PROGRAMME

REC.fwd NEXT

COLLOQUE INTERNATIONAL

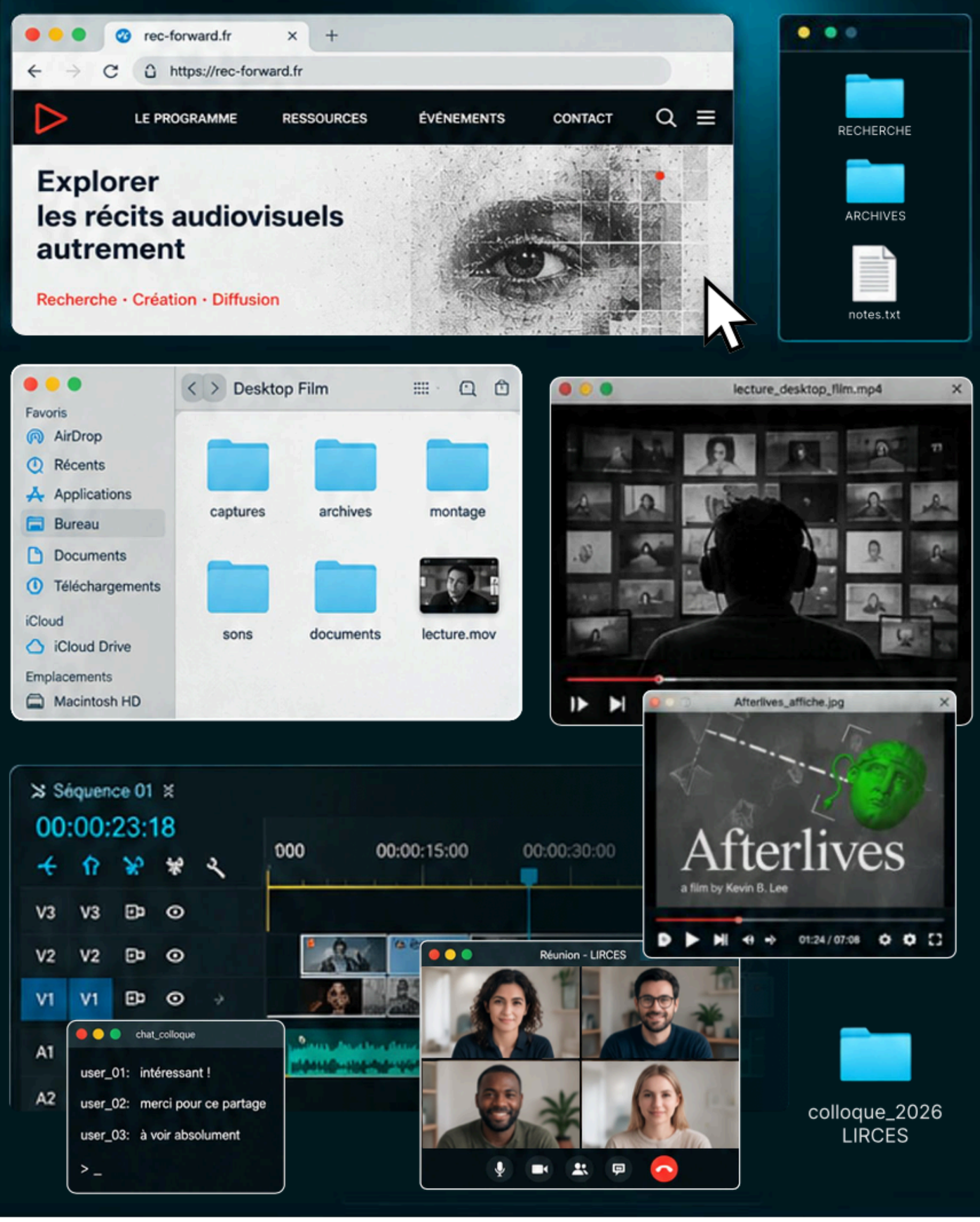
REC

Le Desktop Film

FORMES
USAGES
CIRCULATIONS

Nice, France | 18–20 novembre 2026

Campus Carlone, amphithéâtre D310 (Extension)



ENTRÉE LIBRE

KEYNOTES

Kevin B. Lee

Luka Bešlagić

Miklós Kiss

MASTER CLASS

Lého Galibert-Laîné

CAMPUS CARLONE

PROJECTION

Kevin B. Lee

AFTERLIVES (2025)

CINÉMA BELMONDO

PROJECTION

Projection surprise

autour du travail de
Lého Galibert-Laîné

VILLA ARSON

Dans le cadre du programme de recherche du Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés (LIRCES)

PROGRAMME COMPLET

rec-forward.fr

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR | ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE ARTS ET HUMANITÉS

LIRCES

JEAN-PAUL BELMONDO

DÉPARTEMENT DES ALPES-MARITIMES 06

CASA DOC

villa arson nice

REC.fwd NEXT

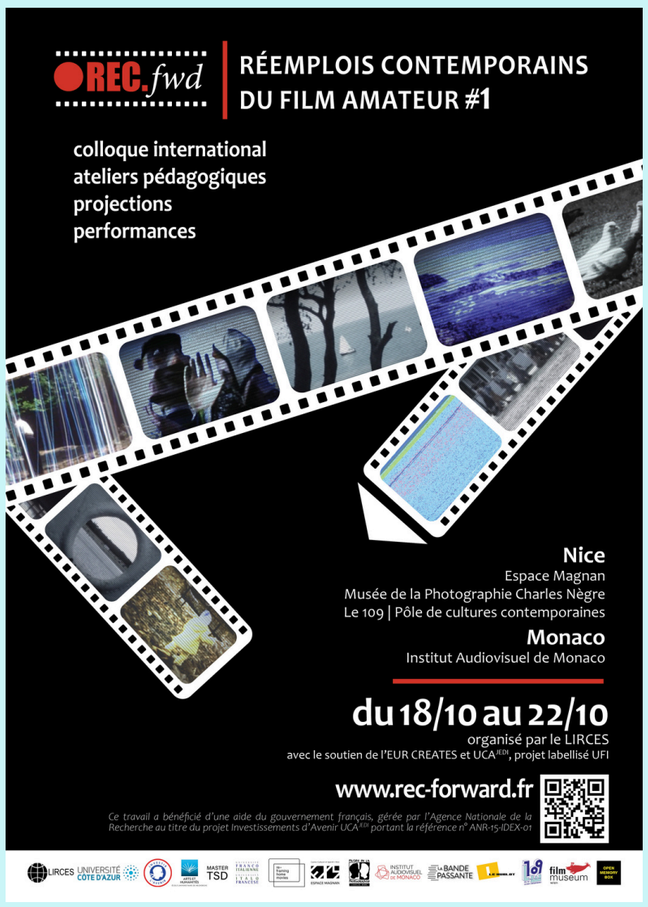
CINÉMATHÈQUE DE NICE

LA BANDE PASSANTE

L'automne de l'image

Le projet de recherche REC.*forward*, développé au sein du Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures Et Sociétés (LIRCES) à Université Côte d'Azur, portait, entre 2022 et 2024, sur les *Réemplois contemporains du film amateur* et croisait deux champs théoriques et pratiques, celui de la réappropriation audiovisuelle et celui de la production d'images amateures, soit des concepts, usages et objets en pleine mutation. Après trois éditions – la première sur les intentionnalités, acteurs et contexte de ce phénomène, la deuxième sur la mémoire individuelle et collective en jeu dans ces réemplois, la troisième sur le film amateur en circulation sur les médias sociaux –, il s'agissait de poursuivre une mise en réseau de chercheur.euses, d'artistes, de cinéastes et de professionnel.les, nationaux et internationaux, qui expérimentent et/ou interrogent cette démarche de création, et de faire découvrir au plus grand nombres leurs productions et propositions. Il nous est alors apparu comme une évidence qu'une suite logique de ce projet de recherche pouvait s'incarner dans un focus sur le desktop film, première édition de la nouvelle orientation du programme Rec.*forward* Next.

*Between 2022 and 2024, the REC.forward research project—developed at the Interdisciplinary Laboratory for Narratives, Cultures, and Societies (LIRCES) at Université Côte d'Azur—focused on the contemporary reuse of amateur film. It intersected two theoretical and practical fields: audiovisual reappropriation and amateur image production—areas involving concepts, practices, and objects undergoing rapid transformation. Following three editions—covering, respectively, the intentions, actors, and context of the phenomenon; the individual and collective memory involved in such reuse; and amateur film circulating on social media—the goal was to continue building a network of national and international researchers, artists, filmmakers, and professionals who experiment with or critically examine this creative approach, while also introducing their work and ideas to a wider audience. It became clear to us that a logical next step for the research project would be to focus on "desktop film," marking the inaugural edition of the new *REC.forward Next* program direction.*









CONTACT

colloque.desktopfilm@powermail.fr

INFORMATIONS

https://rec-forward.fr/

ENTRÉE LIBRE

VILLA ARSON
GRAND AMPHITHÉÂTRE
mercredi 18 novembre
19h30

AVANT-PROGRAMME
PROJECTION SURPRISE
en partenariat avec l'association Casa Doc et la Villa Aron

Projection-débat autour du travail de **Lého Galibert-Laîné**,

En présence de LÉHO GALIBERT-LAÎNÉ



Lého Galibert-Laîné est cinéaste et chercheur·euse, actuellement professeur·e adjoint·e titulaire en études cinématographiques à l'American University of Paris.

Ses recherches et son travail artistique explorent les intersections entre le cinéma et les médias en ligne. Iel s'intéresse tout particulièrement aux questions liées à l'expérience spectatorielle incarnée, aux gestes d'appropriation, aux processus de production de savoir et à la mémoire médiatisée. Plusieurs de ses films relèvent du « desktop documentary » (documentaire d'écran) et iel porte un vif intérêt au format de l'essai vidéo ainsi qu'aux méthodes de recherche vidéographiques.

Son travail a bénéficié du soutien d'institutions telles que le CNC, le CNAP, Eurimages et le Sundance Institute, et a été sélectionné dans des festivals comme l'IFF Rotterdam, l'IDFA, le FIDMarseille, la Semaine de la critique de Berlin, le festival d'Oberhausen (Kurzfilmtage) et Ars Electronica.

Iel intervient régulièrement comme mentor·e pour des programmes internationaux de développement de projets (Berlinale Talents, l'Alternativa Development Lab, la résidence de la Maison d'Andé, l'initiative Golden Pixel…) et iel est ouvert·e aux demandes de consultations ponctuelles ou d'accompagnement de projets sur le long terme.

(https://lehogalibertlaine.com/about-1)

<u>Filmographie :</u>

La Grande Vacance (2026)
Et Une Colère Inouïe (2023)
GeoMarkr (2022)
Once Upon a Screen: True Enough (2022)
A Very Long Exposure Time (2020)
Forensickness (2020)
Bottled Songs: The Observer (2020)
Watching The Pain of Others (2019)
Re-enacting the Future (co-authored with Kevin B. Lee, 2019)
Flânerie 2.0 (2018)
Reading // Binging // Benning (co-authored with Kevin B. Lee, 2018)
Planning Unexpected Encounters: the Making of 'Route One USA' (2018)
Bottled Songs: My Crush Was a Superstar (2017)
digital MEMOSCAPE (2017)
The Eye Was in the Tomb and Looked at Daney (2017)
SELECTED VIDEO ESSAYS (2015-2016)
The Burrow (2015)

(https://lehogalibertlaine.com)

ENTRÉE LIBRE

CINÉMA BELMONDO

jeudi 19 novembre

19h30

CINÉMATHÈQUE DE NICE — LE 7ÈME ART A UNE HISTOIRE

PROJECTION
en partenariat avec la cinémathèque de Nice et le cinéma Belmondo

JEAN-PAUL BELMONDO — CINÉMA DÉPARTEMENTAL D'ART ET D'ESSAI

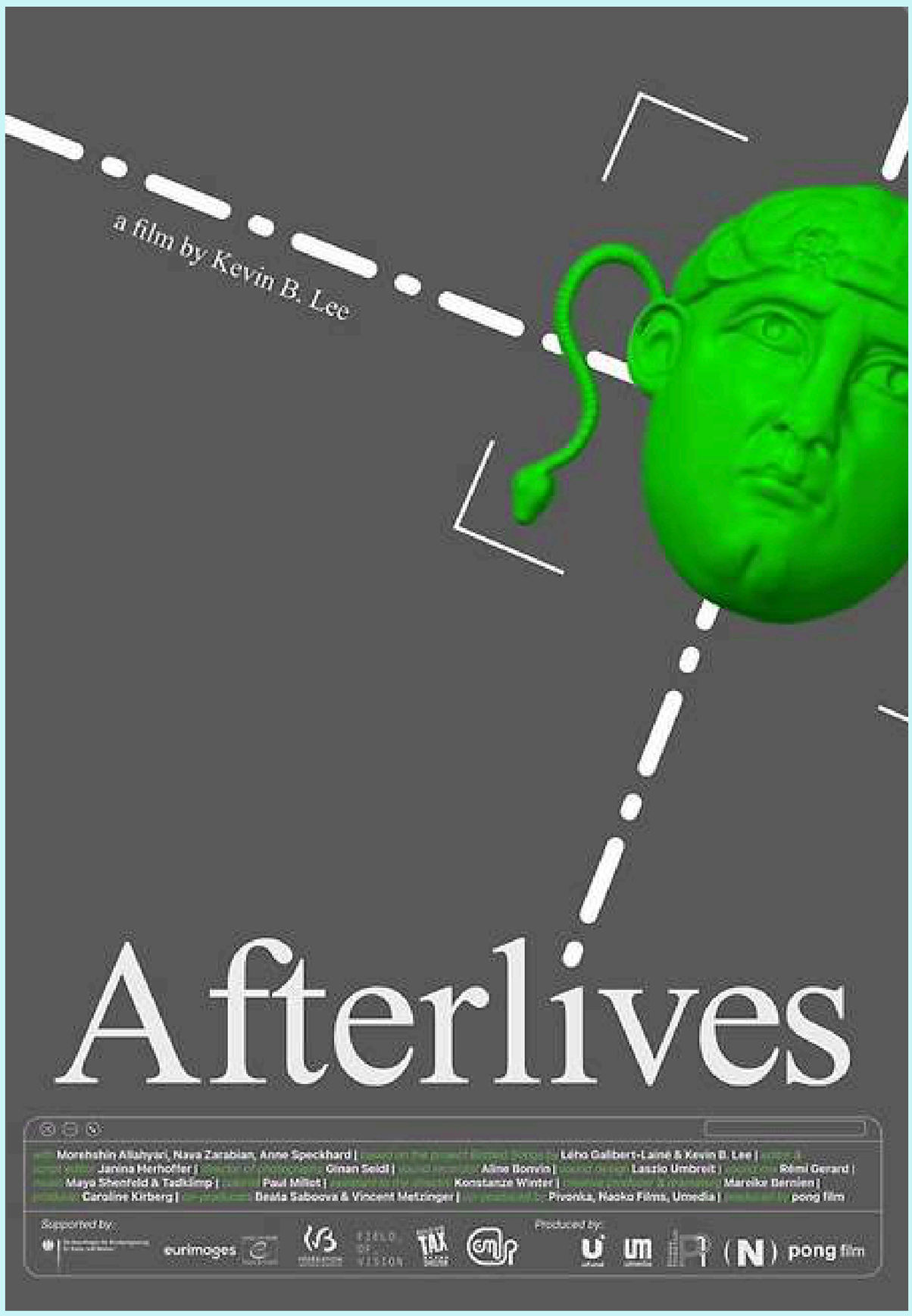
Afterlives

un documentaire de Kevin B. Lee

(Belgique, France, Allemagne, 2025, 87 min.)



