de la vidéo. Comme les enquêté·e·s n'opposaient pas fermement « société » et « recherche », nous souhaitions manifester cette continuité dans ce travail. La thématique de l'interconnexion étant au cœur des témoignages, nous voulions la symboliser par une vidéo à visionner « en boucle ». Cela nous permettait notamment de mettre en contraste deux positionnements récurrents qui nous semblaient contradictoires: les personnes se sentaient peu légitimes à prendre la parole sur ces questions mais admettaient volontiers que « la société » et « la science » devraient dialoguer.

Par ailleurs, la production était composée d'images animées, fixes et de textes qui retranscrivaient la bande son, elle-même constituée à partir d'extraits sonores issus des messages vocaux et ponctués par nos interrogations, réflexions ou autres anecdotes basées sur notre propre expérience de jeunes chercheur·euse·s. Nous souhaitions que les dimensions symboliques et matérielles de la production concourent à « faire le pont » entre le jardin de l'IUT où avait lieu la projection, la place publique attenante et la diversité de leurs publics<sup>16</sup>.

Finalement, ces questions artistiques remettaient la question du rôle de la recherche au centre du débat - et de la même manière, notre propre rôle. En « donnant corps » à l'analyse, la recherche-crédation permettait de penser les produits de la recherche, ses destinataires, mais aussi sa méthodologie et ses perspectives.

<sup>16</sup> Nous souhaitions également que les personnes puissent commencer le visionnage de la projection à tout moment sans en perdre le sens.

Pour conclure, il n'est pas anodin que nous ayons choisi de ponctuer la piste sonore de la vidéo de nos propres interrogations. Nos formulations légères voire enfantines (« c'est quoi la recherche ? », « c'est quoi un chercheur? ») soulèvent au fond des interrogations qui sont au cœur de la quête du doctorat et manifestent la simplicité des échanges permis par cette expérience. Nous pouvons considérer que l'approche de la recherche par la création permet d'intensifier la réflexivité du·de la chercheur·euse sur sa pratique. De surcroît, elle permettrait aux jeunes chercheur·euse·s de se familiariser avec la diversité du métier, de ses méthodes, de son partage et de sa diffusion tout en s'autorisant à les repenser. Bien plus qu'une simple activité de production médiatique, cette expérience a surtout été l'occasion de réfléchir à ce que nous faisons et pourquoi nous le faisons lorsque nous prétendons « faire de la recherche ».



# **#Programme Arts • SIC • Culture 2023**

ARTS.SIC.CULTURE  
4<sup>ÈME</sup> ÉDITION

23<sup>ÈME</sup> CONGRÈS DE LA

SFSIC

SOCIÉTÉ FRANÇAISE DES SCIENCES  
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

LA NUMÉRISATION  
DES SOCIÉTÉS

14-16 JUIN 2023

À L'IUT BORDEAUX-MONTAIGNE

Sous le patronage de  
la Commission  
nationale



# PROGRAMME ARTS • SIC • CULTURE 2023

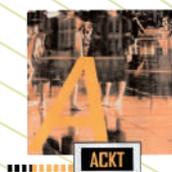
Dans cette 4ème édition, Arts • SIC • Culture poursuit sa volonté de mise en culture des dynamiques de recherche en sciences de l'information et de la communication par l'intermédiaire d'une programmation artistique dédiée à la « numérisation des sociétés ». Expositions, courts-métrages, mapping vidéo, salon littéraire seront accompagnées de temps d'échanges sous différents formats de médiation (table-ronde, performances live, vernissages...) pour ouvrir un dialogues art-SIC autour des questions de circulation et de traçabilité de l'information en contexte numérique, de stockage et archivage des données numériques, d'usages des nouveaux médias, des langages de programmation informatique, des industries de contenus numériques et des pratiques de travail associées, des nouvelles technologies de l'information-communication et des problématiques liées (surveillance, hyper-connexion, économie de l'attention, ...). Pour favoriser des regards croisés sur la société numérisée de l'information-communication et sur les savoirs disciplinaires, nous aurons le plaisir d'accueillir des collectifs de recherche-crédation, des artistes-chercheurs indépendants, des plasticiens, des musiciens, des performers et des auteurs-réalisateurs.

