

« Chercher le texte » Festival international de littérature numérique Du 23 au 28 septembre 2013

Exposition - Galeries virtuelles - Performances - Débats - Conférences



FESTIVAL



EXPOSITIONS / EXHIBITIONS



COLLOQUE / CONFERENCE

Dossier de Presse

Août 2013



Le Laboratoire d'excellence Arts-H2H (Labex Arts-H2H)
et le Laboratoire Musique et Informatique de Marseille (MIM)
présentent :

« Chercher le texte » Festival international de littérature numérique Du 23 au 28 septembre 2013

Exposition - Galeries virtuelles - Performances - Débats - Conférences

Lieux : Labo BnF - BnF | François-Mitterrand
BPI - Centre Pompidou
École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD)
Le Cube - Centre de création numérique

Site Web : <http://chercherletexte.org>

Page Facebook : <https://www.facebook.com/pages/Chercher-le-texte/321070007997192>

Twitter : <https://twitter.com/Chercherletexte>
#Chercherletexte

Contact Presse : Nolwenn Tréhondart
presse@chercherletexte.org
06 49 67 02 25

Avec la participation du DICRéAM.

Avec le soutien de l'ANR au titre du programme Investissements d'avenir (ANR-10-LABX-80-01).



INFORMATIONS PRATIQUES PROGRAMME, LIEUX, TARIFS et ACCES 5

THÈMES DE LA MANIFESTATION..... 6

ENTRETIEN AVEC PHILIPPE BOOTZ, ORGANISATEUR DU FESTIVAL..... 7

EXPOSITION « LES LITTÉRATURES NUMÉRIQUES D’HIER A DEMAIN » 8

PROGRAMME DES PERFORMANCES 10

PROGRAMME DU COLLOQUE SCIENTIFIQUE ELO « CHERCHER LE TEXTE : *LOCATING THE TEXT IN DIGITAL LITERATURE* » 18

PARTENAIRES.....24



FESTIVAL



EXPOSITIONS / EXHIBITIONS



COLLOQUE / CONFERENCE

Paris, le 27 août 2013

Au cours d'une semaine intense de débats, performances, conférences et expositions, la littérature numérique s'offre à lire, à voir, à entendre, à jouer et à « toucher » en divers lieux culturels parisiens.

Littératures du Net, livres électroniques sur tablettes et liseuses, fictions hypermédias mêlant sons et images animés au texte littéraire ou récits courts sur Twitter... : la littérature numérique fait couler de l'encre ! Depuis les premières œuvres génératives sur ordinateur, elle ne cesse d'évoluer et d'explorer de nouvelles formes, en réinventant les genres traditionnels de la poésie, de la fiction et du roman. Sensorielle et ludique, foisonnante et plurielle, expérimentale ou commerciale, elle génère de nouveaux modes de lecture, en réseau ou collaboratifs, et s'affirme comme une littérature moderne, bouillonnante, s'adressant à tous.

Sous l'impulsion conjointe du Laboratoire d'excellence Arts-H2H et du laboratoire Musique et Informatique de Marseille (MIM), « Chercher le texte » est la plus grande manifestation européenne de littérature numérique jamais organisée à vocation culturelle, artistique, scientifique et pédagogique. Elle rassemble plus de 200 artistes et chercheurs, performeurs et auteurs, pour faire découvrir à tous - petits comme grands lecteurs - les nouvelles formes de la création littéraire numérique.

EXPOSITION : « LES LITTÉRATURES NUMÉRIQUES D'HIER A DEMAIN »

Lieu : Labo BnF

Dates : du mardi 24 septembre au 1^{er} décembre 2013

Tarif : entrée libre

Dans son volet culturel et pédagogique, la manifestation propose une rétrospective et un panorama de la production littéraire numérique actuelle. L'exposition retrace l'histoire de sa naissance et incite les participants à découvrir les créations de plus de 150 auteurs : premières œuvres génératives et d'hyperfiction, blogs littéraires sur Internet, galerie virtuelle d'œuvres contemporaines, récits géolocalisés ou interactifs sur écrans mobiles, livres numériques augmentés... Souvent jouables et manipulables, lisibles sur ordinateur, tablette ou liseuse, les formes diverses de ces œuvres interrogent la place du texte et nos usages de lecture au sein du dispositif numérique.

PERFORMANCES

Lieux : Centre Pompidou, BnF, Le Cube

Dates : du lundi 23 septembre au samedi 28 septembre 2013

Tarif : entrée libre

Quatre soirées de lecture et de performances d'artistes internationaux accompagnent l'exposition tout au long de la semaine. Mis en scène, le texte devient un subtil terrain de jeu, détournant les codes traditionnels de la lecture. Nouveaux dispositifs numériques, médias sociaux, mondes virtuels sont convoqués pour une expérience littéraire et artistique où le texte se donne à lire, à écouter, à contempler et à construire, en connivence avec le public.

COLLOQUE INTERNATIONAL ELO

« CHERCHER LE TEXTE : LOCATING THE TEXT IN DIGITAL LITERATURE »

Lieux : BnF, EnsAD

Dates : du mardi 24 septembre au vendredi 27 septembre 2013

Tarif : entrée libre le 24 septembre 2013 - sur inscription payante les 25, 26 et 27 septembre 2013

En marge des manifestations artistiques, un colloque international est organisé par l'association américaine de littérature électronique ELO (*Electronic Literature Organization*). Une centaine de chercheurs interviendront sur les nouvelles pratiques littéraires émergentes, la remédiation des œuvres, la lecture hypermédias et la préservation de ce patrimoine littéraire singulier.

INFORMATIONS PRATIQUES PROGRAMME, LIEUX, TARIFS et ACCES

Lundi 23 septembre 2013

19h00-21h30 Soirée d'inauguration co-organisée avec la BPI : débat, performances
Centre Pompidou - Petite salle
Entrée libre

Mardi 24 septembre 2013

10h00-17h45 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
BnF - Petit auditorium
Entrée libre dans la limite des places disponibles

18h15-19h45 Performances
BnF - Grand auditorium
Entrée libre

Mercredi 25 septembre 2013

9h00-18h15 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée sur inscription payante*

20h30-22h00 Performances
Le Cube - Centre de création numérique
Entrée libre

Jeudi 26 septembre 2013

9h30-18h15 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée sur inscription payante*

20h30-22h00 Performances
Le Cube - Centre de création numérique
Entrée libre

Vendredi 27 septembre 2013

9h30-17h00 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée sur inscription payante*

Samedi 28 septembre 2013

14h00-17h00 Atelier sur le logiciel de création numérique Prezi avec Alexandra Saemmer
Le Cube - Centre de création numérique
Entrée libre sur inscription auprès du cube et dans la limite des places disponibles

Du 24 septembre au 1er décembre 2013

Exposition « Les littératures numériques d'hier à demain »
Horaires : lundi 14h00-19h00, du mardi au samedi 10h00-19h00, dimanche 13h00-19h00.
Labo BnF, Bibliothèque nationale de France
Entrée libre

*Inscription au colloque scientifique : <http://conference.eliterature.org/conference-registration>

Adresses : Centre Pompidou (BPI) - 19 Rue Beaubourg, 75004 Paris
Bibliothèque nationale de France François-Mitterrand (BnF) - Quai François-Mauriac, 75013 Paris
École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD) - 31 rue d'Ulm, 75005 Paris
Le Cube - Centre de création numérique - 20 cours Saint-Vincent, 92130 Issy-les-Moulineaux

La manifestation « Chercher le texte » s'intéresse aux questions littéraires et aux pratiques multimédia à dominante textuelle dans les dispositifs numériques, qu'il s'agisse de livres numériques, de textes générés ou animés par programmation, d'hypertextes de fiction, d'œuvres manipulables, jouables ou, au contraire, d'œuvres positionnant la littérarité à l'intérieur même d'un programme et d'un code informatique.