En présence de KEVIN B. LEE



Scénario
Kevin B. Lee

Photographie
Ginan Seidl

Musique originale
Maya Shenfeld, Tadklimp

Coproduction
Pong film GmbH, Naoko Films, Pivonka

Afterlives est un documentaire numérique qui examine de manière critique les traces historiques et numériques de la propagande extrémiste, en interrogeant la façon dont les images de violence circulent, se métamorphosent et perdurent. Le film alterne entre enquêtes virtuelles et rencontres dans le monde réel avec des artistes, des militants et des chercheurs qui tentent de résister aux effets toxiques de ces médias. Au cœur du récit figure Méduse — victime de violence dont le regard pétrifiait ceux qui le croisaient — invoquée comme symbole à la fois des dangers et du potentiel transformateur du regard. [...] Peut-on véritablement regarder sans être complice ? Et existe-t-il une autre façon de se soucier de l'autre ?
(https://art.stanford.edu/events/afterlives-screening-qa-filmmaker-kevin-b-lee-artist-morehshin-allahyari)

"Au fil du temps, je me suis de plus en plus intéressé à ce qui se trouve au-delà de l'écran. Il en va de même pour les documentaires de bureau (« desktop documentaries »). Le bureau est un espace, certes, mais ce n'est pas l'espace ultime. Pour rendre justice à ce genre, il faut en percevoir les frontières et les limites. Il faut en sortir pour accéder à un espace bien plus vaste qui l'entoure. C'est dans cette direction que mon travail va continuer d'évoluer : tenter de discerner ces frontières et ce qu'elles peuvent révéler."
Kevin B. Lee
(https://www.documentary.org/online-feature/new-way-care-kevin-b-lee-expanding-desktop-documentary-his-feature-debut-afterlives)

Afterlives *is a desktop documentary that critically engages with the historical and digital traces of extremist propaganda, questioning how images of violence circulate, mutate, and persist. The film moves between virtual investigations and real-world encounters with artists, activists, and researchers who seek to resist the toxic effects of such media. At its core is the figure of Medusa—a victim of violence whose gaze turned viewers to stone —invoked as a symbol of both the dangers and transformative potential of looking. [...] Can we ever truly look without being complicit? And is there another way to care?*
https://art.stanford.edu/events/afterlives-screening-qa-filmmaker-kevin-b-lee-artist-morehshin-allahyari)

"Over the course of time, I got more and more interested in what's beyond the screen. The same can apply to desktop documentaries. The desktop is a space, but it's not the definitive one. To do desktop documentary justice, you have to perceive the boundaries and the limits of the desktop. You have to take a step out of it to access a much bigger space around it. That's the direction my work will continue to go in, trying to discern those boundaries and what those boundaries can reveal."
Kevin B. Lee
(https://www.documentary.org/online-feature/new-way-care-kevin-b-lee-expanding-desktop-documentary-his-feature-debut-afterlives)

CAMPUS CARLONE
AMPHITHÉÂTRE D 310
jeudi 19 novembre

ENTRÉE LIBRE

COLLOQUE INTERNATIONAL

Le Desktop film : formes, usages, circulations

Desktop film: forms, uses, circulation

8h45 — Café d'accueil
9h15 — Mots d'accueil

Keynote 1

9h30 — Kevin B. Lee (Università della Svizzera italiana (USI))

Au-delà du Desktop film : naviguer dans les vies ultérieures du documentaire de bureau /
Beyond the Desktop: Navigating the Afterlives of Desktop Documentary

Si l'on s'interroge sur la manière dont le « desktop filmmaking » (cinéma de bureau) peut être considéré comme du cinéma, l'élément distinctif réside peut-être moins dans l'interface d'écran elle-même que dans la façon dont elle est mobilisée : la manière dont l'auteur navigue sur cet écran en réseau pour mettre en scène des expériences et construire du sens. À cet égard, la navigation s'impose comme un concept clé transformant l'enregistrement d'écran en cinéma de bureau. Cette conférence s'appuie sur *Afterlives* (2025), le long métrage documentaire de bureau de l'auteur, pour cartographier un répertoire de techniques et de principes de navigation propres à la narration et à la construction de sens dans ce format. Elle examine ensuite les limites du pouvoir de navigation au sein de l'environnement numérique de bureau, ainsi que la nécessité qui en découle d'intégrer des espaces physiques et des rencontres interpersonnelles pour satisfaire le principe de navigation moteur du documentaire de bureau. Enfin, la conférence interroge le devenir de la logique de navigation propre au documentaire de bureau lorsqu'elle s'applique à des espaces hors écran, ou à l'ère de l'IA, où l'information n'est plus recherchée mais générée. Si le cinéma de bureau peut finir par être perçu comme une pratique spatialement et historiquement délimitée, son impulsion liée à la navigation pourrait bien constituer son héritage durable : non pas une forme ni une technique, mais une sensibilité.

Reflecting on how desktop filmmaking can be considered cinema, the distinctive factor may be less the screen interface itself than how it is mobilized: the way a desktop author navigates the networked screen to stage experiences and construct meaning. In this regard, navigation emerges as a defining concept that transforms screen recording into desktop cinema. This keynote takes the author's feature desktop documentary Afterlives *(2025) to map a repertoire of navigational techniques and principles for desktop storytelling and sense-making. It then considers the limits of navigational power within a desktop environment, and the resulting need to incorporate physical spaces and interpersonal encounters to fulfill the navigational principle that drives desktop documentary. The keynote asks what becomes of desktop documentary's navigational logic when applied to non-desktop spaces, as well as in the age of AI, when information is no longer searched for but generated. While desktop cinema may come to be seen as a spatially and historically delimited practice, its navigational impulse may prove to be its lasting legacy: neither a form nor a technique, but a sensibility.*

10h30 — Pause café

Panel 1 — Regards militants : le Desktop film d'hier à aujourd'hui
Activist Perspectives: The Desktop Feed—From Yesterday to Today

10h45 — Modération : Laura Vichi

Ottilie Candau

Une archéologie lesbienne des desktop films - mises en scènes d'écrans et subjectivités queer dans les années 80 et 90 /
A Lesbian Archaeology of Desktop Films: Screen Staging and Queer Subjectivities in the 1980s and 1990s

Depuis son apparition au milieu des années 60, le médium vidéo a été saisi de multiples façons, notamment par des artistes féministes et lesbiennes. On trouve dans les années 80 et 90 des gestes de mise en scène d'écrans — de télévision, de moniteur, d'ordinateur — qui produisent des discours sur ces écrans et technologies du genre. En s'appropriant et en détournant des moyens de production, des vidéastes expriment ainsi leurs propres subjectivités queer minoritaires en décalage des médias dominants. Cette communication propose une archéologie féministe et lesbienne du desktop film, par l'étude de trois gestes (parmi tant d'autres) de mises en scène d'écrans des années 80 et 90 : l'écran d'ordinateur lesbien de Barbara Hammer dans *No no Nooky TV* (1987), les détournements de médias de Sadie Benning dans ses *Videoworks* (1989-1998), et la critique des médias mexicains par le regard lesbien de Ximena Cuevas dans *Medias Mentiras* (1995).

Since its emergence in the mid-1960s, the video medium has been engaged with in diverse ways, notably by feminist and lesbian artists. The 1980s and 1990s saw the staging of screens—television, monitor, and computer—in ways that generated discourse about these screens and the technologies associated with them. By appropriating and subverting the means of production, video artists expressed their own queer, minority subjectivities, positioning themselves at a remove from mainstream media. This paper proposes a feminist and lesbian archaeology of "desktop film" by examining three instances (among many) of screen staging from the 1980s and 1990s: the lesbian computer screen in Barbara Hammer's No No Nooky TV *(1987), Sadie Benning's media subversions in her* Videoworks *(1989–1998), and Ximena Cuevas's critique of Mexican media through a lesbian lens in* Medias Mentiras *(1995).*

Natacha Seweryn (Université Paris 8)

Internautes de Nathalie Magnan dans l'archéologie du Desktop Film : un cinéma des savoirs situé / *Nathalie Magnan's* Internautes *within the archaeology of desktop film: a situated cinema of knowledge.*

Cette communication propose de considérer Internautes de Nathalie Magnan, court métrage réalisé en 1995, comme une archéologie possible du Desktop Film. L'hypothèse défendue est qu'il peut être relu à partir de la notion de « savoirs situés » formulée par Donna Haraway en 1988. Nathalie Magnan a été l'une des principales introductrices en France de la pensée de la philosophe américaine et son court métrage semble en constituer un prolongement cinématographique. Le film inscrit un positionnement dès sa première séquence, qui montre un écran d'ordinateur et un clic sur le terme « Bienvenue la France », avant qu'une femme, face à ce même écran, n'appelle un interlocuteur à Londres. Dès la première séquence, Internautes donne ainsi à voir un accès situé, dont la médiation passe par un ordinateur, une localisation précise et une relation au monde anglophone. Ce film pionnier trouve des échos dans trois films contemporains associés au genre du Desktop film : *Clean with Me* (After Dark), *Forensickness* et *La Mécanique des fluides.*

This paper proposes viewing Nathalie Magnan's 1995 short film Les Internautes *as a potential archaeology of "desktop film." It argues that the film can be reinterpreted through the lens of Donna Haraway's 1988 concept of "situated knowledges." Magnan was a key figure in introducing American philosophical thought to France, and her short film appears to serve as a cinematic extension of those ideas. The film establishes its stance in the opening sequence, which shows a computer screen and a mouse click on the phrase "Bienvenue la France" (Welcome France), followed by a woman—seated before that same screen—calling someone in London. From this initial sequence,* Les Internautes *presents a form of "situated access" mediated by a computer, a specific location, and a connection to the Anglophone world. This pioneering work finds echoes in three contemporary films associated with the desktop film genre:* Clean with Me (After Dark), Forensickness, *and* La Mécanique des fluides.

Sibil Çekmen (Université Paris 8)

Entre intime et politique: écrire le présent depuis l'écran dans les films d'*Image Acts* / *Between the Personal and the Political: Writing the Present from the Screen in* Image Acts *Films*

Cette intervention interroge les modes contemporains de production et de circulation des images, ainsi que leur reconfiguration comme archive du présent a travers les desktop-films d'Image Acts (Aylin Kuryel et Fırat Yucel), duo de cinéastes, artistes et activistes originaires de Turquie et basé à Amsterdam. Leur pratique, articulant films, vidéos et textes, s'inscrit dans une réflexion sur les régimes d'agentivité des images et sur les formes d'action qui se déploient à travers elles. À partir de l'analyse spécifique de March 8, 2020: A Memoir, consacré à la Marche féministe de nuit d'Istanbul en 2020, et de Happiness, qui retrace les nuits sans sommeil d'un groupe d'activistes d'Amsterdam, suivant sur leurs écrans les informations en provenance de la Palestine, cette intervention propose d'étudier le détournement et le réagencement de divers matériaux sous forme de « journal » pour produire un regard critique et situé, l'articulation de l'expérience individuelle à des dynamiques collectives et politiques, ainsi que les dispositifs qui permettent la construction d'un regard alternatif aux régimes de vision nationaliste, patriarcal ou colonial.

*This presentation examines contemporary modes of image production and circulation, as well as their reconfiguration as an archive of the present, through the "desktop films" of Image Acts—a duo of filmmakers, artists, and activists from Turkey based in Amsterdam. Their practice, which integrates film, video, and text, engages with the agency of images and the forms of action that unfold through them. Drawing on a specific analysis of *March 8, 2020: A Memoir*—dedicated to the 2020 feminist night march in Istanbul—and *Happiness*—which chronicles the sleepless nights of a group of Amsterdam-based activists tracking news from Palestine on their screens—this presentation explores the repurposing and reassembling of various materials into a "diary" format to generate a critical, situated perspective. It further examines how individual experience is linked to collective and political dynamics, and analyzes the mechanisms that enable the construction of a gaze alternative to nationalist, patriarchal, or colonial regimes of vision.*

12h15 — Déjeuner



Keynote 2

14h15 — Luka Bešlagić (Faculty of Media and Communications, Belgrade)

Politique du matériau dégradé : le Desktop film et l'esthétique de l'image pauvre /
Politics of Degraded Material: Desktop Film and the Poor Image Aesthetics

Dès son apparition, le « desktop film » — ou « desktop documentary », terme initialement employé par Kevin B. Lee il y a plus de dix ans — s'est opposé, tant ouvertement qu'implicitement, à l'esthétique léchée du cinéma et de la télévision conventionnels. Mettant en œuvre une multitude de stratégies de « post-production » (au sens où l'entend Nicolas Bourriaud), les auteurs de desktop films adoptent une approche « DIY » (faire soi-même) pour s'approprier et recontextualiser avec audace des matériaux préexistants, puisés dans les vastes archives mondiales d'Internet. Ce faisant, la plupart des éléments constitutifs de cette pratique cinématographique hybride (images numériques, vidéos, textes, etc.) présentent souvent une faible résolution et sont marqués par des « glitches » (bugs visuels) ainsi que d'autres imperfections informationnelles. En fondant mon argumentation principale sur le concept désormais célèbre de « poor image » (image pauvre), introduit par Hito Steyerl dans son article publié en 2009 sur *e-flux*, j'examine comment les desktop films intègrent les imperfections formelles de leurs matériaux numériques comme un choix esthétique à part entière. À l'image de l'expérience quotidienne de navigation, où l'interface informatique devient notre réalité première, ces films utilisent la capture d'écran pour recueillir et accumuler des éléments hétérogènes — souvent des contenus numériques bruts et non esthétisés — qui servent de briques élémentaires à la création. Récemment, prolongeant la réflexion de Steyerl, Lucie Chateau a forgé le terme d'« image pauvre intentionnelle » (*purposefully-poor image*) pour désigner diverses œuvres d'art contemporain et contenus Internet délibérément produits de manière rudimentaire et en basse résolution, imitant esthétiquement la dégradation des documents numériques. Dans la même logique, un courant important du cinéma de bureau (*desktop cinema*) exploite intentionnellement les potentialités esthétiques et le style « lo-fi » découlant de la détérioration et de l'érosion inévitables des fichiers numériques lors de leur circulation en ligne. Afin d'illustrer ces différents points théoriques, j'analyserai plusieurs exemples récents de cette pratique cinématographique « post-médium ». Enfin, cet enjeu ne relève pas seulement de l'esthétique, mais aussi de la politique : fondés sur les principes stylistiques de l'image pauvre, les desktop films s'opposent fermement à l'imposition — technique, discursive et même idéologique — de la haute résolution et à la prédominance actuelle d'une imagerie supposée parfaite et réaliste.