## 14 JUIN • ŒUVRE DÉCOLLECTIVE

« Pix'aile »,  
Hall IUT Renaudel | 14/06 à 08h30  
Par ACKT avec Souli et les étudiants de l'IUT Bordeaux-Montaigne



© Pix'aile



Le collectif ACKT a sollicité Souliman Bannoudi, origami signant ses créations « Souli », pour effectuer une œuvre collective, participative, pour laquelle chaque étudiant volontaire a réalisé au moins un oiseau de papier sur le modèle de celui de Souli. 400 oiseaux se répètent ainsi, devenant image commune et une, dont chaque élément pourrait être substituable à tout autre, si ce n'est le geste d'apprentissage modélisé mais peut-être finement maladroit ou heureux, et si ce n'est la signature cachée de l'agent. Mettant en tension le papier et le numérique, le pliage et le codage, l'intelligence collective entrée en création s'offre à la décomposition par prélèvement de chaque congressiste, décollant ainsi la pixel et le pixel et lui rendant son envol.

## 14-16 JUIN • EXPOSITION

« Robert Escarpit, un aventurier dans le siècle (1918-2018) »  
Salle 9 | du 14/06 au 16/06

Cette exposition est un élément issu du colloque international organisé à Bordeaux pour le centenaire de la naissance de Robert Escarpit. Elle s'organise en six panneaux qui décrivent les différentes facettes du personnage qui fut un des pionniers des sciences de l'information et de la communication en France. Angliciste, sociologue, littérateur, journaliste, comparatiste, théoricien de l'information et de communication, son œuvre est traduite en de nombreuses langues et se caractérise par une approche "nexististe" (transdisciplinaire). Ce terme qu'il affectionnait le caractérise certainement.

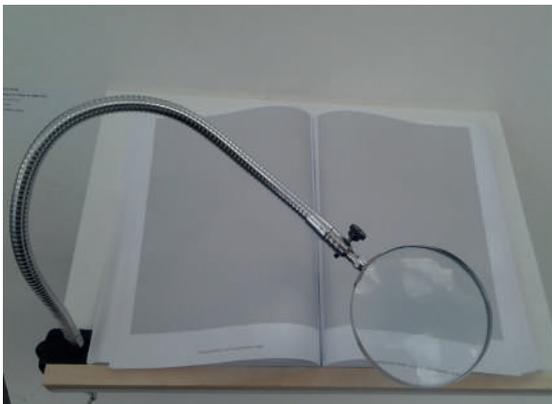


© Droits réservés

## 14-16 JUIN • EXPOSITION

« Info Data Art »  
Plateau TV | du 14/06 (à partir de 14h) au 16/06  
Par Marie-Laure Desjardins (coord.)

L'exposition Info Data Art réunit les œuvres de David Guez, Lauren Huret, Olga Kisseleva et Bérénice Serra, quatre artistes attachés à questionner les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Les œuvres réunies pour l'occasion, sous la coordination de Marie-Laure Desjardins (MICA, Université de Bordeaux-Montaigne), se consacrent tout particulièrement aux données numériques, et portent regards et interrogations sur les questions de circulation de l'information dans l'espace public, de traçabilité de l'information et des données, de l'organisation du travail dans les entreprises de contenus numériques et sur les langages de la programmation informatique.



© David Guez

## David Guez Disque dur papier et Stèles binaires, 2014.

*Le disque dur papier* propose le stockage de données numériques sur un support « papier » via le rétrécissement du code informatique des fichiers, permettant ainsi une sauvegarde pérenne et un *reload* éventuel en cas de disparition de la version magnétique. Le disque dur papier pose la problématique de la fragilité d'une civilisation du « tout numérique » en proposant des alternatives sensibles et réalistes.

Le projet *Stèles binaires* stocke le code informatique (0 et 1) d'œuvres importantes de l'humanité sur des matériaux non-numérique (pierre, métal, papier...) en vue de leur restitution en cas de perte de la version numérique, partant du principe de fragilité des outils actuels de stockage numérique (durée de vie inférieure à 10 ans). Ainsi, le code gravé est « re-inscriptible » pour retrouver une version numérique en cas de perte.