Trois grandes thématiques sont au cœur de la manifestation :

- Le souhait de présenter à un large public les différentes formes littéraires numériques se développant en Europe et sur le continent américain. Celles-ci s'offrent à lire sous différents dispositifs - des ordinateurs aux supports mobiles - et dans des contextes variés : installations, performances, dispositifs de lecture numérique personnelle, proposant une lecture tantôt solitaire, tantôt collaborative ou participative.
- Le rapprochement entre différents courants littéraires qui se croisent mais se connaissent parfois mal. Les formes « traditionnelles » de la littérature numérique qui se sont historiquement développées dans la continuité avec les mouvements de littérature expérimentale de la seconde moitié du ^{xx}e siècle (hypertexte de fiction, génération de texte, poésie animée, œuvre littéraire multimédia interactive...) seront exposées aux côtés des nouvelles formes développées par des auteurs issus du livre, notamment sur des blogs ou des dispositifs mobiles, comme les livres numériques (tablettes, liseuses).
- La mise en évidence de la dimension patrimoniale de cette culture native numérique, aujourd'hui prolongée par des œuvres issues de jeunes créateurs.

De portée internationale, la manifestation s'appuie sur différents événements interconnectés :

- L'exposition « Les littératures numériques d'hier à demain » à l'espace du Labo BnF.
- Quatre soirées de performances organisées au centre Pompidou, à la Bibliothèque nationale de France et au Cube-Centre de création numérique.
- Le colloque scientifique international de l'Electronic Literature Organization (ELO).
- Une galerie virtuelle réalisée en partenariat avec l'association européenne des littératures numériques : Digital Digital Digital Littérature (DDDL).
- La parution du premier tome d'une anthologie numérique sur support mobile du patrimoine littéraire et poétique numérique français.

Dans un souhait de médiation culturelle et pédagogique, plusieurs supports écrits seront conçus et mis à disposition du public :

- Un dossier sur la littérature numérique sera mis en ligne dès le 23 septembre sur le webmagazine de la Bibliothèque publique d'information.
- L'exposition à la BnF sera accompagnée de cartels explicatifs et un cahier thématique sera téléchargeable sur le site Internet de la manifestation (chercherletexte.org).
- Dans le prolongement de la manifestation et du colloque scientifique, douze articles paraîtront en 2014 dans le n° 18 de la revue *Formules*.

Comment vous est venue l'idée d'organiser un festival de littérature numérique ?

En 2007, j'avais organisé à Paris le festival « e-poetry » qui, comme « Chercher le texte », articule un colloque scientifique et des événements artistiques. Ce festival a été un franc succès, tant auprès des chercheurs, des artistes que du public.

Aujourd'hui, la littérature numérique est très à la mode aux États-Unis, et elle commence à être connue en France. Le secteur de l'éducation nationale s'y intéresse et mène des projets pédagogiques novateurs. Le laboratoire d'excellence Arts-H2H de l'université Paris 8 est très actif en ce domaine. Elle fait également l'objet d'un financement européen très important, qui a débouché sur la création de cours et de programmes Erasmus qui lui sont dédiés. Mais, malgré ce contexte, cette littérature ne possède toujours pas ses propres lieux de programmation artistique et ses structures d'accueil pour auteurs.

C'est pourquoi j'ai souhaité profiter de l'engouement actuel - que j'espère durable ! - pour créer un festival servant de référence et retraçant les origines d'une littérature dont la naissance ne date pas de l'iPad. Il s'agira de la plus importante manifestation jamais organisée en Europe sur ces formes littéraires. Et, pourtant, elle est loin d'être exhaustive !

Pourquoi l'avoir intitulée « Chercher le texte » ?

La question du texte, sous-entendu littéraire, est au centre du questionnement adressé à ces types de productions : est-ce vraiment de la « littérature » ? Avec le multimédia, l'interactivité et d'autres caractéristiques que le festival donne à voir, la question du texte et de sa place reprend une pertinence qu'elle semblait avoir perdue. Il ne donne pas à voir ou à « lire » de façon intuitive et immédiate, mais à chacun selon sa vérité. Les formes de la littérature numérique ouvrent sans aucun doute une réflexion sur la littérature.

Que recouvre au juste l'expression « littérature numérique » ?

Je préfère parler « des littératures numériques ». Il ne s'agit, en effet, ni d'une technique particulière, ni d'un mouvement littéraire repérable, ni d'une forme esthétique ou d'un nouveau genre qui se démarquerait des autres catégories d'œuvres. Nous pourrions définir la littérature numérique comme un ensemble hétérogène d'œuvres dans lesquelles une question littéraire est mise en forme dans un dispositif numérique

Comment les trois volets de la manifestation - exposition, performances, colloque - s'articulent-ils ?

Ces volets correspondent à des facettes complémentaires du domaine, car, en littérature numérique, un grand nombre de chercheurs sont en fait des auteurs passés dans le monde universitaire. Il y a donc tout naturellement un regard constant des chercheurs sur la création et, dans ce domaine de recherche, les colloques scientifiques sont toujours associés à des manifestations artistiques. J'ai aussi voulu que la manifestation témoigne des différentes modalités d'œuvres qui attribuent des rôles différents au corps, aux médias écraniques et au dispositif technique. L'exposition en donne un aperçu.

Y a-t-il de nouvelles formes de production littéraire numérique liées à l'apparition des nouveaux dispositifs de lecture ?

L'évolution technologique a toujours stimulé la création littéraire. C'est particulièrement vrai pour les mouvements poétiques d'avant-garde de la seconde moitié du xx^e siècle. Il semble aujourd'hui que ce soit la connectivité mobile qui inspire les auteurs. Le lecteur n'est plus un simple lecteur interactif, son action influe sur la communauté de lecteurs qui lisent la même œuvre que lui. Cette tendance sera particulièrement visible dans les performances programmées : nombre d'entre elles permettent aux spectateurs d'interagir en se connectant à un site via une tablette ou un téléphone.