From the moment of its advent, "desktop film" – or "desktop documentary" as it was originally termed by Kevin B. Lee more than a decade ago – both overtly and implicitly opposed the aesthetics of polished conventional cinema and television. Employing myriads of "post-production" strategies, in Nicolas Bourriaud's sense of the word, desktop film authors use DIY approach in their bold appropriation and recontextualization of the already-existing materials available throughout the vast global archive of the Internet. In the process, most of the constituent elements of this hybrid film practice (digital images, video, text, etc.) are often of low-resolution quality, marked by glitches and other informational flaws. Building my chief argument primarily upon the now famous concept of "poor image", introduced by Hito Steyerl in her 2009 e-flux article, I explore how desktop films embrace formal imperfections of their digital material as a mode of aesthetics. Resembling everyday browsing experience wherein computer interface becomes our primary reality, desktop films use screen-capture technology to acquire and accrue heterogeneous inputs to be used as their building blocks, many of them seemingly non-aestheticized and unrefined digital content. Recently, expanding on Steyerl's concept, Lucie Chateau coined the term "purposefully-poor image" to designate diverse contemporary artworks and Internet content deliberately generated in a crude, low-resolution fashion, aesthetically mimicking the state of degradation of digital documents. By the same token, a significant strand of desktop cinema intentionally exploits aesthetic potentialities and lo-fi style originating in inevitable deterioration and erosion of digital files due to their online circulation. In order to illustrate all of the foregoing theoretical claims, I will analyze several recent examples of such a post-medium filmmaking practice. Finally, this issue is not solely aesthetically but also politically grounded: desktop films based on stylistic principles of poor image stand in strong opposition against technical, discursive, and even ideological imposition of high-resolution and the present-day predominance of supposedly perfect and realistic imagery.

Panel 2 — Le Desktop film comme dispositif performatif
The desktop film as a performative device

15h15 — Modération : Charles Meyer

Sophie Raimond et Christel Taillibert (Université Côte d'Azur)

De la communication numérique au desktop film : persistance et réappropriation de l'écrit à l'écran. Étude de cas autour des films de Lého Galibert-Laîné /
From digital communication to desktop film: the persistence and reappropriation of the written word on screen. A case study of Lého Galibert-Laîné's films

Par définition, le Desktop Film se nourrit de toutes les matières qui composent l'environnement du Web (moteurs de recherche, réseaux sociaux, médias en ligne, etc.) dans lequel l'écrit est historiquement prépondérant. Cette spécificité invite à observer la place de l'écrit dans ces objets singuliers. Recourant à la sémiotique multimodale et à la sémiotique des supports, nous nous proposons d'observer tout à la fois, la place formelle de l'écrit dans l'espace filmique, mais aussi la façon dont l'écrit participe à la structuration de l'espace de perception pour le spectateur, ou encore comment les Desktop Films intègrent à la matière filmique la fonction de support ergodique, pour reprendre l'expression d'Espen J. Aarseth, propre aux interfaces numériques. La réflexion se basera sur l'analyse des œuvres de lea cinéste et chercheur.euse Lého Galibert-Laîné.

By definition, the "desktop film" draws upon the various elements that make up the web environment—such as search engines, social networks, and online media—where the written word has historically played a dominant role. This distinctive characteristic invites us to examine the role of text within these unique works. Drawing on multimodal semiotics and the semiotics of media, we aim to analyze the formal placement of text within the filmic space, the way text helps structure the viewer's perceptual space, and how desktop films incorporate the function of an "ergodic medium"—to use Espen J. Aarseth's term—into the filmic material itself, a feature characteristic of digital interfaces. This study is based on an analysis of works by filmmaker and researcher Lého Galibert-Laîné.

Elio Ugenti (Università Roma Tre)

Échanges inter-écrans : forme épistolaire et opérativité médiatique dans le Desktop Documentary / *Exchanging Across Screens: Epistolary Form and Media Operativity in Desktop Documentary*

En situant l'analyse dans le paysage de la production de documentaires « desktop » (ou « de bureau ») de la dernière décennie, cet article se concentre sur la tentative — observable dans certaines de ces œuvres — de construire des cadres narratifs efficaces permettant à l'opération documentaire elle-même de prendre forme. À cette fin, j'examine *Bottled Songs 1–4* (Lého Galibert-Laîné et Kevin B. Lee, 2020) comme étude de cas privilégiée, en interprétant le film comme une remédiation de la forme épistolaire au sein des médias interactifs. L'échange de lettres vidéo entre les deux cinéastes fournit un cadre qui organise les flux numériques fragmentés, permettant au film d'émerger comme une pratique située révélant comment la performativité médiatique façonne les écosystèmes que nous habitons. Le cadre théorique s'appuie sur le concept d'« écologie des opérations » de Francesco Casetti pour explorer les logiques de production et de réception caractérisant le documentaire « desktop » dans une culture médiatique marquée par la tension entre flux et catharsis (selon Jay David Bolter). L'étude de cas est abordée comme une tentative de réorganiser le flux fragmenté de l'expérience médiatique contemporaine en une forme narrative, tout en préservant sa logique procédurale.

Situating the analysis within the landscape of desktop documentary production over the past decade, this paper focuses on the attempt, observable in some of these works, to construct effective narrative frameworks through which the documentary operation itself can take shape. To this end, I examine Bottled Songs 1–4 *(Lého Galibert-Laîné and Kevin B. Lee, 2020) as a key case study, reading the film as a remediation of the epistolary form within interactive media. The exchange of video letters between the two filmmakers provides a framework that organizes fragmented digital flows, allowing the film to emerge as a situated practice that reveals how media performativity shapes the ecosystems we inhabit. The theoretical framework draws on Francesco Casetti's concept of an "ecology of operations" to explore the logics of production and reception that characterize desktop documentary within a media culture shaped by the tension between flow and catharsis (following Jay David Bolter). The case study is approached as an attempt to reorganize the fragmented flow of contemporary media experience into narrative form while preserving its procedural logic.*

Miriam Stefania De Rosa (Università de Venezia)

Desktop Cinéma et performance : entre archéologie et opérationnalité / Desktop cinema and performance: between archaeology and operationality

À la croisée de l'axe de recherche de l'appel à communications consacré aux « Acteurs et réseaux » et de celui dédié à l'« Archéologie du *desktop film* », cette présentation examine une sélection d'œuvres réalisées sur bureau informatique qui transcendent les frontières entre les arts visuels et la performance. Je m'intéresse tout particulièrement aux projets s'inscrivant dans une lignée issue des performances « sur table » (*table-top performances*), où le dispositif finit par être remédié sur l'écran d'ordinateur. En suivant cette trajectoire reliant le bureau analogique au bureau numérique, je soutiens que la dimension performative constitue une caractéristique essentielle du *desktop film*, dans la mesure où elle représente le symptôme — au sens d'Elsaesser — d'un paradigme opératoire propre aux cultures visuelles contemporaines. Un tel cadre brouille la distinction entre ce qui est donné à voir au spectateur et les opérations complexes réellement nécessaires pour produire des visuels à l'apparence fluide et intuitive. Les performances sur bureau sont le lieu où s'exhibe cette spontanéité apparente propre au cinéma de bureau, mettant en lumière l'ingéniosité et la nature chorégraphiée du processus inhérent au genre dans un contexte de spectacle vivant. Outre la mise en évidence du déséquilibre entre spontanéité et artificialité caractéristique du genre, cette intervention suggère que l'attention du spectateur se porte davantage sur l'opération visant à obtenir un résultat que sur le résultat lui-même. Enfin, elle interroge le *desktop film* et les performances associées en réfléchissant à ce que le bureau rend visible, aux opérations qui demeurent invisibles et à celles qui relèvent de la dimension qualifiée par Parikka d'« invisuelle ».

Intersecting both the axis of research proposed by the cfp revolving around Actors & Networks and that devoted to the Archaeology of the Desktop Film, this presentation observes a selection of desktop-based works crosscutting the realm of the arts and that of performance. In particular, I am interested in those projects that develop out of a lineage that shall be retrieved in table-top performances, whereby the dispositive is eventually remediated on the computer screen. Moving along this trajectory that connects analogue desk-top and digital desktop, I wish to contend that the performative element is a key feature of desktop film insofar as it represents the symptom — a' la Elsaesser — of an operative paradigm characterising contemporary visual cultures. Such a framework confounds the passages given to the viewers to see with the actual complex operations required to produce visuals that appear smooth and intuitive. Desktop-performances are the realm where this pretended spontaneity featuring desktop cinema comes to the forefront, highlighting the craftiness and choreographed nature of the procedure entailed by the genre in a live context. Besides unveiling the imbalance between spontaneity and artificiality that is typical of the genre, this talk suggests that the viewers' attention is primarily directed to what looks like an operation to achieve a result, rather than to the actual result. Further, it interrogates desktop film and performances, reflecting upon what the desktop makes visible, the operations that remain invisible and those that belong to the dimension described by Parikka as 'invisual'.

Anna Kukarina (Université Côte d'Azur)

Architectures cognitivo-linguistiques de l'attention dans le Desktop Film : interface, cécité au changement et perception distribuée / Cognitive-Linguistic Architectures of Attention in Desktop Film: Interface, Change Blindness, and Distributed Perception

Les médias post-cinématographiques, et plus particulièrement le « Desktop Film », instaurent un environnement d'attention distribuée dans lequel le spectateur agit tel un « caméléon cognitif », déplaçant sans cesse son attention entre de multiples flux visuels et textuels. Ce processus conjugue surveillance périphérique, attention focalisée et perception émergente. La cécité au changement devient un ressort narratif, tandis que le langage structure davantage la perception. *Mercy* (2026), de Timur Bekmambetov, en offre une illustration représentative. Mêlant les techniques du « Screenlife » et du « Desktop Film », le film suit le détective Chris Raven, contraint de prouver son innocence au sein d'un système judiciaire régi par l'intelligence artificielle. Le récit intègre procédures juridiques, infrastructures numériques et processus cognitifs de prise de décision. Le spectateur découvre les personnages principalement à travers leurs actions numériques, l'écran devenant ainsi une extension de la conscience. L'œuvre illustre l'interaction entre processus cognitifs, structures linguistiques et interfaces numériques, témoignant de la convergence croissante des réalités humaines et technologiques.

Post-cinematic media, particularly Desktop Film, create a distributed attention environment in which the viewer acts as a "cognitive chameleon," constantly shifting focus between multiple visual and textual streams. This process combines peripheral monitoring, focused attention, and emergent perception. Change blindness becomes a narrative device, language further structures perception. A representative example is Mercy *(2026) by Timur Bekmambetov. Combining Screenlife and Desktop Film techniques, it follows Detective Chris Raven, who must prove his innocence within an AI-governed judicial system. The narrative integrates legal procedures, digital infrastructures, and cognitive decision-making. Viewers encounter characters primarily through their digital actions, transforming the screen into an extension of consciousness. The film illustrates how cognitive processes, linguistic structures, and digital interfaces interact, demonstrating the growing convergence of human and technological realities.*