David Guez est artiste, pionnier des nouveaux médias, et auteur. Depuis 1995, il réalise des projets artistiques dont les deux moteurs fondamentaux sont les notions de « lien » et de « public ». Ces deux approches lui ont permis d'inventer des « objets » et des « matrices » qui questionnent des sujets contemporains et leurs relations avec les nouvelles technologies.

Il aborde des thèmes aussi variés que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté et les questions d'archivage. Parmi ses derniers projets, *Une Intelligence Artificielle Collective*, qui lutte avec les IA de Google & Facebook, *Une crypto monnaie temporelle*, dont le temps est la base d'échange, une plateforme web indépendante d'artistes et d'auteurs, un casque de réalité virtuelle connecté au cerveau, un livre, *Le Collectif*.

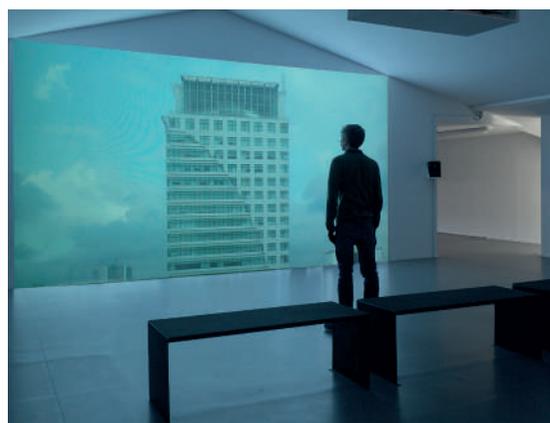
<http://guez.org>

## Lauren Huret Praying for my haters, 2019. Boucle vidéo 4K, 17' Création sonore : Antoine Bellini. Co-production : Centre Culturel Suisse Paris, Pro Helvetia

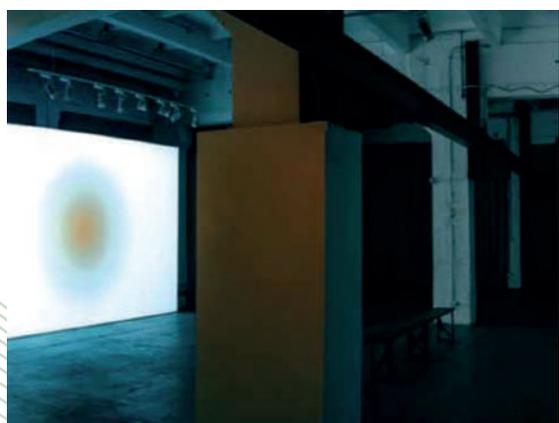
L'artiste Lauren Huret est partie à Manille aux Philippines, en juin 2018, afin d'enquêter sur le travail des modérateurs et modératrices de contenu, exposés à des milliers d'images traumatisantes chaque jour. Ces personnes, engagées par les entreprises des réseaux sociaux tels que Facebook, trient sans relâche les « contenus utilisateurs » pouvant circuler sur les plateformes en ligne et déterminent de leur libre circulation. Lauren Huret interroge les conséquences psychiques et physiques de ce travail à travers son concept « d'images maudites », ainsi que ses effets à long terme pour nos sociétés.

Lauren Huret (née en 1984) est une artiste, qui vit et travaille à Genève. Elle a étudié aux Beaux-Arts de Bordeaux et à la HEAD, Genève. Son travail visuel, ainsi que ses recherches, composés principalement de vidéos, d'installations, de performances et de collages, s'attachent à mettre en lumière les systèmes de croyance produits par nos dispositifs techniques et médiatiques. Elle a publié à ce jour cinq ouvrages dont « Artificial fear, Intelligence of Death », éd. Link, co-pub. Kunsthaus Langenthal, Avril 2016 ; « L'âge des techniciens », avec Pacôme Thiellement, éd. Clinamen, Juin 2017 et « Praying for my haters », éd. CCS Paris, Février 2019.