EXPOSITION « LES LITTÉRATURES NUMÉRIQUES D'HIER A DEMAIN »

Du 24 septembre au 1^{er} décembre 2013, l'exposition « Les littératures numériques d'hier à demain » du Labo de la BnF propose un panorama des différents courants de la littérature numérique.

À travers la présentation de plus de 300 œuvres historiques et contemporaines, dont certaines créées spécifiquement pour l'événement, l'exposition confronte différents aspects de cette littérature :

- Elle retrace l'histoire de ses origines. Les toutes premières œuvres des années 1950 sont notamment recréées dans leur langue originelle et dans une version française. Données à lire sur des machines anciennes, les premières publications numériques anticipent les pratiques de lecture sur écran personnel bien avant la création de l'Internet.
- Elle illustre la diversité des supports et des dispositifs qui sont son vecteur d'expression : des ordinateurs personnels, liseuses, tablettes, jusqu'aux dispositifs de réalité augmentée mixant le réel et le virtuel et les dispositifs narratifs ludiques utilisant la Kinect comme interface.
- Elle dresse le cadre institutionnel d'une littérature caractérisée par son caractère international, afin de faire découvrir les principales collections, anthologies, revues et sites qui la promeuvent.
- Elle ouvre un espace de dialogue entre différents courants d'auteurs. Certaines œuvres s'inscrivent dans la lignée des poésies d'avant-garde du xx^e siècle, comme les poésies concrète, sonore et combinatoire. Elles utilisent l'animation, le multimédia et la génération. D'autres, comme les fictions interactives, manifestent une conception hypertextuelle, souvent inspirée du Nouveau roman. Plus récemment, les blogs et le livre numérique sont le fait d'auteurs, inscrits dans la filiation du livre imprimé, et qui se confrontent au numérique à un moment de leur parcours.



Erik Loyer, *Strange Rain*, 2011.

Échappant à la page, le texte, en littérature numérique, est multimédia, animé, instable, temporaire, généré, interactif. La langue naturelle s'y confronte à d'autres systèmes d'expression : l'image, le son, le mouvement, mais également, à l'encontre de nos habitudes, au geste ou au code informatique. Les mots ne se suffisent plus à eux-mêmes. Pourtant, loin de se perdre ou de se fondre dans un monde de signes, la langue s'en trouve augmentée.

Les questions littéraires reflétées se révèlent alors étonnamment diverses : qu'est-ce qu'un texte ? Le texte est-il indépendant de son support ? Quelles relations peuvent s'établir entre la langue naturelle et des algorithmes ? Qu'est-ce qu'écrire ? Qu'est-ce exactement que « lire » ? Le corps participe-t-il à la lecture ou détourne-t-il de la lecture ? Quelles relations entre écriture, publication et édition se mettent-elles en place dans le monde numérique ?

Comment alors parler de « littérature numérique » ? Consiste-t-elle à « faire de la littérature avec un ordinateur » ? Elle est en réalité plurielle : les littératures numériques sont un ensemble hétérogène de productions dans lesquelles une question littéraire est mise en forme dans un dispositif numérique.

L'exposition retrace de manière didactique un panorama historique de la littérature numérique, notamment française, sous forme de documents, de simulations d'œuvres et de présentation sur des machines d'époque d'œuvres historiques.

Elle expose les tous premiers générateurs combinatoire des années 1950, la toute première œuvre à l'origine de la poésie animée (*Les très riches heures de l'ordinateur*, Tibor Papp, 1985) et le premier hypertexte de fiction (*Afternoon a story*, Michael Joyce, 1987).

La revue *alire*, la plus ancienne revue numérique de poésie numérique française éditée par MOTS-VOIR, sera également installée sur des ordinateurs de l'exposition. Seule publication en poésie numérique jusqu'au milieu des années 1990, elle possède un fond international d'œuvres des principaux auteurs de cette période.

Seront également montrées ou installées sur des ordinateurs d'autres publications des années 1980 et 1990.

Cette partie consacrée au patrimoine littéraire numérique sera mise en perspective avec le premier tome d'une anthologie de la poésie numérique française exposée sur des tablettes.

L'ensemble sera complété par la présence sur ordinateurs des principales collections numériques internationales en ligne : *l'Electronic Literature collection* (<http://collection.eliterature.org/>), la revue francophone canadienne *bleuOrange* (<http://revuebleuorange.org/>) et des blogs et sites d'œuvres comme *Scripturae* de Marie Belisle (<http://www.scripturae.com/>)

L'exposition souhaite également être le terrain privilégié de la rencontre entre les écritures expérimentales et les écritures plus « traditionnelles », notamment sur liseuses. La création d'une galerie virtuelle en ligne, inaugurée le jour de l'exposition, permettra de découvrir différents types d'œuvres contemporaines sélectionnées selon un appel à projets artistiques. Celle-ci constitue un élément pérenne de la manifestation.

Des œuvres pour tablettes et liseuses seront exposées à côté d'œuvres plus expérimentales.

Sont spécialement invitées à l'exposition :

- l'œuvre pour Kinect *Motion Poetry* de Brian Barrachina, Douglas Duteil, Cassandra Ribotti, spécifiquement produite pour l'exposition.
- L'œuvre en réalité textuellement augmentée *Between Page and Screen* d'Amaranth Borsuk et Brad Bouse (<http://www.betweenpageandscreen.com/>).



Différents cartels explicatifs viennent expliquer et recontextualiser ce parcours organisé autour de six thématiques principales :

1. Des premiers jalons à l'instauration d'un cadre international
2. Quitter le livre
3. Reprogrammation et traduction des œuvres
4. De l'imprimé au numérique
5. Facettes de la lecture numérique
6. Du crayon au logiciel : la création de nouvelles esthétiques ?

Susan Berkenheger, *Time for the Smart Bomb?*, 2013.

Lundi 23 septembre 2013

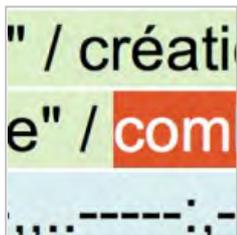
19h00-21h30 Soirée d'inauguration, débat, performances
Centre Pompidou - Petite salle
Entrée libre

Débat : « Littérature numérique : chercher le texte ! »

Qu'est-ce que la littérature numérique ? Un OLN (Objet littéraire non identifié) ? Le rapport de l'auteur et du lecteur avec le texte revêt sans cesse de nouvelles interactivités. Comment ces œuvres évoluent et conservent-elles leur littéarité dans un univers numérique en évolution permanente ? Ces œuvres souvent mal connues du public ou de la critique seront présentées à l'occasion de cette soirée de rencontres et de performances artistiques.

Animé par Emmanuel Guez, écrivain, ce débat fera intervenir les écrivains et performeurs Philippe Castellin, Juliette Mézenc, Jerome Fletcher.

