

Colloque international/ International symposium

« Plateformes et usages : cinéma, télévision, jeu vidéo et création numérique » –
“Platforms and uses: cinema, television, video games and digital creation” – Université de
Montréal – 2 et 3 novembre 2023

****English follows****

« La profusion qu’Internet et le numérique ont introduite dans la circulation des images permet de ne plus choisir entre l’appropriation et le partage ; au contraire, elle les confond [...] » (Chollet, 2022 : 38-40).

Les plateformes ne sont pas des coquilles vides, de simples supports numériques permettant l’expression de toutes et de tous : elles reconfigurent nos modalités d’appréhension des contenus. Dans le présent colloque, nous proposons d’explorer cette tension entre appropriation et partage.

Le premier colloque « *Networking Images* – Approches interdisciplinaires des images en réseaux » a eu lieu en 2011 à la Sorbonne-Nouvelle. Un peu plus d’une décennie plus tard, nous proposons de revisiter le sujet des images en réseaux à la lumière de ses évolutions techniques, sociales et académiques lors d’un colloque international intitulé « **Plateformes et usages : cinéma, télévision, jeu vidéo et création numérique** ». Ce colloque organisé conjointement par l’Université de Montréal et l’Université Sorbonne-Nouvelle aura lieu à l’**Université de Montréal les 2 et 3 novembre 2023**.

Du côté de la réception comme de la création, force est de constater que les usages se voient reconfigurés par les plateformes numériques. Les logiques de « coopération » (Smyrnaio & Rebillard, 2019) à l’œuvre entre elles ou encore leur propension, abusive, à se voir comme des intermédiaires neutres (Poell, Nyborg, Duffy, 2019), sont autant d’indices qui permettent d’entrevoir un champ de recherche foisonnant, où les questionnements éthiques, communicationnels et sémiotiques se font jour. Lorsqu’André Gunthert définit « l’image conversationnelle » propre aux réseaux sociaux numériques, il s’interroge plus spécifiquement sur « l’]autonomisation de la conversation visuelle, par l’intermédiaire d’outils de collection et de rediffusion d’images » (2014). Aujourd’hui, ces pratiques conversationnelles de l’image semblent s’éclater en un devenir plus collectif : les créateurs de contenus, les consommateurs et les utilisateurs (*users*), s’expriment dans un cadre polyphonique. La mise en réseau(x) de ces différentes voix passe notamment par les plateformes, chargées *a priori* d’ordonner et de mettre en commun des opinions, des communautés de sens et de pratiques.

Comment les médias traditionnels, acteurs historiques et souvent présents de longue date sur Internet, se saisissent-ils de ces outils plateformisés ? Quels sont les contre-modèles, les alternatives, qui viennent s’opposer à cette mainmise de quelques acteurs numériques et économiques ? De quelle manière les fans, les spectateurs enthousiastes, s’accommodent-ils de ces logiques économiques qui ont tendance à se servir de leur travail pour alimenter les tubes ? Enfin, comment la culture du direct, venant petit à petit s’immiscer dans un web de la VOD et de l’archive, a-t-elle modifié notre rapport à la création en ligne ?

Cet appel à communication, destiné prioritairement aux doctorant.e.s et jeunes chercheur.se.s, propose quatre axes thématiques qui interrogent différents types d’usages et d’expériences :

Axe 1 – Plateformes et médias traditionnels

L'idée de ce premier axe est d'interroger le lien entre les plateformes et les médias audiovisuels traditionnels (télévision, cinéma, etc.). Dans quelle mesure les médias subissent-ils la plateformes ? Quand en tirent-ils profit ? Et lorsqu'ils le font, à quelles fins ? Les plateformes sont-elles utilisées seulement comme des outils de communication et de diffusion ? Représentent-elles un prolongement de l'expérience audiovisuelle ? Une place sera également faite aux questions de réception, notamment à partir des éventuelles tensions entre les stratégies des institutions « traditionnelles » sur ces plateformes, et l'utilisation de ces contenus par les utilisateurs. Enfin, les contributions pourront se demander dans quelle mesure la plateformes transforme les médias traditionnels, et à l'inverse ce que les plateformes récupèrent de ces médias.

Axe 2 – Modèles alternatifs et usages militants des plateformes

Un petit nombre de grands groupes détient les plateformes de diffusion et d'échanges autour des contenus culturels, en occident notamment. Leur mainmise sur les usages amène à s'interroger sur le cadre plus ou moins restrictif qu'elles peuvent imposer aux créateur·ices et utilisateur·ices. Cependant, plutôt qu'abandonner définitivement l'idée d'un internet émancipateur, de nombreux modèles alternatifs existent. Certains modèles antérieurs, comme le hors-ligne, ont-ils un rôle à jouer à ce niveau ? Les contenus de « niche » doivent-ils inventer leur propre modèle ? Quelle place pour le piratage et le libre ? Le fonctionnement des plateformes dominantes peut-il être utilisé à des fins militantes ? Plus généralement, cet axe proposera d'orienter la réflexion vers les usages marginaux et engagés des plateformes de diffusion et de communication.