<http://www.laurenhuret.com>



© Lauren Huret



© Olga Kisseleva

## Olga Kisseleva Memory Garden, 2014. Interprétation artistique et visuelle des données captées sur des arbres à Kiev. Installation vidéo.

LISP est un langage de programmation informatique inventée par l'Américain John McCarthy en 1958, au MIT, et veut dire en anglais « bruissement » ou « babillage ». C'est ce langage qui est utilisé pour analyser la retranscription des signaux reçus par les capteurs posés sur les arbres. Le programme permet notamment de traduire en mots les signaux émis, rendant possible un entendement interspécifique entre les humains et les arbres. Pour *Memory Garden*, Olga Kisseleva a choisi de livrer une retranscription artistique et visuelle des mouvements intérieurs des arbres et s'est aussi intéressée à leurs données dendrochronologiques.

Olga Kisseleva est artiste-chercheuse (née en 1965), MCF HDR, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle opère principalement dans les domaines de l'installation, des sciences et des arts médiatiques. Son travail utilise divers médias dont la vidéo, la réalité virtuelle, le Web, la technologie mobile, et se décline le plus souvent sous forme de performances, d'installations et d'expositions interactives. L'artiste fait appel aux sciences exactes, ainsi qu'aux sciences politiques et sociales. Ses expériences, calculs et analyses respectent les méthodes du domaine

scientifique en question. Cette façon d'aborder les environnements et les individus permet à Olga Kisseleva d'adopter une position inhabituelle, consistant à interroger, confronter ou tester afin d'imaginer et de réaliser diverses médiations, supports et modes de représentation. Des objets étranges comme des dispositifs étonnants dévoilent des univers invisibles, souvent peuplés de chiffres et de lignes de code, où le temps joue toujours un rôle important. Souvent, ses pièces interrogent une société hyperconnectée et consommatrice à l'excès.

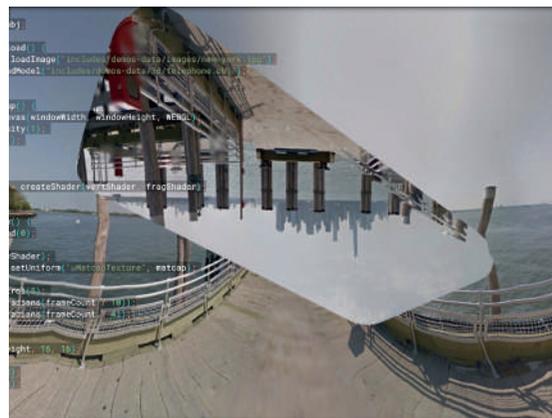
<https://www.instagram.com/olga.kisseleva/>

**Bérénice Serra**  
**Customs, 2020-2022**  
**Collection de données, objets personnalisés, installation vidéo**

« Vos données personnelles ont été prélevées sur l'étiquette de votre bagage, dans un train que vous avez pris récemment et dans lequel je me trouvais. » Pour *Customs*, Bérénice Serra se transforme en crawler. Un crawler est un insecte, un bot sur le net ou encore une personne qui récolte à la main des données personnelles (nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, e-mail) trouvées en dehors des circuits numériques, sur des étiquettes à bagage, afin de se constituer un répertoire. À la manière d'une publicité ciblée, l'artiste entre en contact avec les propriétaires des valises et leur propose de participer à la production d'une œuvre. Certains échanges tournent court, d'autres permettent la réalisation d'objets.

Bérénice Serra (née en 1990) est artiste-chercheuse basée à Caen (FR) et à Zürich (CH). Elle enseigne l'édition d'art et l'art numérique à l'École d'arts & médias Caen/Cherbourg, en Normandie. Artiste et chercheuse, elle développe des projets à la fois artistiques et théoriques qui interrogent les modes de conception, de production et d'échange des formes culturelles à l'ère numérique. En collectant des images générées par les utilisateurs, en concevant des livres hybrides avec les langages du web et en organisant des expositions sauvages avec des smartphones, elle s'intéresse essentiellement au problème de la publication – comment les contenus deviennent publics. En considérant les dispositifs numériques et les infrastructures techniques (smartphones, serveurs, plateformes, etc.) comme des moyens réticulaires de publication et d'édition, donnant aux individus de nouvelles forces d'émancipation, les recherches de Bérénice Serra se concentrent sur les enjeux esthétiques et sociopolitiques de l'expérience contemporaine de l'espace public.