Performances en français et en anglais



Reading Club

Annie Abrahams et Emmanuel Guez

Un texte, cinq lecteurs et une arène interprétative. Les lecteurs écrivent leur lecture au sein même du texte. Proposant un moment et espace d'écriture en commun, le projet entraîne les lecteurs dans une « *battle* » qui explore artistiquement le rapport de la lecture à l'écriture sur le Web ainsi que le statut de l'auteur. Pour cette première session publique (en anglais) sur un texte de Mez Breeze, les auteurs invitent Lucille

Calmel, Curt Cloninger, Pascale Gustin, Helen Varley Jamieson et Alan Sondheim à se connecter simultanément.



Le dossier est vide

Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet

Au cours de la performance *Le dossier est vide*, Juliette Mézenc lit un texte qui est un agencement/bégaiement créé à partir d'entretiens menés par Bourdieu ou Vollmann sur les questions de migration. Dans le même temps, Stéphane Gantelet fabrique des images en direct sur grand écran. La prolifération des fichiers créés lors des manipulations sur ordinateur, squelette numérique de la performance, entre dans un dialogue tantôt étroit

tantôt lâche avec le texte lu pour conduire à la création d'un court film.

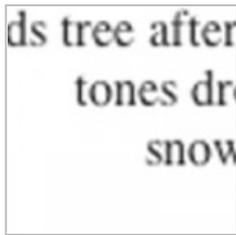


The Fetch

Jerome Fletcher et Caden Lovelace

The Fetch is a double-reading. Projected digital texts are read by one performer while the second performer searches the net for double texts which use the same combination of four word groups to be found in the projected text. 'Fetch' has a double meaning here. In Gaelic folklore, it is the wraith or doppelganger which is seen as a premonition of someone's death. Secondly, the fetch cycle is the basic operation by which a

computer retrieves and executes a program instruction from its memory.



Evolution

Johannes Heldén et Håkan Jonson

The application analyzes a set of all published text- and sound-work by the artist and generates a continuously evolving poem that simulates Heldén's style : in vocabulary, the spacing in-between words, syntax. In this performance, the digital version of artist meets the original. The aim is to raise questions about authenticity, about the future, about physics and science fiction.



Svaha, Tantra, Death: A Second Life

Sandy Baldwin et Alan Sondheim

Svaha, Tantra, Death is a shamanic operation on perceptions and inner experience. This performance does not involve showing existing work; instead, it creates a transformative event and its entangled representation. We will perform virtual generation, completion, and dance of Yamantaka, a Tibetan tantric deity. We will perform textual transformation of the world. We will be re-situating electronic literature performance

practices in philosophical and corporeal register. The work moves from hi-speed text through generated clusters of Yamantaka, to ordered and disordered images of the natural world and its bodies.



Lectures numériques

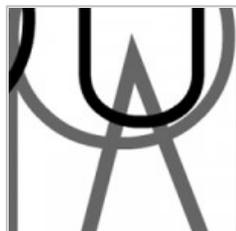
Philippe Castellin et Jean Torregrosa

Le duo Akenaton a été créé en 1984, en Corse (Ajaccio) par Philippe Castellin, poète proche des courants des poésies expérimentales, et Jean Torregrosa, plasticien. La performance proposée s'appuiera sur la lecture d'une centaine de textes au choix tirés au sort par une machine, qui les déclamera par voix synthétique. Ces choix seront opérés sur le clavier et lanceront parfois des vidéos préenregistrées, toujours tirées au sort par

la machine. Opérant en duo, chacun des artistes peut tour à tour monter sur scène, lire en live, accompagné par la lecture de la machine manipulée par le second artiste.

Mardi 24 septembre 2013

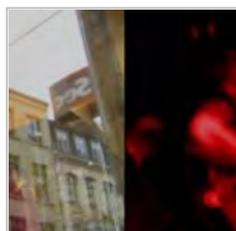
18h15-19h45 Performances en anglais et en français
BnF | François-Mitterrand - Grand auditorium
Entrée libre



SIM / OUI

Giuliano Tosin

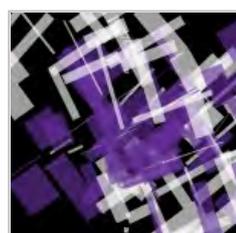
La performance bilingue *Sim/Oui* (portugais et français) mélange des éléments de poésie sonore, des traitements numériques audio en live opérés par le poète, à un poème numérique projeté sur écran. La thématique est centrée sur le concept de l'acceptation dans le contexte du taoïsme. Le poème travaille surtout la ressemblance graphique entre signes iconiques et verbaux. Le matériel pour la performance a été produit grâce à la collaboration de l'artiste numérique Fabio Fon et de Coletivo Olho Caligari.



Le terrain de je/u

Anne Savelli

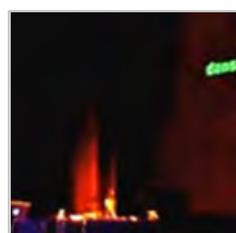
L'artiste propose une lecture sous forme de Pecha Kucha (20 photographies diffusées 20 secondes chacune) pour évoquer le lieu, terrain de jeu en littérature, et la relation entre l'écriture et le numérique.



Dispersed Writings

Jason Nelson

Over the past few years I've been exploring a type of writing I'm calling « Dispersed Writing ». It consists of creating context specific poetry and fiction and placing that writing around the web. For example, I might write a poem about lawnmowers and then place the poem within a review of a lawnmower on Amazon. Or I might write a short absurd fiction about the weather and place it in the comments section of an article about a snow storm. My performance will consist of my going through this search based reading process.



Flu

Luc D'allarmelina

Cette performance de lecture publique s'inspirera d'un poème-flux nommé « flu » et sera aidée d'un prompteur numérique et d'un générateur musical, à partir de flux émotionnels erratiques annotés sur les aires d'autoroute lors de trajets à moto, agencés sur le mode des vers libres, enchaînés rapidement et jouant des phénomènes de contamination phonétique d'un mot à l'autre.



Machine Based Reading

Tan Lin

The two videos, *Bibliographic Sound Track* and *The Ph.D Sound*, examine how a book might be diffused into a general operating system, in this case a much maligned genre of office productivity software: PowerPoint. The two works explore communications platforms such as Twitter, SMS, status updates, IM chats, programming languages, video game walk-throughs, the couplet, the overhead transparency, indexes, public domain bibliographies, RSS, tables of plates, and the Powerpoint slide, as they affect reading and literary genres. The screening event performs an audience's communal reading in an environment that has absorbed everything next to it in the room - from bibliographies to the smell of wet sphagnum peat moss, the perfume Wet London Pavement, Glade Everglade Air Freshener and the music of New Order and Lucky Dragons.



Prosthesis:!!

Ian Hatcher

Prosthesis:!! is a suite of solo voice/text/media performances exploring feedback loops between digital systems and the human mind. This iteration of *Prosthesis: !!* focuses on boolean logic and binary code. It will use vocal and visual patterns to play with distinctions between 'true true', 'true true true', 'true false true', 'true false false true', 'true false true false true', 'true false false true true', 'true false true false false true true', 'true false false true false true false true', and 'true'.