Axe 3 – Pratiques spectatorielles à l'ère de la fandomisation des plateformes

Étant à la fois un consommateur et un producteur de contenus médiatiques, le « *prosumer* » (Toffer, 1980) qu'est devenu le spectateur œuvre à pérenniser la « culture participative » (Jenkins, 2006) sur laquelle repose le « capitalisme émotionnel » (Illouz, 2007, 2019). Les plateformes étant des nexus de l'activité spectatorielle, les communications pourront se pencher sur les pratiques endémiques qui y émergent et les particularités de productions qu'induisent les formats imposés/fonctionnalités proposées par ces différents sites. Il s'agira d'examiner la participation *online* en se focalisant sur la manière dont les usagers, à l'heure de la « fandomisation des plateformes digitales » (Yin, 2021), poursuivent les développements transmédiatiques de récits audiovisuels à travers des gestes singuliers.

Axe 4 – Le devenir artistique du flux en direct : création collective en espace numérique instable

La diffusion de programmes en direct n'est assurément pas une nouveauté, c'est au contraire un classique des médias dits traditionnels (télévision, radio). Avec Twitch, ce rapport se trouve reconfiguré : pris dans un dialogue quasi-synchrone entre un streamer et son public, le direct est le moyen le plus efficace de créer un espace communicationnel riche d'échanges horizontaux, co-construits et créatifs. Avec les espaces Twitter, Twitch, Instagram Live et Facebook Live, ce sont autant d'espaces de diffusion et de création de contenus en direct qui se sont créés. L'interactivité entre les différents participants (diffuseurs, public) permet une exploration nouvelle de la matière créative en train de se faire. Cette reconfiguration des espaces dialogiques vaut aussi pour les œuvres filmiques, qui se trouvent prises dans cet espace singulier qu'est le direct. Comment définir cette extension du domaine du *react*, appliqué à toutes les formes artistiques ?

Nous vous demandons d'envoyer vos propositions rédigées en français ou en anglais à l'adresse colloque.plateformes.et.usages@gmail.com pour le **29 avril 2023**. Les réponses seront données au début du mois de juin.

Plusieurs modalités d'interventions sont envisageables :

- Une communication orale d'une vingtaine de minutes.
- Un poster.
- Certains échanges pourront avoir lieu en dehors du colloque et prendront la forme d'émissions de radio produites avec CISM, avant l'événement.
- La présentation de travaux en recherche/création est bienvenue et pourra s'accompagner d'une participation à l'exposition au Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal qui accompagnera le colloque.

Les propositions devront comporter les éléments suivants :

- Titre de la proposition
- Résumé de la proposition : 1 500 caractères maximum, espaces compris (environ 200 mots)
- Précisant : Nom de(s) auteur(s)/autrice(s), institution(s) de rattachement.
- Axe dans lequel s'inscrit la communication
- Modalité de communication préférée

Évènement organisé avec le soutien du Labo Télé, du GRAFIM, du Partenariat CinEXmedia, du CRIHN, du Labex ICCA, du CIM, de l'IRMECCEN et de l'IRCAV.

Comité organisateur : Christine Bernier, Vincent Bilem, Florian Body, Marta Boni, Joyce Cimper, Barbara Laborde, Joa Neves, Guillaume Soulez, et Zaira Zarza.

Comité scientifique : Laurence Allard, Dominic Arsenault, Marie-France Chambat-Houillon, Franck Rebillard, Carl Therrien.

International symposium “Platforms and uses: cinema, television, video games and digital creation” – University of Montreal – November 2 and 3, 2023

“The profusion that the Internet and digital technology have introduced into the circulation of images no longer makes it possible to choose between appropriation and sharing; on the contrary, it confuses them [...]” (Chollet, 2022: 38-40).

Platforms are not empty shells, mere digital media allowing the expression of all and sundry: they reconfigure our modalities of content apprehension. In this colloquium, we propose to explore this tension between appropriation and sharing.

The first conference “Networking Images – Approches interdisciplinaires des images en réseaux” took place in 2011 at the Sorbonne-Nouvelle University. A little more than a decade later, we propose to revisit the subject of networked images in the light of its technical, social and academic evolutions during an international colloquium entitled “**Platforms and uses: cinema, television, video games and digital creation**”. This symposium, jointly organized by the University of Montreal and the Sorbonne-Nouvelle University, will take place at the **University of Montreal on November 2 and 3, 2023**.