<http://berenice-serra.com>



© Bérénice Serra

## 14-15 JUIN • AUTOUR DE L'EXPOSITION

### **Le 14/06 à 19h30 | Plateau TV : Vernissage**

En présence des artistes et de Marie-Laure Desjardins, coordinatrice de l'exposition.

### **Le 15/06 à 10h30 & 15h30) et le 16/06 à 10h30 | Plateau TV : Performances musicales : une médiation en live (slam-rap & musique) par Fleyo & Titouan**

Sous les mains du multi-instrumentiste autodidacte Titouan, la flûte traversière flirte avec le beatbox et les vents se mêlent aux cordes pour soutenir le verbe ciselé de Fleyo, figure du battle rap français au talent d'improvisateur reconnu. Usant de leur art comme outil de médiation culturelle, ces deux artistes nous inviteront, de leurs performances, à un autre regard sur l'exposition Info Art Data.



© Fleyo

## 14 JUIN • MAPPING VIDÉO

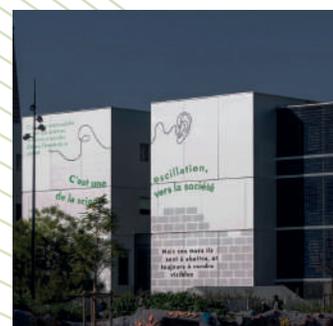
### **« Les Sciences humaines et sociales ont le droit de cité »**

**Jardins de l'IUT Renaudel | 14/06 à 22h30**

**Par SCOUAP et REPLIC**

Vous êtes invités à participer à une œuvre collective sur le campus de l'IUT Bordeaux-Montaigne en co-créant un mapping-vidéo de 20 minutes sur les façades extérieures de l'IUT. Cette expérience participative a été pré-élaborée et préparée sur un semestre grâce au travail conjoint de l'artiste vidéo plasticien et performeur SCOUAP et des doctorants en sciences de l'information et de la communication de l'association REPLIC.

Cette projection, s'attachera à mettre en images, en sons et en lumières une réflexion portée par l'équipe doctorante : quelles idées, croyances et représentations collent à la peau des sciences humaines et sociales face aux sciences dites « dures » ? Réponses, débats et mises en discussions par le biais d'une performance vidéo, fruit d'un délicieux mélange entre technologies numériques, arts plastiques et design.



© Scouap et replic

## 14-16 JUIN • COURTS-MÉTRAGES

### **« Après les Réseaux Sociaux »**

**Salle 10 | du 14/06 au 16/06**

**Par l'association After Social Networks (coord.)**

After Social Networks est un groupe de recherche et de création indépendant qui interroge les pratiques et la culture numérique à l'heure des médias sociaux. Cette association organise séminaires, ateliers de création, journées d'études et travaille de manière rapprochée avec les centres d'art et les universités afin de favoriser des synergies entre les champs de la recherche académique et de l'art contemporain.

## Films

© Dear Hacker

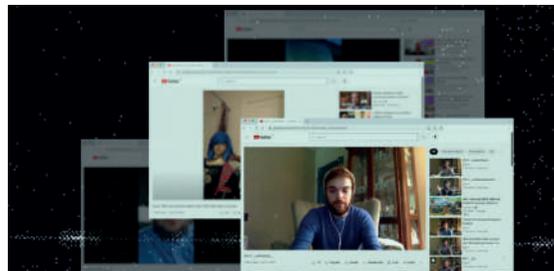


### Dear Hacker, Alice Lenay, 2021, 60 minutes Projections en continu du 14/06 au 16/06 | Salle 10

« Lorsque ma webcam s'est mise à clignoter sans raison, une fiction a soudainement pris forme : il y a quelqu'un... ou quelque chose. La stabilité dérangée de la lumière vaut pour un signe, un « coucou ». Mais rien n'est sûr, ce balancement anormal peut aussi bien être purement mécanique. Ce qui se trame alors, c'est mon propre désir d'y voir une activité attentionnelle : quelles entités, quelles présences pourraient en ce moment se loger dans ma webcam ? Quels sont les flux qui la traversent ? », Alice Lenay