Code Kandy

Sandrine Deumier et Alx P.op

Expérience de poésie sonore dirigée, *Code Kandy* fonctionne comme un texte poétique aux multiples pistes entremêlant visions futuristes et systèmes utopiques. Évoquant une forme de dérive idéale, cette performance interactive interroge plus précisément le système de la manipulation au travers même de son dispositif : la performeuse s'autoprogrammant elle-même dans le rôle d'une poupée actionnable en face du public.



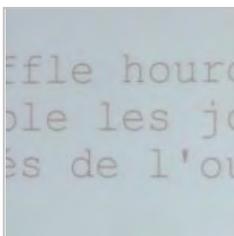
Scripturesphere - Take it

Wilton Azevedo

In the digital ambience, we note that the meaning of words no longer fits in themselves, as well as mathematically there is a dark side of the cube and its existence, we just can not see it. The word in this digital ambience seems to suffer from the same problem: there is a meaning that is no longer linked to a usual sign or poetic, but to a sign that shows itself in expansion, dilating, it is there, but is only detected by its binary components or scripturesphere. *Take it* is a study conducted in 2012, in which the frequency of the sound changes the video previously edited by myself in real time. The voice is the american poet Nico Vassilakis.

Mercredi 25 septembre 2013

20h30-22h00 Performances en anglais et en français
Le Cube - Centre de création numérique
Entrée libre



Poème percutant

MIM : Philippe Bootz, Nicolas Bauffe, Claude Moreau, Jean-Pierre Moreau

Faire, c'est défaire. Quatre textes générés par Philippe Bootz se métamorphosent à l'écran mais leur visibilité est commandée par trois instruments percutants inventés par Nicolas Bauffe, corrompant leur lisibilité au profit d'un événement spectaculaire. Pourtant, cette construction multimédia, réglée au millimètre près par les instrumentalistes et les concepteurs, se trouve perturbée par les spectateurs qui interfèrent depuis leurs mobiles en indiquant au programme leur préférence textuelle. Seulement voilà : l'interface de choix est tout sauf évidente, empêchant l'interacteur de suivre l'événement contrôlé au moment même du contrôle ; dans quel espace, dès lors, se trouve-t-il réellement ?



Pong ping poème

Philippe Bootz

Le *Pong Ping Poème* fait partie des « petits poèmes à lecture inconfortable ». 50 textes de Philippe Bootz sont entendus dans un ordre aléatoire. Le volume sonore est commandé par un jeu de ping-pong et le performeur doit gagner pour donner à entendre. Les palets sont commandés, l'un par le clavier, l'autre par une radio-souris, mais un « diabolotin » éloigne lentement la souris transformant le jeu en un « jogging-poème » qui s'achève par épuisement. Ce jeu physique détourne l'attention de l'auditoire : il voit et entend, mais lit-il ?



Text-n-FX: A Reading Machine

Brendan Howell

Text 'n FX is a DJ mixer for text. It is a prototype machine developed in the 80's for the emerging practice of Hip-Hop. Instead of a DJ mixing two records together, the designers of the device proposed the idea of a Text-Jockey (TJ). The TJ acted as a machine-assisted poet mashing up lyrics read from two floppy disks in real-time using statistics, Natural Language Processing (NLP) and cut-up techniques from experimental literature. The product never made it to market but it exists today as a media-archaeological curiosity.



Étant donnée

Cécile Portier

Cette performance interroge la notion de prédictibilité, telle qu'elle s'organise dans les dispositifs numériques en général, et notamment dans les dispositifs d'aide à l'écriture. Chacun en a fait l'expérience : on écrit sur son téléphone, et grâce au logiciel d'écriture intuitive qu'il contient, avant même que le mot ne soit terminé, l'écran l'a écrit pour nous. S'organise un monde du « tout est déjà écrit », très différent, certes, des croyances anciennes en un grand livre du destin, puisque ce « déjà écrit » devance de quelques millisecondes seulement nos propres intentions...



La Séparation

Pierre Fourny et Serge Bouchardon

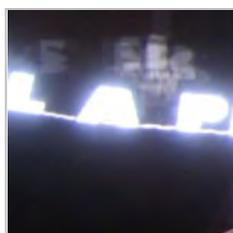
La Séparation est le fruit d'une collaboration entre la compagnie de spectacles Alis, le collectif numérique i-Trace et des élèves-ingénieurs de l'Université de Technologie de Compiègne. La création existe sous deux modalités (performance sur scène de poésie numérique et application ludo-éducative pour tablettes et smartphones). Le projet est fondé sur un procédé inventé par Pierre Fourny, fondateur d'ALIS, intitulé la Poésie à 2 mi-mots. Ce procédé consiste notamment à couper les mots d'un trait horizontal et à associer les moitiés de mots obtenus à d'autres mots pour en former de nouveaux. *La Séparation*, création souvent humoristique, n'est pas sans soulever des questions de fond sur langue, écriture et numérique.



Do Videogames Dream of Electric Sheep?

Chris Novello

I'll perform on illucia - a patchbay instrument I designed that connects computer programs using physical jacks and cables. Illucia lets me rework and blur the boundaries between software like videogames, text editors, and sound synthesizers. I'll use it to patch loops between classic arcade games and word processors, and generally pump software with alien data until it bursts as generative audiovisuals. Is a network an instrument? Are systems art? Was Sigmund Freud the best videogame designer of our time? What else can a videogame do?



Vital to the General Public Welfare

Jason Edward Lewis

The title of the show came from documents filed in a 1964 Louisiana court case seeking to ascertain an adopted child's racial classification. The judge claimed that the proper identification of the child's race was « vital to the general public welfare »; in other words, whatever way the child was classified, a wrong classification would endanger the fundamental fabric of white culture. The now-hyperbolic seeming claim strikes me as a powerful metaphor for any conversations we have not only about racial classification but also about any number of other issues that some group or another feels is central to their definition of a well-functioning society. All of the works performed in *Vital* engage the question of how we talk to one another, how we locate ourselves in wider cultural geographies, how we authenticate ourselves against our own expectations and that of others, and how matters that are once seen as so vital, so essential, can later be regarded as contingent.



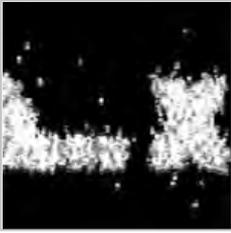
CONTACT

HP Process (Philippe Boisnard et Hortense Gauthier)

Un homme et une femme s'écrivent à travers des écrans interposés et improvisent derrière leurs claviers un dialogue dans lequel ils déconstruisent et brouillent les codes du chat et des relations sur les réseaux sur un mode poétique et performatif. Cet échange médiatisé par les technologies numériques, entre intimité et virtualité, donne naissance à une relation où les tensions et les désirs se déploient dans un univers visuel et sonore interactif pour aller jusqu'à la saturation/dislocation du langage, du son et du corps.

