

Poetics of the Algorithm (Liege, 16-18 Jun 16)

Liège, Belgium, 16.-18.06.2016

Eingabeschluss : 20.12.2015

Aarnoud Rommens

Call for Papers (French version below)

Poetics of the Algorithm: Narrative, the Digital, and 'Unidentified' Media

An International Conference organized by the ACME Research Group

University of Liège (ULg), Belgium

Introduction

Poetics of the Algorithm: Narrative, Digitality, and Unidentified Media is an international, bilingual conference hosted by the University of Liege (Belgium; 16-17-18 June 2016) with a focus on web/media art (history), interactive fiction, apps, digital comics, games, e-literature and other emerging, 'new' media. The conference will host workshops, roundtable discussions, panels, and presentations of papers. We invite scholars, artists, writers, programmers, (game) developers, practitioners, designers, etc. to participate in what we hope to be an extraordinary event.

- Conference website: <https://poeticsofthealgorithm.wordpress.com/>

- Contact address: acme.bdresearch@gmail.com

Confirmed Speakers

- Markku Eskelinen. Independent scholar and experimental writer of ergodic prose and critical essays. Founding editor of Game Studies and Cybertext Yearbook.
- Sarah Kember. Professor of New Technologies of Communications, Goldsmiths, University of London, UK.
- Ilan Manouach. Artist, writer, and musician.
- Daniel Merlin Goodbrey. English writer and online pioneer in webcomics and British small press. Lecturer in Narrative & Interaction Design at The University of Hertfordshire.
- Gregory Steirer. Assistant Professor of English and Film Studies, Dickinson College, Carlisle, Pennsylvania, USA.
- WREK (Olivier Deprez, Adolpho Avril, Miles O'Shea). Experimental artistic collective merging woodcut, installation art, performance, film, and comics.

Description

It seems that narrative today is undergoing a radical change in its 'source code.' New technologies are changing the way texts are produced, distributed, viewed and read. The conference Poetics of the Algorithm intends to chart the implications of this shift. What does it mean that through digital technologies we can now experience on the surface of a single (touch) screen previously distinct media, artefacts and events such as literature in codex form, comic

books, exhibitions, films, photographs, visual art and so on? Has medium-specificity become an obsolete notion given that binary code and algorithms seem to bypass material constraints?

The phenomenon of adapting/remediating 'low tech' works into digital format is instructive in this regard. Already an unconventional graphic narrative in codex form, Richard McGuire's *Here* for example was adapted into a so-called "enhanced edition" for the iPad. Does the notion of 'enhancement' entail that the hardback version is in some way inferior? Speaking of the app-version of *Here*, what does it mean that the simulation of travel in 'deep time' no longer proceeds from turning the page but from touching the screen, zooming, and pinching? Does the meaning change after a graphic novel in book format has been translated into an application for digital devices? How is the creation of the work impacted, as a work by a single author is transformed into a collaborative project with software designers and a team of coders? Next to mastery of his or her craft, must the artist also be 'code-literate' today to matter?

Furthermore, this shift also pertains to the 'system requirements' of the reader-participant of digital media. Indeed, is touch—with the gestural protocols of swiping, pinching, and zooming—a radically new paradigm revising what is narratable, visible, and performable, making the world an unfamiliar place again after having lived in a world that could be 'read like a book'? What new habits of thought and bodily engagement are brought into being?

These questions immediately bring us to the politics of post-media poetics, an issue the conference will also raise. How to think constructively about the relation between the backbreaking, (often neo-colonial) exploitative labour that makes western new media possible and our shiny new hardware so hostile to dirt and dust? Can modes of 'slow,' 'grimy,' 'artisanal' cultural production ('old school' book art, lettering, the smears of paint, the woodcut, etc.) be read as critiques of our digitized, supposedly 'accelerationist' epoch, and/or are they symptoms of post-media nostalgia?

Lastly, if the material configuration of literature, comics, art, and other media are shifting, how should this be reflected in our methodology? Should research, critique and scholarship aspire to become a multi-media experience? What are adequate forms for the digital humanities to respond to these challenges?