### La mécanique des fluides, Gala Hernandez Lopez, 2022, 38 minutes Projections en continu du 14/06 au 16/06 | Salle 10

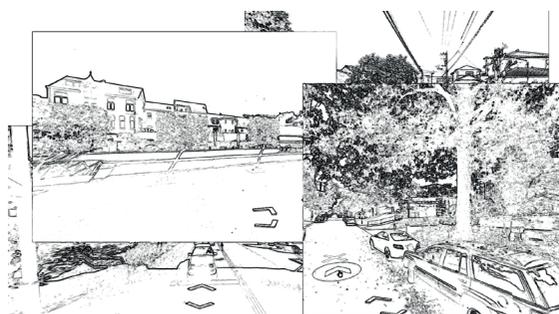
En 2018, un incel (soit un célibataire involontaire) publie une lettre de suicide sur la plateforme Reddit avec pour titre « L'Amérique est responsable de ma mort ». La Mécanique des fluides est une tentative de trouver des réponses à ses mots. Une dérive virtuelle sur Internet à la recherche de ses traces numériques qui finit par être un voyage intérieur entre deux solitudes connectées.



© La mécanique des fluides

### GeoMarkr, Chloé Galibert Laîné, 2022, 22 minutes Projection le 14/06 à 16h40 | Amphi Et présentation de l'exposition par Allan Deneuille, docteur de Université Paris 8 et Université du Québec à Montréal, qualifié en SIC.

« Après avoir passé des années à parcourir le monde avec sa caméra, Chris Marker a embrassé le monde en ligne comme une nouvelle scène pour ses explorations cinématographiques. Des années plus tard, en huis clos, des milliers de joueurs ont commencé à jouer à GeoGuessr, un jeu en ligne qui invite ses joueurs à parcourir le monde à travers leur écran d'ordinateur. Cet essai vidéo expérimental et polyphonique explore le passé et le présent des pratiques d'exploration du monde médiatisé. »



© GeoMarkr

## 14-16 JUIN • EXPOSITION

### « Sémiogonie : fictions, langages, écrans » Hall de l'IUT Renaudel | du 14/06 au 16/06 Par le GER Recherche-création

Ce collectif de recherche (Laurence Allard, Étienne Candel, Pauline Escande-Gauquié, Gustavo Gomez-Mejia) est réuni autour d'une volonté commune d'ouvrir de nouvelles perspectives aux pratiques créatives en SIC et à leur interrogation en recherche. Praticiens d'une sémiologie ouverte et pragmatique, à la fois comme producteurs de signes et d'usages créatifs et comme interprètes des communications, ces artistes-chercheurs travaillent sur l'articulation entre ces postures, visant à produire de la recherche à partir de leurs pratiques artistiques autant que de nourrir ces pratiques par l'heuristique de la recherche.



© GER Recherche-creation

## Œuvres

### « Comment regarder les écrans ? » Gustavo Gómez-Mejía

Cette question ne cesse de hanter Gustavo Gomez-Mejia. Des présentations et des publications chargées de captures d'écran peuvent témoigner de son attachement à une certaine analyse sémio-sensible des matérialités numériques et de la vie sur Internet. Jusqu'où peut-on en parler sans montrer des bribes d'écrans ? Comment interroger la relation entre le chercheur et ses screenshots ? Trois travaux de "recherche-création" peuvent essayer de répondre autrement à ces questions. D'une part, l'œuvre textile « Le Chiffonnier des écrans: web memories and surviving screenshots (1997-2019) » (initialement présentée au colloque "The web that was" de l'université d'Amsterdam, 2019) essaie de retisser en diachronie l'archive numérique, la démarche méthodologique et le parcours biographique du chercheur. D'autre part, fruit d'une collaboration avec l'artiste et chercheuse colombienne Glenda Torrado, l'installation web de la "Corona Sound Machine" (présentée aux colloques Affect&SocialMedia 4.5 et Pandemix.mob, 2020) documente en chansons une mémoire vernaculaire latino-américaine de la pandémie de Covid vécue via Whatsapp. Enfin, trois séries de collages et GIFs smartphoniques - aux titres provisoires "Toucan Brise-écran", "Casper Memerich" et "Compusphynx" (en hommage à J. Perriault) - illustrent un travail en cours qui applique les techniques du cut-up aux screenshots de divers "contenus" de Twitter et Instagram (publicités anciennes et nouvelles, posts quotidiens,