Jeudi 26 septembre 2013

20h30-22h00 Performances en anglais et en français
Le Cube - Centre de création numérique
Entrée libre



Autophagocitation

Susana Sulic

Le point de départ du projet *Autophagocitation* est un texte publié en 1996 intitulé *Le virus dans la ville*. Les mots se transforment en images et se fondent avec le contenu littéraire et vice versa. Dans le vidéo-poème algorithmique, les images et les mots s'enlacent pour provoquer une « décontextualisation » à la fois poétique et scientifique. Les images naissent, se développent et meurent dans un contexte et un mode virtuel.

Les images sont traitées comme des écosystèmes et sont produites par l'activité et le mouvement d'entités artificielles.



Conduit d'aération

Lucile Haute, Alexandra Saemmer, Régina Demina, Aurélie Herbet et Odile Farge

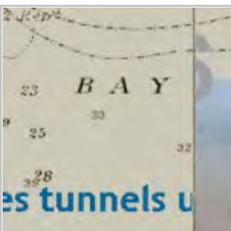
En janvier 2011, le corps d'un jeune homme est découvert dans le conduit d'aération de l'immeuble d'une banque. Qui était cet homme ? Comment est-il tombé dans ce piège funeste ? Les médias ont avancé diverses hypothèses : tentative de braquage, vendetta, accès de folie... Nous les avons explorées et en avons imaginé d'autres. Autour de Mohamed, un cercle de personnages s'étoffe et circonscrit le mystère dans sa complexité socio-politique et psychologique. Les textes se tissent autour de lui sans le saisir.



Operatus

Judd Morissey

Operatus is a live performance of a generative narrative-poetic system distributed between screens, interactive objects and augmented reality overlays. The work engages a range of historical and contemporary contexts of observation and forensic analysis including early modern surgical theaters, the deductive logic of Sir Arthur Conan Doyle, and The Stud File, a methodical archive of personal evidence documenting the sexual exploits of Samuel Steward, a 20th century tattoo artist, pornographer, and friend of Gertrude Stein.



Notes on the Voyage of Owl and Girl

J.R. Carpenter

Notes on the Voyage of Owl and Girl is a work of computer-generated fiction, which conflates and confabulates characters, facts, and forms of narrative accounts of voyages into unknown seas undertaken over the past 2340 years. A somewhat laconic owl and a girl most serious, most adventurous, most determined voyage through a cartographic assemblage of fluid floating places - discontinuous surfaces pitted with points of

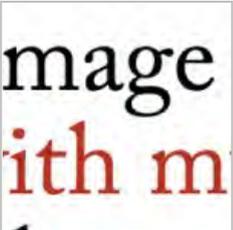
departure, escape routes, lines of flight. In this performance the narrative, generative, and poetic voices of Owl and Girl are woven into one spoken script.



Space Reader

Benjamin Moreno Ortiz

Rooted in notions explored by the Brazilian concrete poets and using mechanisms extracted from classic video games, *Space Reader* is a performance interface that allows the navigation of a text outside the cultural conventions of reading.



Writing to be Found

John Cayley

In the proposed performance, I will give literal voice to the generated texts in various ways. I turn them into writing by giving them voice, such that, after the performance, they may, at last, be dissociated from a human person who made them present. This performance emerges from and relates closely to a long-term collaboration with Daniel C. Howe.

Vendredi 27 septembre 2013

18h00 Performance
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée libre



Off course : Escuela Del Caos

Maria Goicoechea et Mark Marino

As an easy, cheap, and painless solution to the educational crisis in Spain and beyond, we present a radical UnderAcademy College course called “Off Course: Escuela del Caos”. More than a course – it is a performance art piece carried out in a Moodle Course Management System. Run during three-weeks in the summer of 2013 with students from the Erasmus Intensive Program at University of Complutense, the archives feature student works and lessons from the course that saved Spain. Organized by Maria Goicoechea and Mark Marino, participant teachers included Talan Memmott and others.

Samedi 28 septembre 2013

14h00-17h00 Atelier de création avec Alexandra Saemmer sur le logiciel Prezi
Le Cube - Centre de création numérique
Entrée libre sur inscription

Retrouvez la galerie virtuelle des performances sur notre site Internet :
<http://chercherletexte.org>



Organisé par l'association américaine de littérature électronique ELO (Electronic Literature Organization), qui regroupe la quasi-totalité des chercheurs américains et européens dans le domaine, ce colloque international associe une centaine de chercheurs autour des questions de nouvelles pratiques littéraires émergentes, de remédiation des œuvres, de lecture hypermédiatique et de préservation de ce patrimoine littéraire singulier.

Thèmes du colloque

Si la littérature numérique se définit explicitement comme littérature, il subsiste malgré tout un grand flou conceptuel quant à la notion de texte qui y travaille. Quels sont les critères définissant la textualité des jeux, celle des œuvres visuelles, ou encore celle d'œuvres dépourvues de composante linguistique apparente ? Le colloque ELO 2013 se confrontera à ces questions : il s'agira de « chercher le texte » pour tenter de définir la littérarité de la littérature numérique.

En effet, au cours des deux dernières décennies, alors que de nombreux mouvements critiques et créatifs s'implantaient au sein comme en dehors de l'université, les créateurs ont conçu de nouvelles œuvres littéraires dans de nouveaux environnements médiatiques tandis que les universitaires resituaient ces mêmes œuvres. Les premières prédictions selon lesquelles nous nous « perdrons tous dans l'hyperespace » n'ont finalement pas été réalisées (triomphe peut-être trop facile si l'on tient compte du fait que nos conceptions les plus révolutionnaires de l'écriture électronique, au tout début, n'ont jamais vraiment abouti). Y a-t-il une manière de circonscrire la multiplicité des nouvelles formes d'écriture dans les nouveaux médias ? Y a-t-il des points communs et/ou des divergences notables parmi les pratiques littéraires émergentes ? Les médias programmables offrent-ils de nouvelles possibilités de création fondées sur la langue ? Des discussions scientifiques portant sur des œuvres données peuvent-elles se prolonger dans le temps comme dans l'espace de différents groupes au sein de l'environnement médiatique dans lequel ces mêmes œuvres ont été générées ?

Le colloque ELO 2013 cherche à ouvrir la discussion en dépassant la question de la remédiation de l'écriture littéraire, telle qu'elle s'est d'abord concentrée sur le passage de l'imprimé à l'écran, pour examiner comment les œuvres littéraires, et de manière plus générale, leur « littérarité », évoluent dans un environnement mondial qui a, lui-même, radicalement changé depuis les années où les premières œuvres littéraires numériques ont vu le jour. De ce point de vue, les nouveaux médias ne sont que les exemples les plus manifestes des phénomènes de remédiation, des formes de subjectivité et des systèmes économiques et sociaux émergents qui influencent la production littéraire sous tous ses aspects (tout comme nos vies). On décrit et l'on réinvente désormais les nouveaux médias en fonction de nouvelles formes de matérialisme : les réseaux discursifs trouvent de nouvelles configurations à l'intérieur comme à l'extérieur des institutions, tandis que l'agentivité humaine et la présence auctoriale revêtent de nouvelles formes, parfois étranges.