17h15 – Pause

19H30 –

Projection d'*Afterlives*

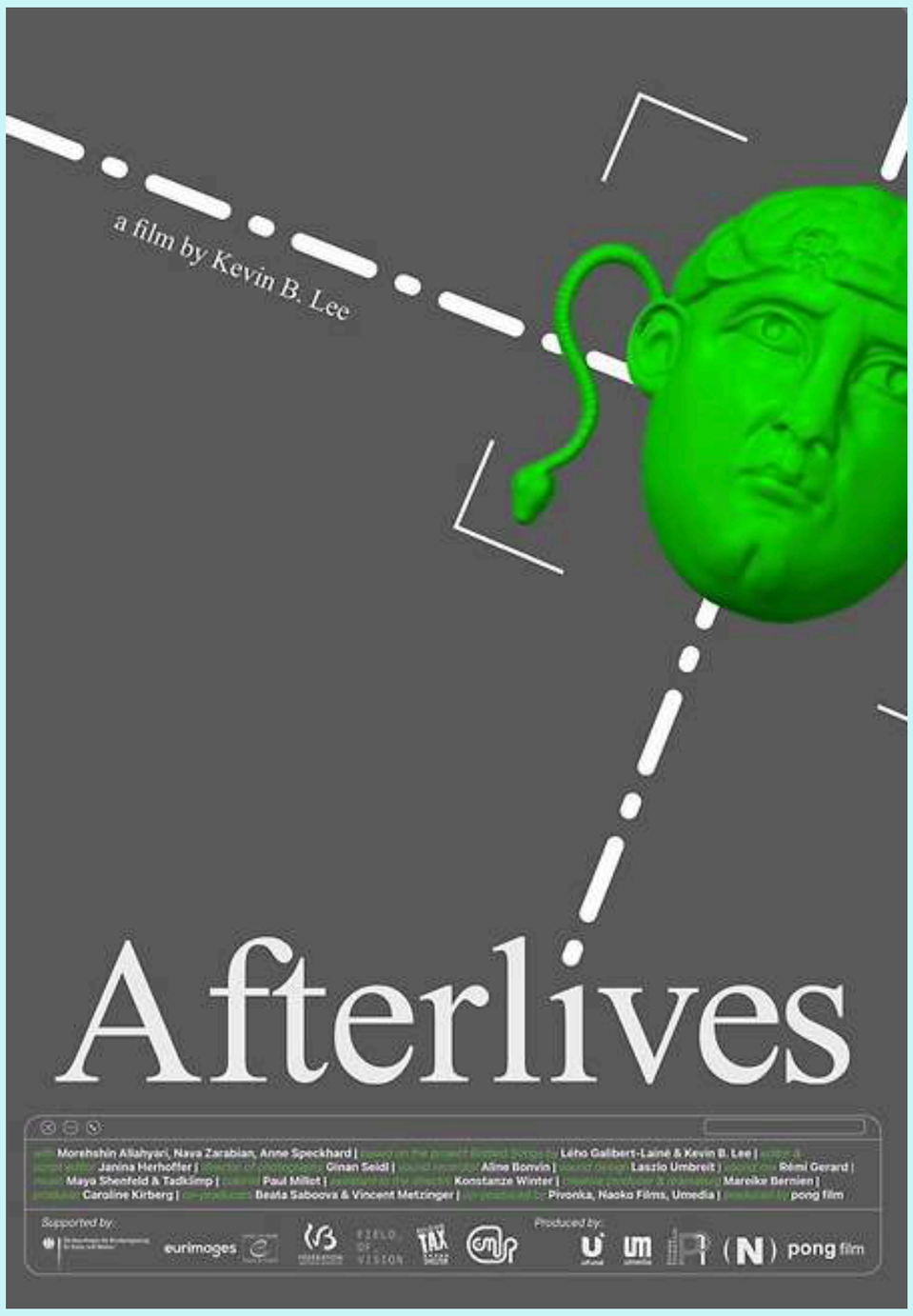
Film présenté par son auteur, Kevin B. Lee



au cinéma Belmondo (Place Garibaldi, Nice)
en partenariat avec la Cinémathèque de Nice

JEAN-PAUL BELMONDO
CINÉMA DÉPARTEMENTAL D'ART ET D'ESSAI

CINÉMATHÈQUE DE NICE
LE 7ÈME ART A UNE HISTOIRE



ENTRÉE LIBRE

CAMPUS CARLONE
AMPHITHÉÂTRE D 310
vendredi 20 novembre

9h00 Café d'accueil

Keynote 3

9h15 — Miklós Kiss (University of Groningen)

La réalité de l'illusion : la dimension de direct en temps réel des documentaires de bureau /
The Reality of Illusion: The Real-time Liveness of Desktop Documentaries

Dans le prolongement du raisonnement de Joseph D. Anderson (1996), ma communication s'intéresse moins à la question classique des études cinématographiques qui envisage les images en mouvement comme des « illusions de réalité » qu'à l'examen de la « réalité de l'illusion » au cœur du fonctionnement des médias audiovisuels. Plus précisément, je me propose d'analyser la réalité opérationnelle qui sous-tend l'effet de direct en temps réel propre au genre du documentaire « desktop » — une illusion qui constitue non seulement une prouesse rhétorique remarquable, mais aussi un puissant dispositif d'affirmation de l'authenticité, de la fiabilité et, en fin de compte, de la véracité.

Following Joseph D. Anderson's (1996) line of reasoning, my talk is less concerned with the traditional film studies question that addresses moving images as "illusions of reality," but rather with inquiring "the reality of illusion" through which audiovisual media operates. Specifically, I aim to investigate the operational reality underlying the appearance of real-time liveness of the desktop documentary genre — an illusion that is not only an impressive rhetorical feat but also a powerful device asserting authenticity, reliability, and, ultimately, truthfulness.

10H15 - Pause Café

Panel 3 — Pratiques marketing et médiatiques à l'ère du Desktop film
Marketing and media practices in the era of the desktop film

10h30 — Modération : Sophie Raimond

Emeline Belliot (Université Paris 1)

Regarder faire : supports, captures et régimes de réception dans les vidéos de designers autoproduits /
Watching the Making: Media, Captures, and Modes of Reception in Videos by Self-Producing Designers

Cette présentation analyse les vidéos que les designers d'objet autoproduits diffusent sur les réseaux sociaux (YouTube, Instagram, Linkedin) pour documenter leur travail. Ces pratiques s'apparentent au desktop documentary en mobilisant la capture d'espaces de travail et l'énonciation à la première personne. Ces vidéos agissent comme des "objets intermédiaires" : elles ne sont pas des œuvres achevées, mais des dispositifs permettant à la démarche créative de prendre corps socialement. Rompant avec le montage linéaire, elles imposent une logique modulaire faite de fragments, d'expérimentations et parfois de ratés, constituant une "fiction sans narration" où le spectateur construit son propre récit. L'étude souligne l'importance de la matérialité des supports (cadre vertical, scroll) qui co-produisent le sens du récit selon un régime d'étoilement. Enfin, l'usage de captures immersives instaure une desktop subjectivity, fusionnant les temps de fabrication et de réception pour transformer le spectateur en un monteur mental actif.

This presentation analyzes the videos that self-producing object designers share on social media (YouTube, Instagram, LinkedIn) to document their work. These practices resemble "desktop documentaries," utilizing screen captures of workspaces and first-person narration. The videos function as "intermediary objects": rather than finished works, they are mechanisms that allow the creative process to take on social form. Breaking away from linear editing, they employ a modular logic—comprising fragments, experiments, and occasional failures—to create a "fiction without narration" in which the viewer constructs their own story. The study highlights the importance of the medium's materiality (vertical framing, scrolling), which co-produces the narrative's meaning through a "star-like" or radial structure. Finally, the use of immersive screen captures establishes a form of "desktop subjectivity," merging the moments of creation and reception to transform the viewer into an active mental editor.

Alesya Trafimovich (Université Côte d'Azur)

Le Desktop film comme lieu de mémoire : *1968.Digital* entre médias communicationnels et mémoire collective /
The Desktop film as a site of memory:* 1968.Digital *between communication media and collective memory

Cette communication analyse 1968.Digital (Zygar, Shainyan, Bekmambetov, Garèse, 2018) - web-série documentaire de 38 épisodes reconstituant les événements de 1968 à travers les interfaces des plateformes contemporaines - comme cas d'étude à l'intersection du Desktop film, des pratiques communicationnelles et de la mémoire collective. Le projet présente une configuration d'acteurs singulière : Bazelevs, l'INA et le journal Libération. Lorsqu'une archive entre dans le format screenlife, la mémoire quitte le dépôt institutionnel pour rejoindre le flux médiatique vivant - au sens de ce qu'Erll (2011) désigne par « médialité de la mémoire », et que Nora (1984) analyse à travers la notion de « lieux de mémoire ».

L'hypothèse centrale est la suivante : le Desktop film constitue un nouveau langage cinématographique pour une génération qui s'approprie le savoir historique non par les livres et les archives, mais par les formats courts des plateformes algorithmiques (Morin, 1962 ; Rodionova et al., 2019). Ce choix soulève immédiatement la question de la fiabilité des sources et de la pensée critique : qui vérifie les faits, qui porte la responsabilité de l'interprétation historique (Ricœur, 2000), et le créateur d'un tel projet est-il un auteur de film au sens de Bazin (1958) et Eisenstein (1976) - ou un « créateur de contenu numérique », dont le langage est défini non par l'école et l'intention, mais par la logique algorithmique des plateformes (Manovich, 2001) ?

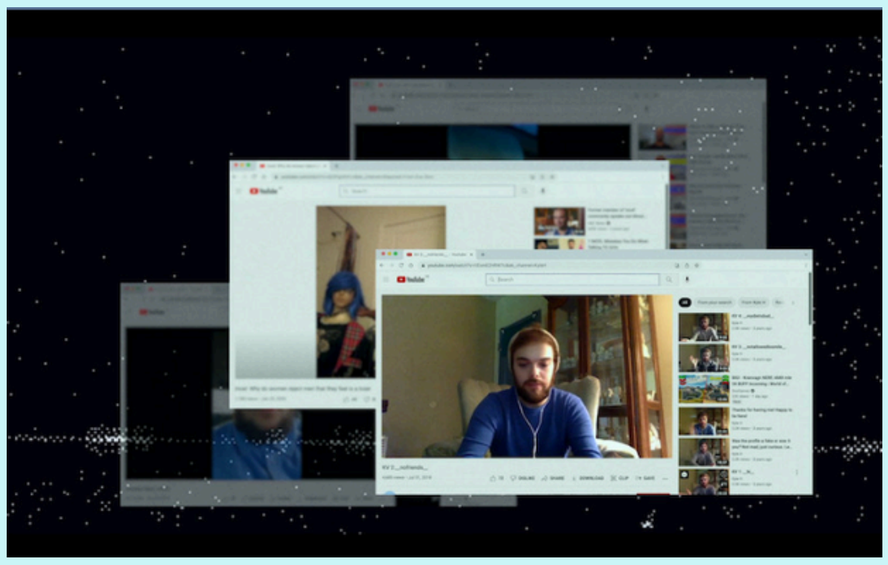
This paper analyzes 1968.Digital *(Zygar, Shainyan, Bekmambetov, Garèse, 2018)—a 38-episode documentary web series reconstructing the events of 1968 through the interfaces of contemporary platforms—as a case study at the intersection of desktop film, communicative practices, and collective memory. The project features a unique configuration of stakeholders: Bazelevs, the INA, and the newspaper *Libération*. When an archive enters the "screenlife" format, memory moves from the institutional repository into the living media stream —in the sense of what Erll (2011) terms the "mediality of memory" and what Nora (1984) analyzes through the concept of *lieux de mémoire* (sites of memory). The central hypothesis is as follows: desktop film constitutes a new cinematic language for a generation that appropriates historical knowledge not through books and archives, but through the short-form formats of algorithmic platforms (Morin, 1962; Rodionova et al., 2019). This choice immediately raises questions regarding source reliability and critical thinking: who verifies the facts? Who bears responsibility for historical interpretation (Ricœur, 2000)? And is the creator of such a project a filmmaker in the sense defined by Bazin (1958) and Eisenstein (1976)—or a "digital content creator" whose language is defined not by formal education and artistic intent, but by the algorithmic logic of platforms (Manovich, 2001)?*

Bruno Cailler (Université Côte d'Azur)

Desktop film et théorie de la surveillance : un lien intime ? / *Desktop film and surveillance theory: an intimate link?*

Nous nous interrogerons dans cette communication sur les liens que nouent certains desktop films et les théories de la surveillance. Quelle place prennent en leur sein les concepts originaux et actuels de ces théories : panoptisme vertical et horizontal, société de contrôle… À travers quels dispositifs s'expriment-ils et quels types de scénario et de genres accompagnent-ils ? En quoi représentent-ils un dispositif socio-narratif original ? Cette communication s'appuiera sur un corpus de desktop films, auxquels on appliquera une analyse sémiologique et scénaristique, qu'on confrontera aux approches théoriques retenues.

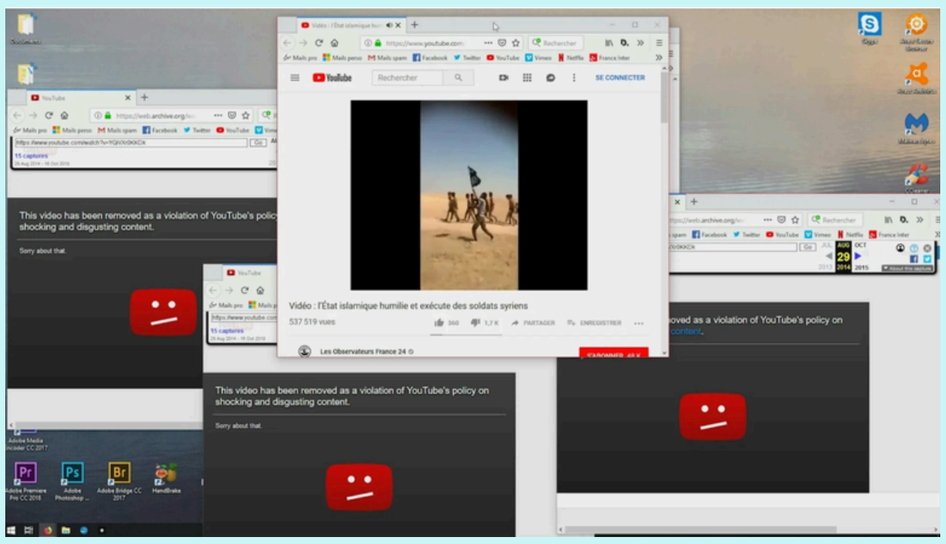
In this paper, we will examine the connections between certain "desktop films" and surveillance theories. We will explore the role played within these films by both foundational and contemporary concepts from such theories—such as vertical and horizontal panopticism and the "society of control"—as well as the mechanisms through which these concepts are expressed and the types of storylines and genres with which they are associated. We will also consider how these films constitute a unique socio-narrative device. The study will draw on a corpus of desktop films, subjecting them to semiological and narrative analysis and comparing the findings with the selected theoretical frameworks.



https://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/66294

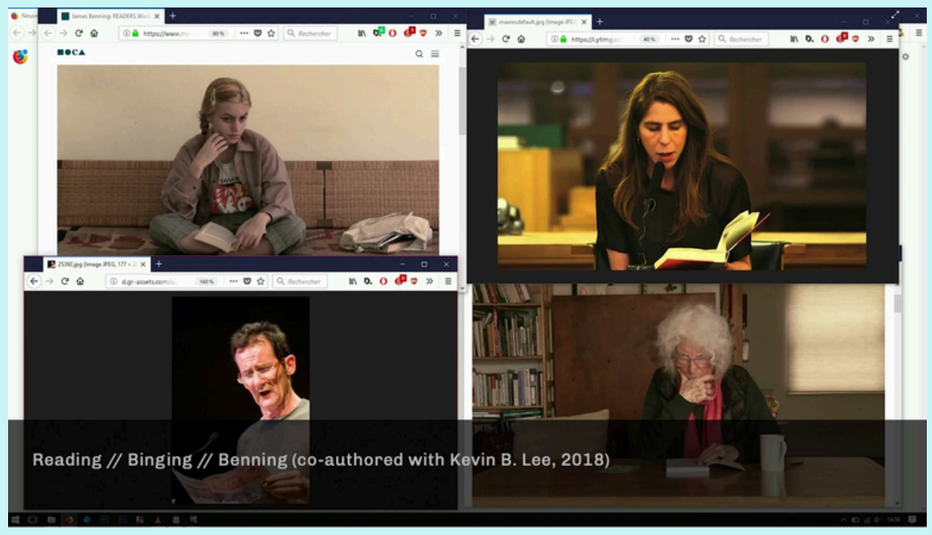


https://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/61293



https://lehogalibertlaine.com





https://lehogalibertlaine.com

Unfinished images, Insistent Memories: Desktop Films as an Act of Resistance in Turkey

12h00 — Présentation : Sibil Çekmen

MISSING DOCUMENTARIES, 12 min. / 2024 / Turkish, Kurdish

Scénario, Réalisation : Sibil Çekmen ; Montage : Nazim Soylu



En Turquie, d'innombrables projets documentaires ont été initiés mais jamais tournés, tournés mais jamais montés, ou montés mais jamais diffusés. *Missing Documentaries* offre un aperçu de la Turquie contemporaine en suivant la trace de ces projets « inaboutis » et nous invite à réfléchir aux obstacles, aux défis et aux potentiels inexploités de la création documentaire dans le contexte actuel.