numériques, sujets auxquels il a consacré une série de travaux académiques dont Les Fabriques de soi ? Identité et industrie sur le Web (MkF, 2016) et Le numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse (avec E. Souhier, E. Candel et V. Jeanne-Perrier, A. Colin, 2019). Suivant une approche d'inspiration sémiologique, il a été amené à prendre des milliers de captures d'écran pour assembler des corpus issus d'Internet au fil des dernières décennies. Entre collectes et collages de contenus plateformes, des pratiques de "recherche et création" - épanouies au sein du du GER éponyme et du collectif Sémiogonie - lui permettent aujourd'hui de réinterroger le statut de ces matériaux d'analyse et de documenter les contours d'une certaine condition numérique contemporaine.

## « Éloge du quotidien ou la poétisation des réseaux sociaux »

**Pauline Escande-Gauquié**

Le projet littéraire que Pauline Escande-Gauquié diffuse sous l'avatar Apoline sur Instagram et Facebook depuis février 2020 est un web-feuilleton qui prend la forme de chroniques littéraires, de photographies intimes, de stories et autres contenus interactifs propres aux réseaux sociaux. Cet avatar pose deux questions autour du processus de poétisation en terrain numérique auxquelles cette exposition autour de l'éloge du quotidien tente de répondre, hors dispositif numérique. Celle du dé-jeu de la posture de chercheuse qui par la création d'un avatar livresque et intime amène une reconfiguration de la figure d'auctorialité et une dissémination de l'identité d'enseignante et chercheuse. Celle d'une écriture livresque se situant dans une sémiologie quotidienne de l'échappée. Elle consiste à comprendre comment mon le savoir universitaire en sémiologie et SIC permet d'interroger le processus poétique dans l'écriture et la publication d'un post intime et quotidien au sein des réseaux sociaux.

Pauline Escande-Gauquié est maîtresse de conférences, HDR en Sciences de l'information et de la communication à Sorbonne Université. Sémiologue de formation, ses recherches portent sur les transformations médiatiques dans la culture numérique, comme en témoignent ses derniers travaux publiés : Les défis numériques du cinéma français contemporain (Atlande, Paris, 2021), Les monstres 2.0, l'autre visage des réseaux sociaux (Éditions François Bourin, Paris, 2018, co-écrit avec Bertrand Naivin), Tous selfie (Éditions François Bourin, Paris, 2015). Dans ses recherches, une attention particulière est portée à la dimension « intime » des réseaux sociaux, c'est-à-dire à la façon dont s'y recomposent les relations entre singulier et collectif, individu et groupe, intime et public. Depuis février 2020, elle développe un projet littéraire sous le nom d'auteure Apoline sur Instagram et Facebook sorte de web-feuilleton prenant la forme de chroniques littéraires, de photos, de stories et autres contenus interactifs propres aux réseaux sociaux. Elle a publié plusieurs articles de recherche et création dans des revues universitaires et fait une exposition hors numérique en juin 2022 intitulée « Éloge du quotidien » lors de l'évènement Recherche et création : la sémiogonie en pratique. Elle a par ailleurs publié en décembre 2022 son premier essai-fiction sur la génération Y intitulé 37 printemps (Actualités Éditions) sous son nom Apoline. Elle co-porte le GER « Recherche et création » au sein des SIC et appartient au collectif Sémiogonie qui mêle recherche et pratique créative en terrain numérique.