Pour s'inscrire au colloque : <http://conference.eliterature.org/conference-registration>

Mardi 24 septembre 2013

9h00-17h45 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
BnF - Petit auditorium
Entrée libre dans la limite des places disponibles

9h00 : Enregistrement des participants

10h00-10h30 : Cérémonie d'ouverture

10h30-12h15 : Session 1

- Samuel Petit (Actialuna), « Remediation of French Digital Poetry »
- Florent Souillot (Groupe Flammarion), « Remediation of French Digital Poetry »
- Alexandra Saemmer et Philippe Bootz, « Remédiatisation d'œuvres de poésie numérique française »
- Elodie Bertrand et Jean-Philippe Humblot (BnF), « La littérature numérique : un patrimoine à pérenniser »

12h15-12h45 : Inauguration de l'exposition « Les littératures numériques d'hier à demain »

12h45-14h00 : Déjeuner

14h00-15h45 : Session 2

- Agnieszka Przybyszewska, « Literacy between book, page and screen - on *Between Page and Screen* by Amaranth Borsuk and Brad Bouse »
- Jean-Didier Wagneur (BnF), « Hypertextualités »
- Kyle Rimkus, « Hostages of the Ephemeral: A Preservationist View of Electronic Literature »
- Joseph Tabbi, « Relocating the Literary: In Networks, Knowledge Bases, Global Systems, Material and Mental Environments »

15h45-16h00 : Pause-café

16h00-17h45 : Session 3

- Anaïs Guilet, « Au seuil du livre : les œuvres hypermédiatiques d'Andy Campbell (*The Rut, Surface, Paperwound*) »
- Gaétan Darquié, « Architextualité et programmes d'écriture pour les textes interactifs littéraires »
- Anna Nacher, « *The Humument App* by Tom Phillips as a liberature: between text and embodiment »

Mercredi 25 septembre 2013

9h30-18h15 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée sur inscription payante*

9h00 : Discours de bienvenue

9h30-11h15 : Session 5 - Literary Art as Research

- Dominique Cunin (EnsadLab), « EnsadLab's art research on mobile screens and reading contexts: an overview »
- Odile Farge, « The Awareness of the Power of the Tool: the Author and his Practices »
- Serge Bouchardon, « The Research and Creation Approach in Digital Literature »
- Matteo D'Ambrosio, « Une "poésie numérique" ? Khlebnikov et Jakobson »

11h15-11h30 : Pause café

11h30-13h15 : Session 6 - Game

- Patrick Jagoda, Digital Games and Electronic Literature: Toward an Intersectional Analysis
- Jim Brown, Limbo and the Edge of the Literary
- Stephanie Boluk and Patrick LeMieux, The Phantom Pain, The Helen Keller Simulator, and Disability in Games

11h30-13h15 : Session 7 - Materialities, Fictions, Formalisms

- Davin Heckman, « Literature in a State of Emergency »
- Lyle Skains, « The Materiality of the Intangible: Literary Metaphor in Multimodal Texts »
- Yra Van Dijk, « Approaching the Real-Materiality in Digital Literature »
- Philippe Bootz and María Inés Laitano, « Cross-reading: a Tool of Indexing Analyses »

13h15-14h30 : Déjeuner

14h30-16h15 : Session 8 - Traduire et préserver des œuvres numériques : les projets du Laboratoire NT2 - la revue *bleuOrange* et L'Abécédaire du Web (table ronde)

- Alice Van Der Klei, Bertrand Gervais, Sophie Marcotte, Joëlle Gauthier, Ariane Savoie, Geneviève Has et Joanne Lalonde.

14h30-16h15 : Session 9 - Time, Space, Interface

- Maria Angel and Anna Gibbs, « The Ethos of 'Life': Digital Writing and The Temporal Animation of Space »
- Will Luers, « Make Me Think »: Composing the Narrative Interface
- Mark Marino, « Close Reading E-Literature »

16h15-16h30 : Pause café

16h30-18h15 : Session 10 - Post-human, Post-print, and the Dialogical Present

- Andrew Michael Roberts, « Imagination, Interactivity and Ethics in Electronic Literature »
- Manuel Portela, « Scripts for Infinite Readings »
- Søren Bro Pold et Christian et Ulrik Andersen, « E-lit Experiments in Post-Print Literary Culture »

16h30-18h15 : Session 11 - Varieties of Translation

- Nick Montfort, Stephanie Strickland, Monika Górska-Olesińska, and Mariusz Pisarski, « On Montfort and Strickland's Sea and Spar Between »
- Arnaud Regnaud, « Translating *Afternoon, a story* by Michael Joyce, or How to Inhabit a Spectral Body »
- Stéphane Vanderhaeghe, « Translating the Virtual – Michael Joyce's *Afternoon, a story* »

Jeudi 26 septembre 2013

9h30-18h15 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée sur inscription payante*

9h30-11h15 : Session 12 - Writers on Writing

- Samantha Gorman, « Community Repository of Writers on Writing »
- Johannah Rodgers, « Beyond Binaries: Continuity and Change in Literary Experimentation in Response to Print and Digital Technologies »
- Dene Grigar, « <> Curating Electronic Literature as a Critical Practice »

9h30-11h15 : Session 13 - Game Again

- Michael Heron, « Authorship and Autership in the Collaborative Development Process of Text-Based Games »
- Richard Holeyton, « The Game Walkthrough as Novel: Linear Plaintext or Transmedia E-lit? »

11h15-11h30 : Pause café

11h30-13h15 : Session 14 - Digital Distancing

- Scott Rettberg, Jill Walker Rettberg, Elisabeth Nesheim, and Luciana Gattass, « Distant Readings of a Field: Using Macroanalytic Digital Research Methods to Data Mine the ELMCIP Knowledge Base »

11h30-13h15 : Session 15 - Literary Locations and Landscapes

- Brian Greenspan, *Golden Days & Silver Nights*: « Locating Utopia through Diminished Reality »
- Matti Kangaskoski, « The Inexorable Speed of Pop - Young-Hae Chang Heavy Industries' Dakota: a Contemporary Landscape? »
- Janez Strehovec, « E-Literary Text in Nomadic Cockpit »

13h15-14h30 : Déjeuner

14h30-16h15 : Session 16 - Consortium for Electronic Literature (CELL): Roundtable on Naming Authority and Interoperability