I*n Turkey, countless documentary projects have been initiated but never filmed, filmed but never edited, edited yet unseen.* Missing Documentaries *offers a glimpse into contemporary Turkey by following the traces of the "unrealized" projects and invites us to reflect on the obstacles, challenges, and untapped potentials of documentary creation in the current context.*
https://seenunseen.altyazi.net

MARCH 8, 2020: A MEMOIR, 15 min., Turkey/The Netherlands, 2023

Scénario : Fırat Yücel, Aylin Kuryel ; Montage :Fırat Yücel, Aylin Kuryel ; Sound design & mix : Metin Bozkurt, Fırat Yücel, Felat Erkozan ; Coproduction : Fırat Yücel, Aylin Kuryel



March 8, 2020 : A Memoir est un desktop documentary à plusieurs voix qui tente de trouver les angles morts des "caméras touristiques". Il s'agit des mémoires de la Marche de nuit féministe, la dernière manifestation à Istanbul avant la pandémie.
https://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/73717

March 8, 2020: A Memoir *is a multi-voiced desktop documentary that attempts to uncover the blind spots of "tourist cameras." It serves as a record of the Feminist Night March—the last demonstration held in Istanbul before the pandemic.*

12h45 — Déjeuner

Panel 4 – Récits et Desktop Films : narrativité des interfaces et hybridations de formats
Narratives and Desktop Films: Interface Narrativity and Format Hybridization

14h15 – Modération : Guglielmo Scafirimuto

David Gaillard (Université Paris Nanterre)

Desktop films et gamification du cinéma : enjeux esthétiques et spectatoriels de l'interface informatique /
Desktop Films and the Gamification of Cinema: Aesthetic and Spectatorial Implications of the Computer Interface

Au-delà de la mise en scène de l'écran, c'est bien la question des interfaces informatiques et de leur interactivité qui se trouve au cœur des desktop films. Si leur mise en scène a connu des évolutions notables, elle tend toujours à l'exploration d'un rapport nouveau du film à son spectateur, désormais rompu à leur usage. Notre communication se concentrera sur l'analyse de deux films produits par T. Bekmambetov, *Searching* (Chaganty, 2018) et *Missing* (Merrick et Johnson, 2023), puisqu'ils ont la particularité d'utiliser le foisonnement d'informations transmises par les interfaces informatiques pour mettre en place plusieurs jeux de piste pour le spectateur attentif et en mesure de multiplier les arrêts sur image, déplaçant ainsi l'expérience du spectacle cinématographique vers une dimension ludique inédite. Nous verrons alors comment, de la macintoshization – décrite en 1986 par Charles Ardai pour désigner l'impact esthétique des premières interfaces d'Apple sur le développement du jeu vidéo – à la gamification du cinéma, c'est bien l'influence esthétique de cet environnement informatique qu'il convient d'analyser pour comprendre certaines des modifications profondes que les desktop films provoquent dans le rapport entre le film et son spectateur.

*Beyond the staging of the screen itself, the question of computer interfaces and their interactivity lies at the heart of "desktop films." While the way these films are staged has evolved significantly, they consistently aim to explore a new relationship between the film and the viewer—a viewer now well-versed in using such interfaces. This presentation will focus on analyzing two films produced by T. Bekmambetov—*Searching *(Chaganty, 2018) and* Missing *(Merrick and Johnson, 2023)—which are notable for leveraging the wealth of information conveyed by computer interfaces to construct various "treasure hunts" for the attentive viewer capable of frequently pausing the action; this shifts the cinematic experience into a novel, game-like dimension. We will examine how—from "Macintoshization" (a term coined by Charles Ardai in 1986 to describe the aesthetic impact of early Apple interfaces on video game development) to the gamification of cinema—it is precisely the aesthetic influence of this computing environment that must be analyzed to understand the profound changes desktop films bring to the relationship between film and spectator.*

Charles Meyer (Université Côte d'Azur)

Quand la base de données vidéo invite le récit vidéoludique : le cas des *desktop thrillers* de Sam Barlow et Half Mermaid / When the video database invites the video game narrative: the case of the desktop thrillers by Sam Barlow and Half Mermaid

Parfois qualifiées par leurs créateurices de Desktop Thrillers, les trois productions de Sam Barlow et du studio Half Mermaid, *Her Story* (2015), *Telling Lies* (2019) et *Immortality* (2022) mettent les joueureuses aux prises avec des bases de données audiovisuelles à explorer et manipuler. Cette communication propose d'étudier comment la navigation, la recherche, l'annotation et l'interprétation sont structurées et invitées par ces trois jeux et leurs interfaces informatiques ou cinématographiques, pour que leurs récits prennent forme. Il s'agira donc d'interroger les circulations entre des gestes ludiques et des gestes de montage dans ces trois jeux, qui seront mis en résonance avec des formes plus linéaires de desktop films.

Sometimes described by their creators as "desktop thrillers," the three productions by Sam Barlow and the studio Half Mermaid— Her Story *(2015),* Telling Lies *(2019), and* Immortality *(2022)—confront players with audiovisual databases to be explored and manipulated. This paper examines how navigation, search, annotation, and interpretation are structured and prompted by these three games and their computer-based or cinematic interfaces, allowing their narratives to take shape. It explores the interplay between gameplay actions and editing techniques in these three games, drawing parallels with more linear forms of "desktop films."*

Cathy Margaillan (Université Côte d'Azur)

Le roman de H.G. Wells, La guerre des mondes : de l'adaptation cinématographique au desktop film /
H.G. Wells's Novel* The War of the Worlds : *From Film Adaptation to Desktop Film

Notre étude portera sur la comparaison de trois adaptations de *La Guerre des mondes* de H. G. Wells : les adaptations cinématographiques réalisées par Byron Haskin en 1953 et Steven Spielberg en 2005, ainsi que le desktop film réalisé par Rich Lee en 2025. Nous nous interrogerons sur la manière dont le roman est transposé dans le format du desktop film, un dispositif narratif où la focalisation est médiée par l'interface numérique et par les usages des technologies de communication. La comparaison entre le desktop film et les adaptations cinématographiques nous conduira à analyser l'évolution des modalités de transposition du récit littéraire en fonction du médium. Nous examinerons plus particulièrement les transformations de la narration, de la représentation de l'espace et des modalités de réception du spectateur.

Our study will compare three adaptations of H. G. Wells's The War of the Worlds*: the film adaptations directed by Byron Haskin (1953) and Steven Spielberg (2005), and the "desktop film" directed by Rich Lee (2025). We will examine how the novel is transposed into the desktop film format—a narrative mode in which the perspective is mediated by the digital interface and the use of communication technologies. Comparing the desktop film with the cinematic adaptations will lead us to analyze how the methods of transposing a literary narrative evolve according to the medium. We will focus specifically on transformations in storytelling, the representation of space, and the viewer's mode of reception.*

Julien Dehut (Université de Rouen-Normandie)

Interfaces et narrations dans La Guerre des mondes (2025) /
Interfaces and Narratives in* The War of the Worlds *(2025)

Cette communication porte sur l'adaptation filmique de La Guerre des mondes *d'H.G. Wells réalisée par Rich Lee, diffusée exclusivement en 2025 sur la plateforme Amazon Prime et qui ne semble pas avoir rencontré un succès public lors de sa diffusion. L'hypothèse que nous formulons est que l'une des raisons de cet insuccès tient à la fois au rôle et à la mise en scène des interfaces dans ce desktop film. Notre réalité connait aujourd'hui de nombreuses interfaces dont l'usage se révèle particulièrement structurant dans les desktop film et jouent en cela un rôle important sur la suspension d'incrédulité. En nous appuyant notamment sur les travaux de V.F. Perkins qui applique la notion d'horizon d'attente au film, mais aussi depuis les travaux de Brenda Laurel à propos de la nature narrative des interfaces, nous montrerons à travers les interfaces graphiques, mais aussi textuelles mises en scène dans La Guerre des mondes en quoi et comment leur rôle dans la narration peut en avoir influencé la réception.*

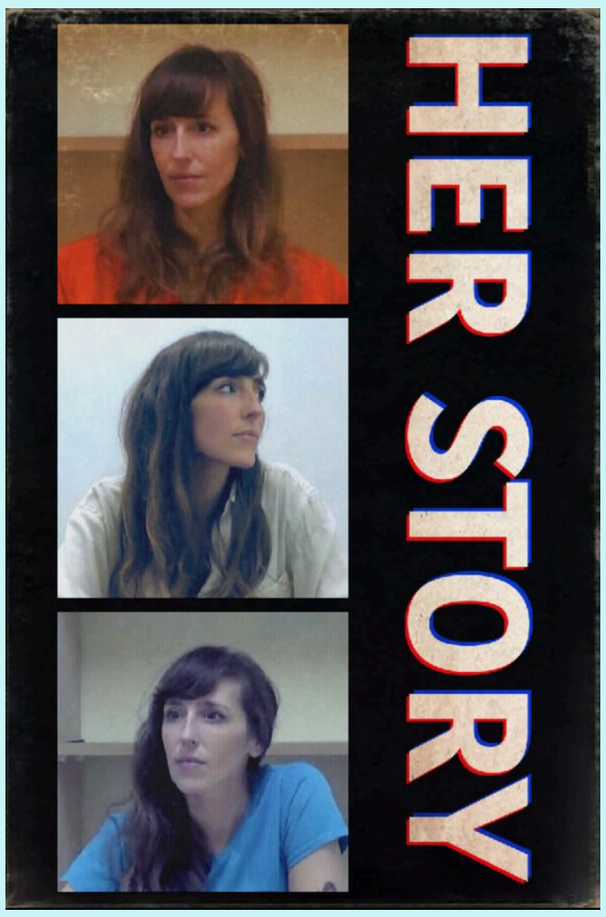
This paper examines the film adaptation of H.G. Wells's The War of the Worlds *directed by Rich Lee—released exclusively on Amazon Prime in 2025—which appears to have met with little public success. We hypothesize that this lack of success stems partly from the role and presentation of interfaces within this "desktop film." Contemporary reality is defined by numerous interfaces whose usage plays a structuring role in desktop films, thereby significantly influencing the viewer's suspension of disbelief. Drawing on V.F. Perkins's application of the concept of the "horizon of expectations" to cinema, as well as Brenda Laurel's work on the narrative nature of interfaces, we will analyze the graphical and textual interfaces featured in *The War of the Worlds* to demonstrate how their narrative function may have influenced the film's reception.*