## « Medium is the message », Mobile Caméra Club

La pièce vidéo Medium is the message a été créée à l'occasion des doctorales SFSIC 2022 par le collectif Mobile Caméra Club, galerie dédiée aux pratiques et aux œuvres des artistes dits « mobiles ». Cette phrase emblématique de Marshall McLuhan a fait l'objet d'un appel et d'un travail de curation auprès d'une communauté de plus de 800 artistes photographes et vidéastes issus de la toile et du monde entier. Une quarantaine d'œuvres a été sélectionnée et montée pour composer une pièce vidéo virtuelle exclusive reflétant ce que l'art visuel mobile a à nous dire sur les médias.

## 15 JUIN • TABLE RONDE

« Interroger les données et les sociétés numérisées : à la croisée des regards Arts et SIC » Amphi 1 / Amphi (retransmission) | le 15/06 à 18h

**Cécile Croce, Marie-Laure Desjardins et Émilie Bouillaguet (coord.)**

Depuis 2018, les rencontres Arts • SIC • Culture s'installent au cœur des doctorales et des congrès de la SFSIC, proposant, par l'intermédiaire d'un programme artistique, de mettre en scène et en culture les dynamiques de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication, dans leur diversité. Dans le cadre de cette 4ème édition dédiée à la numérisation des sociétés, cette table-ronde invite artistes et enseignants-chercheurs en sciences de l'information et de la communication à discuter autour des œuvres de l'exposition Info Art Data consacrée aux données numériques, qui questionnent notamment la circulation et la traçabilité, le traitement et les usages, les contenus et les langages associés de l'information dans les sociétés numérisées.

## 15 JUIN • GALA

« Dîner au Musée »

**Cap Sciences | le 15/06 à 20h**

Le dîner de gala s'installe au cœur de Cap Sciences, Centre de culture scientifique, technique et industrielle (CCSTI) situé sur les bords de la Garonne, au pied du Pont Jacques-Chaban-Delmas à Bordeaux. Ce centre propose aussi des animations et d'expositions dédiées à la découverte et à la compréhension des phénomènes scientifiques, technologiques et industriels ; il ouvrira les portes de son exposition « Mini-monstres » à tous les participants du dîner de gala.

## 14-16 JUIN • STAND LITTÉRAIRE

« Les SIC en librairie »

**Hall | du 14/06 au 16/06**

Les revues du MICA seront présentées sous la forme de plusieurs exemplaires papiers à consulter sur place et de présentations sur écrans, ainsi que quelques grands titres des SIC.

# L'ÉQUIPE ARTS•SIC•CULTURE 2023

**Coordination** : Cécile Croce (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), Marie-Laure Desjardins (MICA, Université Bordeaux-Montaigne) et Émilie Bouillaguet (PREFICS, Université Rennes 2)

**Avec** : **Alexandra Aïn** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Magali Anglès** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Anne Beyaert-Geslin** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Benoist Blanchard** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Mélanie Bourdaa** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Marine Crubilé** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Allan Deneuve** (CREM, Université de Lorraine), **Camille Forthoffer** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Maria Caterina Manes Gallo** (MICA, Université Bordeaux-Montaigne), **Quentin Mazel** (IRCAV, Université Sorbonne-Nouvelle), **Marie Sarraute-Armentia** (IKER, Université Bordeaux-Montaigne).

## REMERCIEMENTS

Cette 4ème édition Arts • SIC • Culture a reçu le soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine, du Pôle Culture de l'Université Bordeaux-Montaigne, de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication représentée par Patrice de La Broise, du laboratoire MICA de l'Université Bordeaux-Montaigne représenté par Cécile Croce et Vincent Liquète et de l'association des doctorant.e.s REPLIC de l'Université Bordeaux-Montaigne représentée par Camille Forthoffer.

Nous tenons à remercier très chaleureusement **les étudiants de l'IUT Bordeaux-Montaigne** pour leurs créations en origami, **Axelle Martin** et **Thomas Brunel** pour la conception graphique, **Charles-Alexandre Delestage** pour l'aide technique, **Léa Degeuse** et **toute l'équipe des collègues et étudiants volontaires** pour l'organisation de la manifestation.

Un grand merci à tous les artistes qui font vivre cette programmation.