- Joseph Tabbi, Davin Heckman, Lisa Swanstrom, Ewan Branda, Sandy Baldwin

14h30-16h15 : Session 17 - Image, Sound, Text

- John Barber, « Internet radio and electronic literature: locating the text In aural narratives »
- Bryan Barrachina, « *Tierra de Extracción*: How Hypermedia Novels could enhance Literary Assessment »
- Claudia Kozak, « Out of Bounds: Searching Deviated Literature in Audiovisual Electronic Environments »
- Calum Rodger, « Reading the Drones: Working Towards a Critical Tradition of Interactive Poetry Generation »

16h15-16h30 : Pause Café

16h30-18h15 : Session 18 - Close Reading E-Lit (1)

- Anastasia Salter, « Spirals of Meaning: Exploring Nonlinearity through Prezi's Infinite Canvas »
- David Boyles, « 'A Machine Made of Words by a Machine Made of Numbers' - Authorial Presence in Niemi's Stud Poetry »
- Stéphan Hyronde, « La double démesure de l'oeuvre textuelle metastable »

16h30-18h15 : Session 19 - Antecedents, Inheritances

- Jerome Fletcher, « Does E-literature need a theory of language? »
- Patricia Tomaszek, « Locating Literary Heritage in Paratexts: An Analysis of Epitexts in Electronic Literature »
- Ugo Panzani, « Exopoiesis and literariness in the works of William Gibson, Mark Z. Danielewski, Kate Pullinger and Chris Joseph »

Vendredi 27 septembre 2013

9h30-17h00 Colloque ELO « Chercher le texte : *Locating the Text in Digital Literature* »
École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Entrée sur inscription payante*

9h30-11h15 : Session 20 - Transformations of the Literary

- Jörgen Schäfer, « Rethinking Comparative Literature: Literary Studies in the Age of Electronic Media »
- Lisa Swanstrom, « Nature's Agents: Chreods, Code, Plato, and Plants »
- Jonas Ingvarsson, « Towards a Digital Epistemology: Printed Texts and the Logic of Electronic Literature (with a reading of Torsten Ekbohm's *The Game of Signals*) »

9h30-11h15 : Session 21 - Electronic Literature as World Literature (1)

- Begoña Regueiro, Miriam Llamas & Amelia Sanz, « New literatures for a New Imaginary: Some Hispanic Case Studies »
- Beat Suter, « The development of German-Language Electronic Literature »
- Natalia Fedorova, « Russian E-lit, an Emerging Community. A Report on Russian collection in the ELMCIP »

11h15-11h30 : Pause café

11h30-13h15 : Session 22 - Aura in the Age of Computational Production (table ronde)

- Leonardo Flores, Kathi Inman Berens, J.R. Carpenter, Jason Edward Lewis, Erik Loyer, David Jhave Johnston and Nick Montfort

11h30-13h15 : Session 23 - Electronic Literature as World Literature (2)

- Tiffany Zerby and Sandy Baldwin, « Editing Electronic Literature in the Global Publishing System »
- Laura Borràs et Isaias Herrero, « Real-Time Digital Poetry Experiments with Xbox Kinect »
- Carolina Gainza, « Modes of Production and Reception of Electronic Literature in Latin America. An analysis of *Tierra de extracción* from Doménico Chiappe and Andreas Meier »
- Reheniglei Rehem, « Panorama de la production scientifique au Brésil : cyberculture et poésie numérique (2000-2010) »

13h15-14h30 : Déjeuner

14h30-16h15 : Session 24 - Close Reading E-Lit (2)

- Gwen Le Cor, « Iteration, you see: Floating Text and Chaotic Reading/Viewing in Slippingglimpse »
- Maja Murnik, « To Grasp or not to Grasp. A Phenomenological Approach to Serge Bouchardon's E-Literary Pieces »
- Philippe Castellin, « 1995-2013 : inventaire des poésies numériques en ligne »

14h30-16h15 : Session 25 - Versioning, Vanishing

- Maria Engberg, « Here & There, Now & Then: The Panoramic Narrative »
- Sandy Baldwin, « The Absence and Potential of Electronic Literature »
- Marjorie Luesebrink, « One + One = Zero - Vanishing Text in Electronic Literature »
- Giovanna Di Rosario, « Where Is the Text? The Disappearance of the Text in e-Poetry »

16h15-17h00 : Clôture

L'Electronic Literature Organization (ELO ; <http://eliterature.org/>) est le partenaire organisateur du colloque scientifique. Créée en 1999, ELO est la plus ancienne association internationale en littérature numérique. Elle regroupe la quasi-totalité des chercheurs européens et américains du domaine. Elle est hébergée au MIT, et actuellement présidée par Nick Montfort.

Le MIM (association loi 1901) organise le volet artistique de la manifestation. Né en 1984 du besoin de doter Marseille d'un outil de réflexion pluridisciplinaire sur les musiques et les pratiques musicales contemporaines, le MIM a pour particularité d'être un laboratoire de recherche où les travaux sont menés par des créateurs et non des théoriciens. Les projets de recherche naissent donc des questions se rapportant aux problématiques de création et aux pratiques musicales contemporaines (notamment consécutives à la mise en œuvre de nouvelles technologies).

La Bibliothèque nationale de France (BnF) co-organise l'exposition "les littératures numériques d'hier à demain", organise une journée du colloque et une soirée de performances, participe au comité artistique des performances et de la galerie virtuelle.

La Bibliothèque Publique d'Information (BPI) co-organise le débat et une soirée de performances au centre Pompidou. Elle publie également le webmagazine sur la littérature numérique lié à la manifestation.

Le Cube - Centre de création co-organise deux soirées de performances et l'atelier de création.

L'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs organise 3 journées du colloque.

DDDL (réseau européen de littérature - Digital Digital Digital Littérature) héberge la galerie virtuelle et collabore à sa programmation. DDDL participe également à la diffusion ultérieure de la galerie et de parties de l'exposition en Europe. Ce réseau européen de littérature numérique regroupe chercheurs et artistes en Europe sur la littérature numérique. Créé à l'université Paris 8 en 2012, il a comme président Philippe Bootz.

Le Laboratoire d'excellence des arts et médiations humaines (Labex Arts-H2H) participe au choix du corpus d'œuvres du premier tome de l'anthologie, assure la programmation des œuvres et participe à leur traduction. Il assure également la maintenance technique de l'exposition, participe au commissariat et à l'animation de l'exposition ainsi qu'à la rédaction du webmagazine sur la littérature numérique. Lauréat des Investissements d'avenir depuis 2011, il se propose d'articuler les recherches en arts (cinéma, arts plastiques, musique, théâtre, danse, littérature, photographie, nouvelles technologies...), en sciences cognitives et en médiations humaines. Explorant les nouveaux liens qui se tissent entre arts et techniques, sciences et réalité, espace physique et espace de données, il étudie les processus créatifs dans leurs dimensions artistiques, culturelles et sociales, et prétend dessiner le monde à vivre dans ses formes les plus imaginatives et innovantes.

Coalition Cyborg participe à la logistique et à la communication visuelle du festival.

Nous remercions l'association MOTS-VOIR et le Swedish Art Council pour leur soutien au festival.