16h15 : **Mots de conclusion**

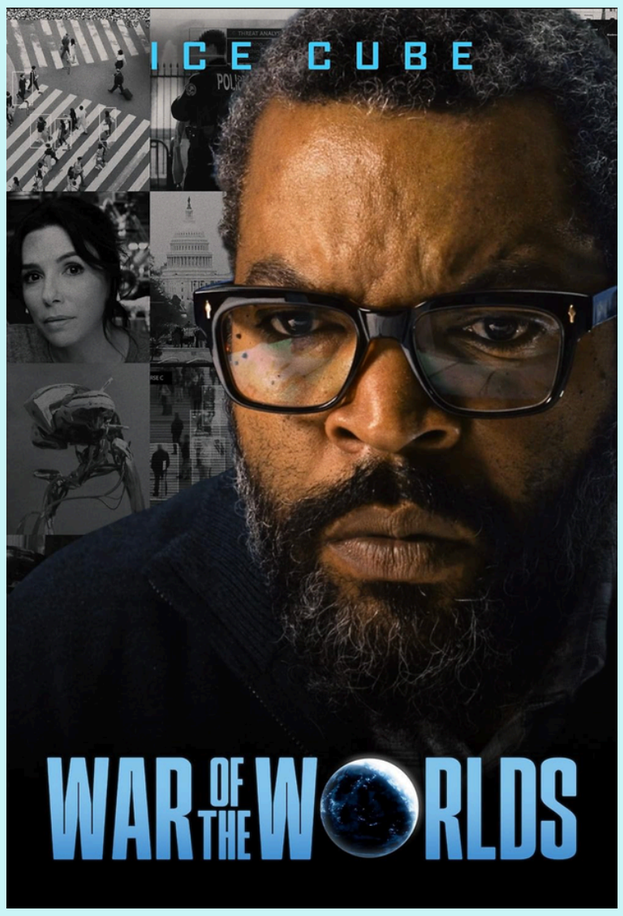
16h30 : Pause

17h00 : Masterclass Lého Gallibert-Laîné









https://www.imdb.com/fr/title/tt13186306/mediaviewer/rm3149640450/?ref_=tt_ov_i

https://www.imdb.com/fr/title/tt5438010/mediaviewer/rm1808737025/?ref_=tt_ov_i

https://www.imdb.com/fr/title/tt31050594/mediaviewer/rm1921491970/?ref_=tt_ov_i

CAMPUS CARLONE
AMPHITHÉÂTRE D 310
vendfedi 20 novembre

MASTERCLASS DE LÉHO GALIBERT-LAÎNÉ

17H00

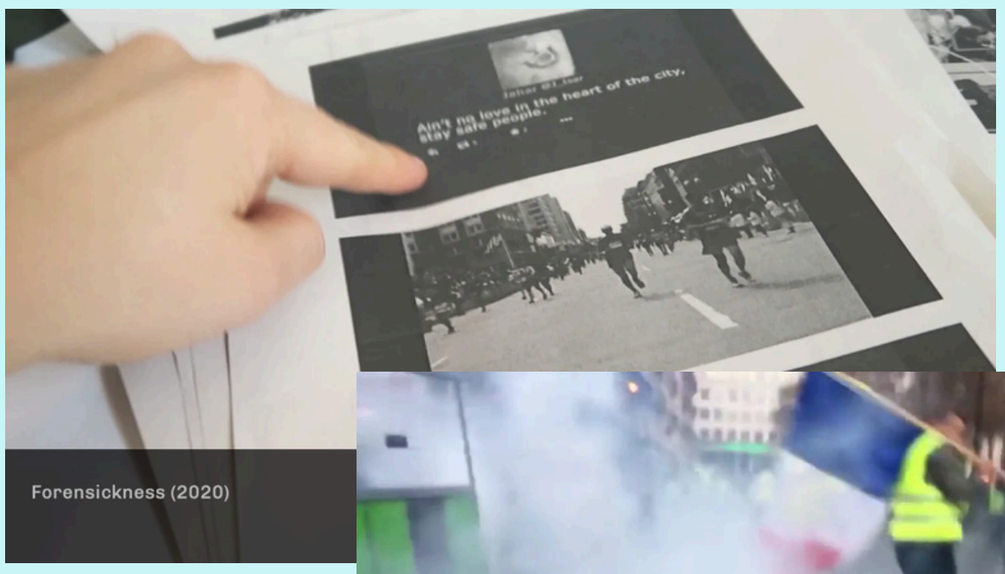


Au cours de cette masterclass, Lého Galibert-Laîné proposera un parcours rétrospectif de plusieurs de ses desktop documentaires, guidé par la question des affects associés à leur création. Dans la fabrication d'un film, même de recherche, aucune décision ne constitue une décision purement intellectuelle ; de la scénarisation de la recherche à la mise-en-scène des interfaces, de la performance de soi à la webcam jusqu'à la recherche au montage du rythme de navigation le plus juste, chaque geste de mise en scène convoque aussi des sensations, des états de corps dont les films deviennent l'archive, documentant autant de manières de vivre avec, parmi, contre – tout contre – les interfaces. Cette masterclass invite le public dans l'atelier de l'artiste et interroge : que signifie, d'un point de vue politique autant que théorique, de penser nos méthodes de recherche et de création à partir des affects que celles-ci suscitent en nous ?

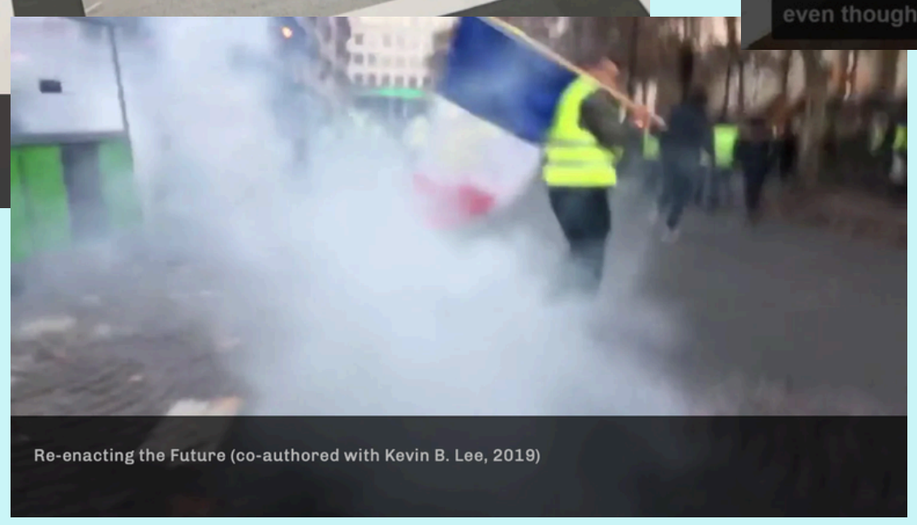
In this masterclass, Lého Galibert-Laîné will present a retrospective journey through several of their "desktop documentaries," guided by the question of the affects associated with their creation. In the making of a film—even one rooted in research—no decision is purely intellectual; from scripting the research to staging the interfaces, from performing the self via webcam to finding the precise navigational rhythm during editing, every directorial gesture also summons sensations and bodily states. The films become an archive of these states, documenting various ways of living with, among, and against—or in close proximity to—interfaces. This masterclass invites the audience into the artist's workshop to ask: what does it mean, from both political and theoretical perspectives, to conceive our research and creative methods based on the affects they evoke in us?

Lého Galibert-Laîné est cinéaste et chercheur.euse, actuellement maître.sse de conférences en études cinématographiques à l'Université Américaine de Paris. Son travail de recherche-création explore les intersections entre cinéma et internet. Ses essais filmiques, qui prennent souvent la forme de desktop films, ont notamment été présentés à l'IFFRotterdam, à l'IDFA, au FIDMarseille, à la Semaine de la Critique de Berlin et au festival Ars Electronica.

Lého Galibert-Laîné is a filmmaker and researcher, currently an Assistant Professor of Film Studies at the American University of Paris. Their research-creation work explores the intersections between cinema and the internet. Their film essays—often taking the form of "desktop films"—have been presented at IFFRotterdam, IDFA, FIDMarseille, Berlin Critics' Week, and the Ars Electronica festival, among others.

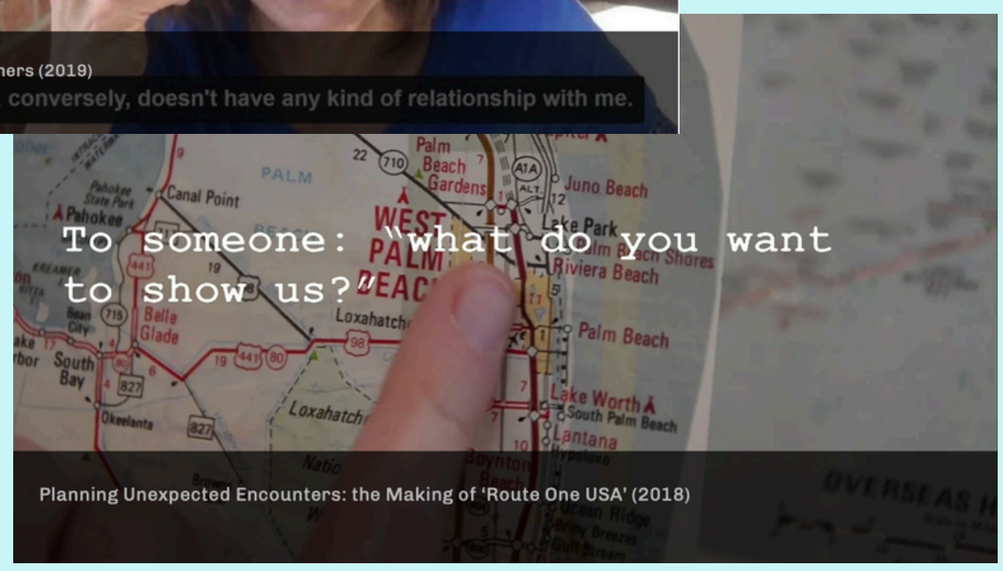


Forensickness (2020)


Re-enacting the Future (co-authored with Kevin B. Lee, 2019)



Watching The Pain of Others (2019)



Planning Unexpected Encounters: the Making of 'Route One USA' (2018)

https://lehogalibertlaine.com

INTERVENANT.ES - COLLOQUE

Émeline Belliot est professeure agrégée de design et doctorante au sein de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Sa thèse, intitulée *Sous les radars : pratiques d'auto-production chez les designers contemporains*, porte sur les chaînes de production d'objets conçus et fabriqués par leurs initiateurs. Dans une perspective socio-technique et anthropologique, elle analyse la pluralité des formes de médiation qui assurent la visibilité de ces pratiques et en reconfigurent la réception. Titulaire d'un DSAA design de produits et d'un Master Sciences Humaines et Sociales, elle enseigne le design depuis quinze ans à l'EESAB de Brest et en DSAA au LAAB de Rennes. Elle mène des actions de formations et de recherche sur le terrain, en explorant diverses pratiques de design. Membre active de l'association Faire de rien, elle prend part au commissariat du festival PointPoint à Avranches, et y programme des artistes et designers. Elle participe par ailleurs aux recensions consacrées au design, à la typographie et à l'art contemporain de la revue *Critique d'art*.

Émeline Belliot is a qualified design educator and a doctoral candidate at the University of Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Her thesis, titled Sous les radars : pratiques d'auto-production chez les designers contemporains *(Under the Radar: Self-Production Practices Among Contemporary Designers), focuses on the production chains of objects conceived and manufactured by their creators. Adopting a socio-technical and anthropological perspective, she analyzes the various forms of mediation that bring visibility to these practices and reshape how they are received. Holding a DSAA (Higher Diploma in Applied Arts) in Product Design and a Master's degree in Humanities and Social Sciences, she has been teaching design for fifteen years at EESAB in Brest and within the DSAA program at LAAB in Rennes. She conducts field-based training and research, exploring diverse design practices. An active member of the association *Faire de rien*, she helps curate the PointPoint festival in Avranches, where she programs artists and designers. Additionally, she contributes reviews on design, typography, and contemporary art to the journal* Critique d'art.

Luka Bešlagić, docteur et théoricien de l'art et des médias, est professeur associé à la Faculté des médias et de la communication ainsi qu'à la Faculté des arts appliqués de Belgrade. Ses recherches portent sur les théories interdisciplinaires et transdisciplinaires de l'art, de la littérature et des médias, avec un intérêt particulier pour les pratiques textuelles expérimentales et le cinéma expérimental. Il est l'auteur d'articles et de textes littéraires publiés dans des revues telles que *AM: Journal of Art and Media Studies*, *Philological Studies* et *Issues in Ethnology and Anthropology*, ainsi que de l'ouvrage hybride mêlant théorie et prose intitulé *Dva govora romana* (Utopia, Belgrade, 2012). Son étude théorique *Teorije eksperimentalne tekstualne produkcije* (FMK, Belgrade, 2017) a été récompensée pour sa contribution à des pratiques pédagogiques innovantes. Il est membre de la Société d'esthétique de l'architecture et des arts visuels de Serbie ainsi que de l'Association internationale d'esthétique.

Luka Bešlagić, PhD, art and media theorist, is an associate professor teaching at the Faculty of Media and Communications and Faculty of Applied Arts in Belgrade. His research is concerned with inter- and transdisciplinary theories of art, literature, and media, with special emphasis on experimental textual practices and experimental cinema. He is an author of articles and literary texts published in journals such as AM: Journal of Art and Media Studies, Philological Studies, Issues in Ethnology and Anthropology, *and theoretical/prose poly-genre text* Dva govora romana *(Utopia, Belgrade, 2012) as well. His theoretical study* Teorije eksperimentalne tekstualne produkcije *(FMK, Belgrade, 2017) has been awarded for contribution to the innovative practice in education. He is a member of The Society for Aesthetics of Architecture and Visual Arts in Serbia, as well as the International Association for Aesthetics.*

Bruno Cailler est maître de conférences à Université Côte d'Azur (Nice), et membre du LIRCES (Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés). Socioéconomiste des médias et des industries créatives, l'économie de la production des contenus audiovisuels et leur valorisation sur les marchés, ainsi quOttilie Candau holds a Master's degree in Film Studies from Sorbonne-Nouvelle. She wrote her thesis under the supervision of Antonio Somaini, focusing on the staging of screens as a subversion of gendered technologies. She plans to pursue doctoral research and is also interested in production, working with the production company Maison Fracas. Since 2023, she has co-organized *Plancheur·euses*—a feminist and queer comics and visual arts festival in Paris—where she has curated screening sessions.
e les stratégies d'acteurs sont ses champs initiaux de recherche. La production cinématographique, l'évolution de l'offre télévisuelle, le transmédia, les SMAD, les séries et la webproduction sont ses champs de recherche.

Bruno Cailler is a lecturer at University of Côte d'Azur (Nice), and a member of LIRCES (Interdisciplinary Laboratory of Stories, Cultures and Societies). Socioeconomist of the media and creative industries, the economics of the production of audiovisual content and their valuation on the markets, as well as the strategies of actors are his initial fields of research. Film production, the evolution of television offerings, transmedia, VOD/SVOD, series and web production are his fields of research.

Ottilie Candau est titulaire d'un master en études cinématographiques à la Sorbonne-Nouvelle. Elle a rédigé mon mémoire sous la direction d'Antonio Somaini, sur les mises en scène d'écrans comme détournements de technologies du genre. Elle envisage de continuer une recherche en thèse, et s'intéresse également à la production en travaillant avec la société de production Maison Fracas. Elle co-organise depuis 2023 le festival Plancheur·euses à Paris, de bandes dessinées et d'arts visuels féministe et queer, au sein duquel elle a pu programmer des séances de projections.

Ottilie Candau holds a Master's degree in Film Studies from Sorbonne-Nouvelle. She wrote her thesis under the supervision of Antonio Somaini, focusing on the staging of screens as a subversion of gendered technologies. She plans to pursue doctoral research and is also interested in production, working with the production company Maison Fracas. Since 2023, she has co-organized Plancheur·euses—a feminist and queer comics and visual arts festival in Paris—where she has curated screening sessions.

INTERVENANT.ES - COLLOQUE

Sibil Çekmen est docteure qualifiée en études cinématographiques. Ses travaux de recherche portent sur le cinéma documentaire engagé, les représentations des frontières et des migrations à l'écran, ainsi que sur les cinémas de Turquie. Ayant récemment achevé un projet de recherche-création postdoctoral à l'Université Paris 8 et à l'École Universitaire de Recherche ArTeC, consacré aux récits de projets de documentaires initiés mais restés inachevés dans la Turquie contemporaine, elle occupe actuellement un poste d'ATER en études cinématographiques à l'Université Paris 8. Son dernier court métrage, *Missing Documentaries*, un desktop-film intégré au long métrage *Seen Unseen: An Anthology of (Auto)Censorship*, a été sélectionné par le Festival international de films de Rotterdam, le Musee d'Art Moderne MoMA New York, ainsi que CPH : DOX.