These are but some of the questions the conference will raise. Additional areas include, but are not limited to:

- Intermediality, transmediality, remediation, media archeology
- The notion of the author vs new media creation as a collaborative production, or delegation ('outsourcing') from author to digital production team
- Gaming, comics and narrative
- Digital comics, digital experiments with the language of comics, web-comics
- interactive literature
- Memes as (anti-)narrative
- From Being-in-the-world to Being-with-Siri/Cortana
- Smooth screens or rough textures: drawing on tablets, or drawing on paper, with pen, ink, paint
- 'Old media' in times of high-tech algorithmic hyper-capitalism
- The art of coding, coding art

- Database and narrative logics
- Internet and the digital archive
- Phenomenology of the digital
- Modes of narration: Point-and-click, scrolling, touch, gestures narration
- Poetics and emerging conventions and genres in digital media storytelling
- The line between gaming, the 'app-novel', interactive fiction
- As of yet 'unidentified' highly experimental media
- Media literacy, illiteracy
- Capitalism, new media, political economy
- Media obsolescence, garbage, electronic debris, lost codes
- Dirt and the machine, malfunctions, glitches, static, noise, tactics, hacks
- Digital avant-gardes
- Art, autonomy and the app-store
- Media art (history)
- The coder-researcher, new research practices, 'minor' data-humanities in Big Data
- ...

Submissions:

Please send abstracts (500 words maximum) by 20 December to acme.bdresearch@gmail.com

We are greatly looking forward to your proposals. You can visit the conference website (<https://poeticsofthealgorithm.wordpress.com/>) for more information, and if you have any questions, do not hesitate to contact us.

ACME Comics Research Group

University of Liege (ULg)

Place du 20-Aout, 7

4000 Liège

<http://www.acme.ulg.ac.be/>

Contact: acme.bdresearch@gmail.com

--

Poétiques de l'algorithme : objets médiatiques "non-identifiés"

Un colloque international organisé par

ACME, groupe de recherche en bande dessinée

Université de Liège (ULg), Belgique

du 16 au 18 juin 2016

Introduction

Le colloque international Poétiques de l'algorithme : objets médiatiques "non-identifiés" aura lieu à l'Université de Liège (Belgique ; du 16 au 18 juin 2016) et se penchera sur la fiction interactive, les apps, la bande dessinée numérique, les jeux vidéo, la littérature électronique et ces autres "nouveaux" médias. La conférence accueillera des communications ainsi que des tables-rondes, ateliers et panels. Nous invitons à participer des chercheurs aussi bien que des artistes, auteurs,

programmeurs, développeurs, praticiens, designers, etc.

Description

Le "code-source" du récit et de nos manières de raconter est depuis quelques années l'objet d'un changement radical. Les nouvelles technologies transforment la manière dont les textes sont produits, distribués, lus et vus. Le colloque Poétiques de l'algorithme propose de documenter les conséquences d'un tel changement. Des artefacts et des événements tels que de la littérature au format codex, des albums de bandes dessinées, des expositions, des films, des photographies, voire l'art plastique se retrouvent désormais à portée d'un même écran (tactile). Comment les technologies numériques ont-elles transformé des médias auparavant perçus comme distincts ? La notion de spécificité médiatique serait-elle devenue obsolète depuis que le code binaire et les algorithmes permettent de contourner ces contraintes matérielles ?

Le phénomène d'adaptation ou de remédiation d'œuvres low tech vers le format numérique en dit déjà long à ce sujet. Une bande dessinée déjà peu conventionnelle sous format papier, Here de Richard McGuire, fut par exemple adapté dans une version dite "améliorée" pour tablette. Est-ce que l'idée d'"amélioration" implique que la version papier est inférieure d'une manière ou d'une autre ? Et en regardant la version numérique de Here, quels changements cette conversion implique-t-elle pour la simulation d'un voyage dans les abysses du "temps profond", qui ne s'opère plus en tournant la page mais en touchant, zoomant et balayant l'écran des doigts ? La transposition du format livresque en application numérique affecte-elle la signification du roman graphique ? Comment la création de l'œuvre elle-même est touchée par ce changement, puisque le travail d'un seul auteur devient celui d'un projet collaboratif impliquant des concepteurs de logiciel, des codeurs et des programmeurs ? Outre la maîtrise de son métier, l'artiste doit-il aujourd'hui être capable de lire et de traiter du code informatique ? De plus, ce changement participe aussi de la modification de l'attitude du consommateur de médias numériques, par rapport à un lecteur classique plus passif. En effet, est-ce que le toucher et les protocoles gestuels tels que le zoom, le pinch et le balayage entraînent un paradigme radicalement nouveau, transformant le visible et le dicible, refaisant du monde un lieu étrange et méconnaissable ? Quelles sont les nouvelles habitudes physiques et cognitives qui émergent dans un tel contexte ?