In terms of both reception and creation, it is clear that uses are being reconfigured by digital platforms. The logics of “coopetition” (Smyrnaiois & Rebillard, 2019) at work between them or their abusive propensity to see themselves as neutral intermediaries (Poell, Nyborg, Duffy, 2019), are clues that allow us to glimpse a teeming field of research, where ethical, communicational and semiotic questioning emerges. When André Gunthert defines the “conversational image” specific to digital social networks, he is particularly concerned with the “empowerment of visual conversation, through image collection and rebroadcasting tools” (2014). Today, these conversational practices of the image seem to be breaking out into a more collective becoming: content creators, consumers, and users express themselves in a polyphonic framework. The networking of these different voices is achieved through platforms, which are a priori responsible for ordering and pooling opinions, and communities of meaning and practices.

How do traditional media, historical actors that have often been present on the Internet for a long time, seize these platform tools? What are the counter-models, the alternatives, which oppose this stranglehold of a few digital and economic actors? How do fans, enthusiastic spectators, deal with these economic logics that tend to use their work to feed the tubes? Finally, how has the culture of live broadcasting, which has gradually become part of a web of VOD and archives, modified our relationship to online creation?

This call for papers, intended primarily for doctoral students and young researchers, proposes four thematic angles that question different types of uses and experiences:

Angle 1 – Platforms and traditional media

The idea of this first angle is to question the link between platforms and traditional audiovisual media (television, cinema, etc.). To what extent are the media undergoing platformization? When do they benefit from it? And when they do, to what end? Are platforms used only as tools for communication and dissemination? Do they represent an extension of the audiovisual experience? A place will also be given to questions of reception, particularly regarding possible tensions between the strategies of “traditional” institutions on these platforms and the use of this

content by users. Finally, the contributions may ask to what extent platformization transforms traditional media, and conversely what platforms recover from these media.

Angle 2 – Alternative models and activist uses of platforms

A small number of large groups own the platforms for the distribution and exchange of cultural content, particularly in the West. Their control over usage raises questions about the more or less restrictive framework they can impose on creators and users. However, rather than definitively abandoning the idea of an emancipatory internet, many alternative models exist. Do some of the earlier models, such as offline, have a role to play here? Should “niche” content invent its own model? What place is there for piracy and free content? Can the functioning of dominant platforms be used for militant purposes? More generally, this angle will propose to direct the reflection towards the marginal and committed uses of broadcasting and communication platforms.

Angle 3 – Spectator practices in the era of platform fandomization

Being both a consumer and a producer of media content, the “prosumer” (Toffer, 1980) that the spectator has become, works to perpetuate the “participatory culture” (Jenkins, 2006) on which “emotional capitalism” is based (Illouz, 2007, 2019). As platforms are nexuses of spectatorial activity, the papers will examine the endemic practices that emerge there, and the particularities of production induced by the imposed formats/functionality offered by these different sites. The aim will be to examine online participation by focusing on the way in which users pursue the transmedia development of audiovisual narratives through singular gestures, at a time of “fandomisation of digital platforms” (Yin, 2021).

Angle 4 – The artistic future of live streaming: collective creation in an unstable digital space

The broadcasting of live programs is certainly not a novelty; on the contrary, it is a classic of the so-called traditional media (television, radio). With Twitch, this relationship is reconfigured: caught up in a quasi-synchronous dialogue between a streamer and his audience, live broadcasting is the most efficient way to create a communicative space rich in horizontal, co-constructed and creative exchanges. With the spaces of Twitter, Twitch, Instagram Live and Facebook Live, so many spaces for broadcasting and creating live content have been created. The interactivity between the different participants (broadcasters, audience) allows for a new exploration of creative material. This reconfiguration of dialogical spaces also applies to filmic works, which find themselves caught up in the singular space of live transmissions. How can we define this extension of the realm of the react, applied to all art forms?

We ask you to send your proposals written in French or English to colloque.plateformes.et.usages@gmail.com by **29 April 2023**. Answers will be given at the beginning of June.

Several modalities of intervention are possible:

- An oral communication of about twenty minutes.
- A poster.
- Some exchanges may take place outside the colloquium and will take the form of radio broadcasts produced with CISM before the event.
- The presentation of research/creative work is welcome and may be accompanied by participation in the exhibition at the Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal that will accompany the conference.

Proposals should include the following elements:

- Title of the proposal
- Summary of the proposal: 1,500 characters maximum, including spaces (approximately 200 words)
- Specifying: Name of the author(s), institution(s) to which the proposal belongs.
- Angle in which the paper is to be presented
- Preferred method of communication

Event organized with the support of Labo Télé, GRAFIM, CinEXmedia Partnership, CRIHN, Labex ICCA, CIM, IRMECCEN and IRCAV.

Organizing committee: Christine Bernier, Vincent Bilem, Florian Body, Marta Boni, Joyce Cimper, Barbara Laborde, Joa Neves, Guillaume Soulez, and Zaira Zarza.

Scientific committee: Laurence Allard, Dominic Arsenault, Marie-France Chambat-Houillon, Franck Rebillard, Carl Therrien.