Sibil Cekmen holds a PhD in Film Studies. Her research focuses on socially engaged documentary cinema, screen representations of borders and migration, and the cinemas of Turkey. Having recently completed a postdoctoral research-creation project at Paris 8 University and the ArTeC Graduate School of Research—centered on the stories of documentary projects in contemporary Turkey that were initiated but left unfinished—she currently holds a position as a teaching and research fellow (ATER) in Film Studies at Paris 8 University. Her latest short film, Missing Documentaries *— a desktop film included in the feature-length work* Seen Unseen: An Anthology of (Auto)Censorship *— has been selected for screening at the International Film Festival Rotterdam, MoMA (Museum of Modern Art) in New York, and CPH:DOX.*

Miriam De Rosa mène des recherches et enseigne les théories du cinéma, l'archéologie des médias et les cultures visuelles à l'université Ca' Foscari de Venise, où elle est professeure associée en études cinématographiques. Elle est responsable du programme IMACS (Master international en études cinématographiques) ainsi que du master EGART. Ses travaux ont été publiés dans diverses revues universitaires et ouvrages collectifs ; sa dernière monographie s'intitule *Camille Henrot, Notes on Desktop Cinema* (2024). Elle est également éditrice de rubrique pour la revue *NECSUS* et exerce occasionnellement une activité de commissaire d'exposition indépendante.

Miriam De Rosa researches and teaches film theories, media archaeology and visual cultures at Ca' Foscari, University of Venice, where she is an Associate Professor in Film. She serves as course lead for IMACS, the International Master in Cinema Studies, and the MA EGART. Her scholarship has been published in a variety of academic journals and volumes, while her last monograph is Camille Henrot, Notes on Desktop Cinema (2024). She serves as a section editor for NECSUS and occasionally works as an independent curator.

Julien Dehut est docteur en langues et littératures anciennes. Après une thèse intitulée *Rhétorique et informatique*, à la source des humanités numériques, il est actuellement postdoctorant à la Chaire d'excellence en édition numérique. Il enseigne la culture numérique à l'université de Rouen-Normandie. Ses travaux portent notamment sur les aspects rhétoriques des interfaces.

Julien Dehut holds a doctorate in Ancient Languages and Literatures. Following a dissertation titled Rhetoric and Computing: At the Source of Digital Humanities, *he is currently a postdoctoral researcher with the Excellence Chair in Digital Publishing. He teaches digital culture at the University of Rouen-Normandie. His work focuses notably on the rhetorical aspects of interfaces.*

David Gaillard est doctorant contractuel de l'École universitaire de recherche ArTeC à l'Université Paris Nanterre, au sein de l'unité de recherche HAR. Ses travaux sur le cinéma interactif et les desktop films ont été le point de départ de sa recherche doctorale sur le rôle réflexif de la mise en scène des écrans informatiques au cinéma et leur place dans l'élaboration d'un discours sur la numérisation de l'industrie. Ses recherches s'intéressent à l'histoire esthétique et technique des desktop films ainsi qu'à leur impact sur la mise en scène des écrans informatiques dans le cinéma « classique ». Il a également publié plusieurs articles sur le genre des desktop films, notamment dans la revue italienne *Di/Segni* (2024), dans la revue *Interfaces* et au sein de l'ouvrage *C'est Internet. Itinéraire alternatif pour penser le GP Explorer* (2025).

David Gaillard is a doctoral researcher with the ArTeC University Research School at Paris Nanterre University, affiliated with the HAR research unit. His work on interactive cinema and "desktop films" served as the starting point for his doctoral research, which examines the reflexive role of depicting computer screens in film and their significance in shaping a discourse on the industry's digitization. His research focuses on the aesthetic and technical history of desktop films, as well as their impact on the portrayal of computer screens in "traditional" cinema. He has also published several articles on the desktop film genre, notably in the Italian journal Di/Segni *(2024), the journal* Interfaces, *and the book* C'est Internet. Itinéraire alternatif pour penser le GP Explorer *(2025).*

Miklós Kiss est professeur associé en arts audiovisuels et cognition au sein du département des arts, de la culture et des médias de l'Université de Groningne, aux Pays-Bas. Ses recherches explorent les médias audiovisuels contemporains sous un angle interdisciplinaire alliant théorie narrative et approches cognitives. De 2014 à 2024, il a siégé au comité de rédaction de *[in]Transition*, la première revue à comité de lecture consacrée aux études cinématographiques et aux recherches sur l'image en mouvement sous forme vidéographique ; il est également membre (et *Fellow* depuis 2018) de la Society for Cognitive Studies of the Moving Image. Il est co-auteur de *Film Studies in Motion: From Audiovisual Essay to Academic Research Video* (2016) — un livre numérique multimédia hébergé sur la plateforme Scalar qui promeut les méthodes vidéographiques dans la recherche cinématographique — et de *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema* (Edinburgh University Press, 2017). Il a par ailleurs codirigé l'ouvrage *Puzzling Stories: The Aesthetic Appeal of Cognitive Challenge in Film, Television and Literature* (Berghahn, 2022). Sa monographie intitulée *Christopher Nolan's Tenet: A Critical Reappraisal* est à paraître chez Palgrave.

Miklós Kiss is Associate Professor of Audiovisual Arts and Cognition at the Department of Arts, Culture and Media at the University of Groningen in the Netherlands. His research explores contemporary audiovisual media through an interdisciplinary lens that brings together narrative theory and cognitive approaches. Between 2014 and 2024, he served on the editorial board of [in]Transition, the first peer-reviewed journal dedicated to videographic film and moving image studies, and has been since 2010 a member (and since 2018 a Fellow) of the Society for Cognitive Studies of the Moving Image. He is co-author of Film Studies in Motion: From Audiovisual Essay to Academic Research Video *(2016), a Scalar online multimedia e-book that advances videographic methods in film scholarship, and* Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema *(Edinburgh University Press, 2017). He has also co-edited* Puzzling Stories: The Aesthetic Appeal of Cognitive Challenge in Film, Television and Literature *(Berghahn, 2022). His monograph,* Christopher Nolan's Tenet: A Critical Reappraisal, *is forthcoming at Palgrave.*

Anna Kukarina *est une chercheuse et enseignante interdisciplinaire possédant plus de dix ans d'expérience universitaire internationale. Son expertise couvre la linguistique, la traduction, la communication interculturelle, l'analyse du discours et les pratiques de communication numérique. Ses travaux de recherche portent notamment sur les émotions dans le langage, les stratégies de manipulation linguistique, la construction identitaire, les processus attentionnels, la cécité au changement, l'intelligence artificielle et les formats numériques émergents tels que le « Desktop Film ». Elle a mené ses activités académiques à l'Université nationale linguistique de Kiev, où elle a également présidé l'Association des jeunes chercheurs, contribuant ainsi au développement d'une communauté scientifique pour les chercheurs en début de carrière. Au sein du département de traductologie, ses travaux ont porté sur la communication interculturelle, l'analyse culturelle et discursive, ainsi que sur l'étude des processus de construction du sens à travers différents contextes linguistiques et culturels. Elle a également collaboré avec l'Université nationale Taras-Chevtchenko de Kiev. Dans le cadre du programme Erasmus+, elle a travaillé à l'Institut Marco Polo en Italie, où elle a œuvré au développement et à la mise en œuvre de pratiques de communication internationale au sein d'environnements éducatifs multilingues et interculturels. Elle est actuellement membre associée du laboratoire LIRCES de l'Université Côte d'Azur.*

Dr. Anna Kukarina is an interdisciplinary researcher and educator with over ten years of international university experience. Her expertise includes linguistics, translation, intercultural communication, discourse analysis, and digital communication practices. Her research interests focus on emotions in language, linguistic manipulation strategies, identity construction, attentional processes, change blindness, artificial intelligence, and emerging digital formats such as Desktop Film. Her academic work has been based at Kyiv National Linguistic University, where she also served as Head of the Young Scientists' Society, contributing to the development of an academic community for early-career researchers. Within the Department of Translation Studies, her work focused on intercultural communication, cultural and discourse analysis, and the study of meaning-making processes across linguistic and cultural contexts. She has also been involved with Taras Shevchenko National University of Kyiv. Within the Erasmus+ program, she worked at the Institut Marco Polo in Italy, where she was engaged in developing and implementing international communication practices in multilingual and intercultural educational settings. She is currently an associate member of the LIRCES Laboratory at Université Côte d'Azur.

Kevin B. Lee occupe la chaire « Festival du film de Locarno : L'avenir du cinéma et des arts audiovisuels » à l'Università della Svizzera italiana (USI), à Lugano. Pionnier du « desktop documentary » (documentaire réalisé sur ordinateur), il a produit près de 400 essais vidéo. Son premier long métrage, *Afterlives* (2025), a été présenté en avant-première au festival Doclisboa et projeté au BFI London Film Festival. Parmi ses œuvres antérieures figurent *Transformers: The Premake* (2014) — classé parmi les meilleurs documentaires de l'année par la revue *Sight & Sound* — et *Bottled Songs* (coréalisé avec Chloé Galibert-Laîné, 2018–2020), lauréat de la bourse « Art of Nonfiction » du Sundance Institute et du prix Eurimages Lab Project.

Kevin B. Lee is the Locarno Film Festival Professor for the Future of Cinema and the Audiovisual Arts at Università della Svizzera italiana (USI), Lugano. One of the originators of desktop documentary, he has produced nearly 400 video essays. His feature debut Afterlives *(2025) premiered at Doclisboa and screened at the BFI London Film Festival. Earlier works include* Transformers: The Premake *(2014), named one of the best documentaries of the year by* Sight & Sound, *and* Bottled Songs (*co-directed with Lého Galibert-Laîné, 2018–20), recipient of the Sundance Institute Art of Nonfiction Grant and the Eurimages Lab Project Award.*

Lého Galibert-Laîné est réalisateur·ice et maîtresse de conférence à l'Université Américaine de Paris. Iel a défendu en 2021 une thèse de recherche-création intitulée *Documenter internet. Essais sur le réemploi d'internet dans le cinéma contemporain de non-fiction*, préparée à l'École normale supérieure de Paris au sein du laboratoire SACRe. Ses essais filmiques, qui ont été sélectionnés dans des festivals tels que l'IFFRotterdam, l'IDFA et le FIDMarseille, explorent les intersections entre le cinéma et les médias en ligne, avec un intérêt particulier pour les questions liées à l'activité spectatorielle, aux gestes d'appropriation artistique, et aux processus de production de savoirs.

Lého Galibert-Laîné is a filmmaker and assistant professor in Film Studies at the American University of Paris. In 2021, they defended a research-creation thesis entitled Documenting the Internet. Essais sur le réemploi d'internet dans le cinéma contemporain de non-fiction, *prepared at the Ecole normale supérieure de Paris within the SACRe laboratory. Their film essays, which have been selected for festivals such as IFFRotterdam, IDFA and FIDMarseille, explore the intersections between cinema and online media, with a particular interest in issues relating to spectatorial activity, gestures of artistic appropriation, and processes of knowledge production.*

INTERVENANT.ES - COLLOQUE

Cathy Margaillan est Maîtresse de conférences en Littératures et civilisations italiennes à l'Université Côte d'Azur (UCA). Ses recherches portent sur Benedetta Cappa Marinetti, sur les femmes, les avant-gardes et en particulier sur les femmes futuristes en Italie. Elle a publié *Le Troisième Sexe des avant-gardes*, en coll. avec F. Bruera, Classiques Garnier, 2017 ; *Benedetta Cappa Marinetti*, Romans expérimentaux, F. Bruera et C. Margaillan (dir.), Paris, Classiques Garnier, 2022 et les actes du colloque international sur Benedetta qu'elle a organisé à Nice en 2019 : *Benedetta Cappa Marinetti, Créatrice singulière de l'avant-garde futuriste en Europe*, Paris, Classiques Garnier, Coll. Rencontres, (sous presse, 2023). Depuis plusieurs années, en licence LLCER italien, elle donne un cours sur « les rapports entre récit littéraire et récit cinématographique dans les adaptations cinématographiques des années 50 à nos jours en Italie » ; en 2025, elle a co-organisé le séminaire d'incubation CIFem-Cinéma des femmes en Méditerranée et a coparticipé à la demande de Chaire UNESCO : Cinéma et imaginaire (du) féminin en Méditerranée.

Cathy Margaillan is an Associate Professor of Italian Literature and Civilization at Université Côte d'Azur (UCA). Her research focuses on Benedetta Cappa Marinetti, as well as on women and the avant-garde—specifically female Futurists in Italy. Her publications include Le Troisième Sexe des avant-gardes *(co-authored with F. Bruera, Classiques Garnier, 2017);* Benedetta Cappa Marinetti: *Romans expérimentaux (edited with F. Bruera, Paris, Classiques Garnier, 2022); and the proceedings of the international conference on Benedetta that she organized in Nice in 2019:* Benedetta Cappa Marinetti: Créatrice singulière de l'avant-garde futuriste en Europe *(Paris, Classiques Garnier, "Rencontres" series, forthcoming 2023). For several years, within the Italian LLCER undergraduate program, she has taught a course on "the relationship between literary narrative and cinematic narrative in Italian film adaptations from the 1950s to the present day." In 2025, she co-organized the "CIFem-Cinéma des femmes en Méditerranée" (Women's Cinema in the Mediterranean) incubation seminar and participated in the proposal for a UNESCO Chair: "Cinema and the Female Imaginary in the Mediterranean."*

Charles Meyer est maître de conférences en Nouvelles Écritures Audiovisuelles à Université Côte d'Azur et membre du LIRCES. Son travail se concentre sur les écritures sonores vidéoludiques, prises comme des stratégies de communication immersives, narratives et expressives, qu'il étudie grâce à des analyses de jeux et de séquences de jeux. Dans le cadre de sa thèse de création-recherche *Figures et pratiques de la vocalité vidéoludique : de l'incorporation au détournement artistique*, il étudie les dynamiques immersives et réflexives de ces écritures plus spécifiquement à partir des sons vocaux. Il interroge aussi la possibilité d'envisager le jeu vidéo comme un médium artistique dans le cadre de performances en ligne, de compositions sonores et de machinimas.