Ces questions nous mènent directement à la politique d'une poétique post-média, un des axes principaux de cette conférence. Comment penser de façon constructive la relation entre l'exploitation économique (souvent néocoloniale) qui rend possible l'existence de ces nouveaux médias et leurs beaux matériaux brillants qui semblent justement être réfractaires au déchet et à la crasse ? Les modes de production lents, sales et artisanaux (typographie, livres d'artiste, taches de peinture, gravure, etc.) peuvent-ils être lus comme des critiques d'une ère numérique supposée accélérationniste, ou bien s'agit-il de symptômes d'une nostalgie post-média ?

Enfin, si la configuration matérielle de la littérature, de la bande dessinée, de l'art et d'autres médias est en train de changer, comment ce changement devrait-il se répercuter dans notre approche méthodologique ? Est-ce que la recherche et la critique devraient aspirer à une existence multi-média ? Comment les humanités numériques peuvent-elles répondre à ces défis ?

Il ne s'agit là que d'une poignée de questions que le colloque espère soulever. D'autres pistes à explorer incluent, mais ne sont pas limitées à :

- Intermedialité, transmedialité, remédiation, archéologie des médias
- La notion d'auteur vs. la création numérique comme production collaborative, ou la délégation de l'auteur à une équipe de production ("outsourcing")
- Jeu vidéo, bande dessinée et narration
- Bande dessinée numérique, expérimentations numériques avec le langage de la bande dessinées, webcomics
- Littérature interactive
- L'(anti)-narration des mêmes
- L'être-au-monde vs. l'être-avec-Siri/Cortana
- Écrans plats ou textures rugueuses : dessiner sur tablette et dessiner sur papier avec plume, encre, et peinture
- Médias 'obsolètes' à l'ère d'un hyper-capitalisme algorithmique
- L'art de coder et faire de l'art avec du code
- Logiques (non)-séquentielles : narration et structure en bases de données
- Internet et archives numériques
- Phénoménologie du numérique
- Gestuelles du récit numérique : point-and-click, scrolling, touch
- Poétiques, conventions et genres de la narration numérique
- Frontière entre jeu vidéo, app-novel et narration interactive
- Médias expérimentaux 'non-identifiés'
- Capitalisme et nouveaux médias ; économie politique
- L'obsolescence médiatique, déchet, débris électroniques, codes perdus
- Saleté et technologie : pannes, bugs, déformations, bruit, piratage
- Les avant-gardes numériques
- Art, autonomie et l'app-store
- Le chercheur-codeur, nouvelles pratiques de recherche, big data et humanités numériques
- ...

Modalités de soumission des communications

Les propositions de communication (500 mots maximum) devront nous être adressées, avant le 20 décembre 2015, à l'adresse suivante acme.bdresearch@gmail.com

Vous pouvez trouver plus d'informations sur le site web de la conférence [website](http://www.acme.ulg.ac.be/) et n'hésitez pas à prendre contact avec nous pour toute information supplémentaire.

ACME Comics Research Group

University of Liege (ULg)

Place du 20-Aout, 7

4000 Liège

<http://www.acme.ulg.ac.be/>

Contact: acme.bdresearch@gmail.com

Quellennachweis:

CFP: Poetics of the Algorithm (Liege, 16-18 Jun 16). In: ArtHist.net, 19.11.2015. Letzter Zugriff 06.07.2025.

<<https://arthist.net/archive/11547>>.