Charles Meyer is Senior Lecturer in New Audiovisual Writing at Université Côte d'Azur and a member of LIRCES. His work focuses on videogame sound writing as an immersive, narrative and expressive communication strategy, which he studies by analysing games and game sequences. As part of his creative-research thesis , Figures and practices of videogame vocality: from incorporation to artistic hijacking, *he is studying the immersive and reflexive dynamics of these writings, specifically using vocal sounds. It also explores the possibility of using video games as an artistic medium for online performances, sound compositions and machinimas.*

Guglielmo Scafirimuto a obtenu son doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université Sorbonne Nouvelle en 2019. Il est actuellement ATER à l'Université Toulouse 2 Jean-Jaurès. Il a publié un livre intitulé *Français.e d'origine étrangère ? Le documentaire autobiographique diasporique en France*, ainsi que de nombreux articles interdisciplinaires mêlant études cinématographiques, sciences de l'information et de la communication, études culturelles, anthropologie visuelle. Ses recherches se focalisent sur la production audiovisuelle (documentaires, films amateurs, communication en ligne, animation, art vidéo, films associatifs, webséries, etc.) en relation avec l'autoreprésentation des minorités, l'exil, le postcolonialisme, la solidarité et la médiation interculturelle.

Guglielmo Scafirimuto obtained his PhD in Film and Audiovisual Studies from the Université Sorbonne Nouvelle in 2019. He is currently an ATER at Toulouse 2 Jean-Jaurès University. He has published a book entitled Français.e d'origine étrangère? Le documentaire autobiographique diasporique en France, as well as numerous interdisciplinary articles combining film studies, information and communication sciences, cultural studies and visual anthropology. Her research focuses on audiovisual production (documentaries, amateur films, online communication, animation, video art, associative films, webseries, etc.) in relation to the self-representation of minorities, exile, postcolonialism, solidarity and intercultural mediation.

Natacha Seweryn est ATER en études cinématographiques à l'Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis, au sein du laboratoire ESTCA. Elle soutiendra en novembre 2026 une thèse intitulée « La programmation des festivals de films, écriture invisible d'une histoire du cinéma (1939-2024) », sous la direction de Dork Zabunyan. Après avoir travaillé pour plusieurs festivals (notamment Premiers Plans d'Angers et Un Certain Regard à Cannes), elle dirige depuis 2019 la programmation du Festival International du Film Indépendant de Bordeaux (dit FIFIB). Elle y encadre également deux résidences de développement de projets (Le Clos et l'Atelier).

Natacha Seweryn is a teaching and research fellow (ATER) in Film Studies at the University of Paris 8 Vincennes Saint-Denis, affiliated with the ESTCA research laboratory. In November 2026, she will defend her doctoral thesis, titled "Film Festival Programming: The Invisible Writing of a History of Cinema (1939–2024)," under the supervision of Dork Zabunyan. Having previously worked for several festivals—notably Premiers Plans d'Angers and Un Certain Regard at Cannes—she has overseen programming for the Bordeaux International Independent Film Festival (FIFIB) since 2019. She also manages two project development residencies there: Le Clos and L'Atelier.

.

INTERVENANT.ES - COLLOQUE

Sophie Raimond est maîtresse de conférences en Écritures plurielles et Nouvelles narrations (CNU 71) à Université Côte d'Azur. Agrégée de Lettres modernes, diplômée d'Études Approfondies en Littérature comparée et docteure en Sciences de l'information et de la communication, elle est membre du Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés (LIRCES). Ses recherches portent sur la création visuelle, la pratique artistique du réemploi et les relations texte/image, avec une attention particulière aux enjeux esthétiques et politiques du cinéma de Jean-Luc Godard. Ses travaux plus récents interrogent les réemplois contemporains du film amateur et les mutations du récit en contexte numérique. Ses publications sont disponibles sur le portail Hal.

Sophie Raimond is a Associate Professor of Plural Writings and New Narratives (CNU 71) at Université Côte d'Azur. Agrégée de Lettres modernes, graduate of Diplôme d'Études Approfondies in Comparative Literature and PhD in Information and Communication Sciences, she is a member of the Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés (LIRCES).. Her research focuses on visual creation, the artistic practice of reuse and text/image relations, with particular attention to the aesthetic and political issues of Jean-Luc Godard's cinema. Her most recent work examines the contemporary reuse of amateur film and the mutations of narrative in a digital context. His publications are available on the Hal portal.

Christel Taillibert est professeure des universités en Sciences de l'information et de la communication à Université Nice Côte d'Azur. Ses recherches, développées au sein du laboratoire LIRCES (Laboratoire interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés) concernent, dans une perspective historique et contemporaine, les relations entre le cinéma et l'éducation, et en particulier : l'histoire de la cinématographie éducative, les festivals, la cinéphilie, la vidéo à la demande cinéphile. Ses dernières recherches s'intéressent aussi à la plateformisation de l'audiovisuel et aux mutations socioéconomiques récentes de la filière cinématographique et audiovisuelle, et à l'archivage et au réemploi des images amateurs. Elle co-dirige, avec Sophie Raimond, le programme de recherche REC.forward.

Christel Taillibert is Professor of Information and Communication Sciences at Université Côte d'Azur (Nice). Her research, carried out within the LIRCES laboratory (Laboratoire interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés), focuses on the historical and contemporary relationship between cinema and education, and in particular on the history of educational film-making, festivals, cinephilia and cinephile video-on-demand. Her latest research interests also include audiovisual platformisation and recent socio-economic changes in the film and audiovisual industry, as well as the archiving and re-use of amateur images. With Sophie Raimond, she co-directs the REC.forward research programme.

Alesya Trafimovich est doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Côte d'Azur, rattachée au laboratoire LIRCES (Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures et Sociétés). Son sujet de thèse porte sur « Le documentaire biographique comme dispositif de construction du mythe médiatique et de négociation avec la mémoire collective : le cas Evtouchenko ». Ses travaux s'inscrivent à l'intersection des études cinématographiques et audiovisuelles, des sciences de l'information et de la communication, et des théories de la mémoire culturelle. Elle est par ailleurs vacataire à l'Université Côte d'Azur, membre du conseil d'administration de l'École doctorale SHAL et membre du conseil du laboratoire LIRCES. En parallèle de son activité universitaire, elle exerce en tant qu'auto-entrepreneur dans le domaine du conseil en relations publiques et en communication.

Alesya Trafimovich is a doctoral candidate in Information and Communication Sciences at Université Côte d'Azur, affiliated with the LIRCES laboratory (Interdisciplinary Laboratory for Narratives, Cultures, and Societies). Her thesis focuses on "The biographical documentary as a mechanism for constructing media myth and negotiating collective memory: the Yevtushenko case." Her work lies at the intersection of film and audiovisual studies, information and communication sciences, and cultural memory theories. She also holds a teaching position at Université Côte d'Azur and serves on the board of the SHAL Doctoral School and the LIRCES laboratory council. Alongside her academic work, she operates as a freelance consultant specializing in public relations and communication.

Elio Ugenti est professeur associé en études cinématographiques et médiatiques à l'Université Roma Tre (Italie). Ses principaux axes de recherche portent sur les relations entre le cinéma et les médias numériques interactifs — avec une attention particulière pour le « desktop cinema » —, la culture visuelle contemporaine et l'éducation aux médias. Il est l'auteur de *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale* (Mimesis, 2016) et de *Abbas Kiarostami. Le forme dell'immagine* (Bulzoni, 2018). Il a codirigé, avec Miriam De Rosa, le numéro spécial « Media/Processes. Moving Images Across Interface Aesthetics and Gestural Policies » de la revue *Imago. Studi di cinema e media* (2022). Il est membre du comité de rédaction de la revue académique *Imago. Studi di cinema e media.*

Elio Ugenti is Associate Professor of Film and Media Studies at Roma Tre University (Italy). His main research areas include the relationship between cinema and interactive digital media, with particular attention to desktop cinema; contemporary visual culture; and media education. He is the author of Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale *(Mimesis, 2016) and A*bbas Kiarostami. Le forme dell'immagine *(Bulzoni, 2018). With Miriam De Rosa, he co-edited the special issue Media/Processes. Moving Images Across Interface Aesthetics and Gestural Policies of the journal* Imago. Studi di cinema e media *(2022). He is a member of the Editorial Board of the academic journal* Imago. Studi di cinema e media.

LIEUX

La Villa Arson

Sous tutelle du ministère de la Culture et devenue composante à personnalité morale de l'Université Côte d'Azur (UCA) en 2020, la Villa Arson est imaginée dans les années 1960 par André Malraux, alors ministre des Affaires Culturelles, dans le cadre du large programme de décentralisation culturelle. Inaugurée en 1972, la Villa Arson est dès l'origine conçue comme un établissement très innovant répondant à plusieurs fonctions essentielles et complémentaires en faveur de la création : enseigner, chercher, expérimenter, produire, diffuser, valoriser et accompagner. La singularité de la Villa Arson passe également par l'association de ses différents registres d'activité (l'école, la bibliothèque, les expositions, la recherche et les résidences), dont les actions s'entre-croisent et enrichissent les expériences. La Villa Arson accueille environ 230 étudiant·es. L'école propose un unique département en Arts couvrant un large spectre de disciplines et de pratiques. Un programme d'expositions largement ouvert à l'international et privilégiant la création émergente, vise à mettre en valeur les croisements entre création, recherche, expérimentation et transmission. Le lieu bénéficie des labels "Qualité tourisme" et "Architecture contemporaine remarquable".

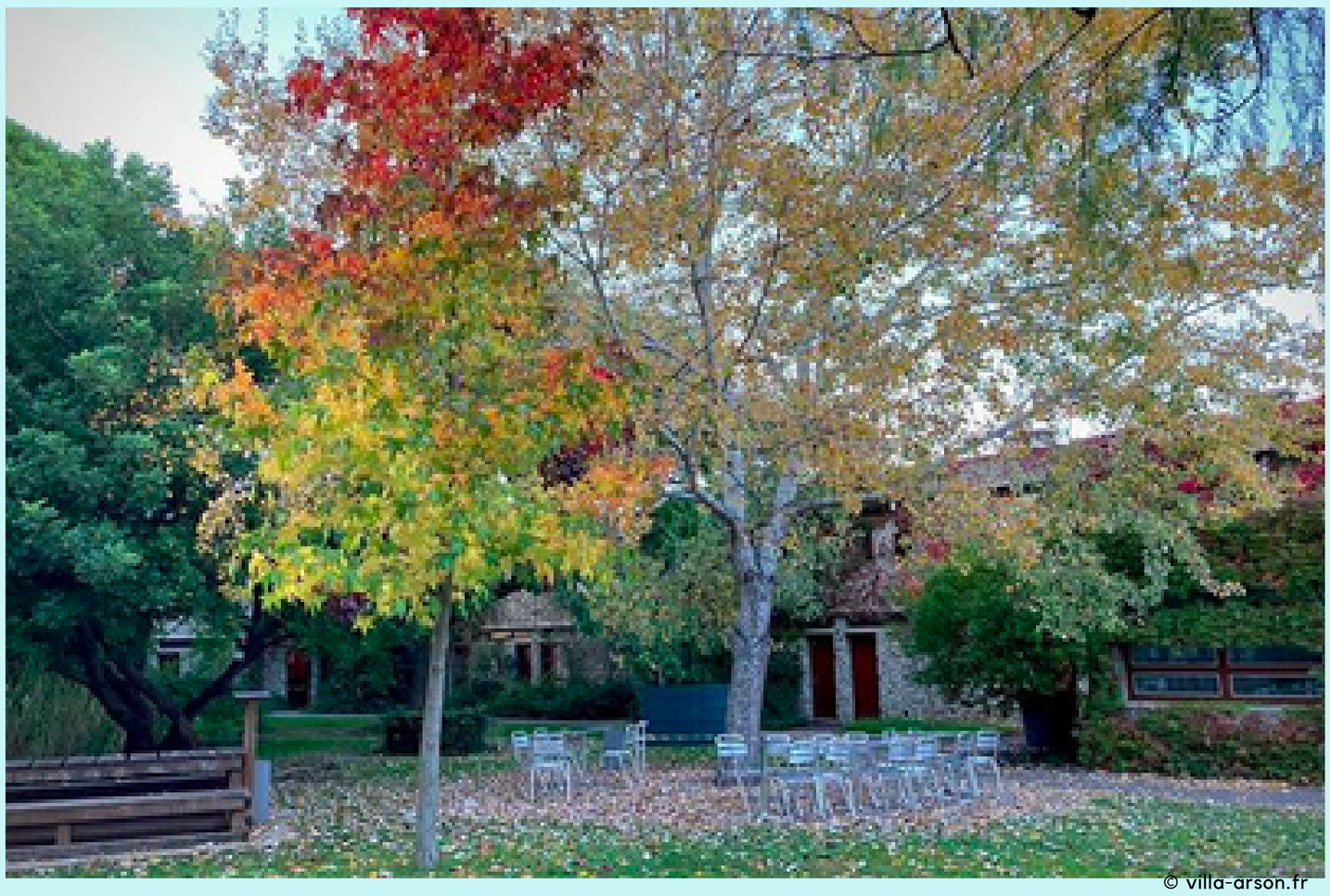
20 avenue Stephen Liégeard 06105 Nice Cedex 2

Tramway : ligne n°1, direction Henri Sappia – station Le Ray
Puis 10 mn de marche, suivre signalisation "Villa Arson" via les rues Paul Mallarède et Joseph d'Arbaud.
Bus n°8, direction Las Planas / Sappia – station Deux avenues
Puis suivre la signalisation "Villa Arson" jusqu'à l'avenue Stephen Liégeard.
Depuis l'aéroport (t1 ou t2) : tramway, ligne n°2 direction Port Lympia – station : Jean Médecin puis ligne 1, direction Henri Sappia – station Le Ray.
Parking à proximité : Parking Gorbella / Carrefour Market Le Ray (payant), 58 Bd Gorbella, à 8 mn à pied de la Villa Arson.

https://villa-arson.fr/



Under the supervision of the French Ministry of Culture, the Villa Arson became a legal entity within the Université Côte d'Azur (UCA) in 2020. It was conceived in the 1960s by André Malraux, then Minister of Cultural Affairs, as part of a wide-ranging programme of cultural decentralisation. Inaugurated in 1972, the Villa Arson was conceived from the outset as a highly innovative establishment that fulfilled several essential and complementary functions in support of creative work: teaching, research, experimentation, production, distribution, promotion and support. Villa Arson's uniqueness is also due to the combination of its different areas of activity (the school, the library, exhibitions, research and residencies), whose actions intersect and enrich experiences. Villa Arson has around 230 students. The school offers a single Arts department covering a broad spectrum of disciplines and practices. An exhibition programme with a strong international focus and a strong emphasis on emerging creation, aims to highlight the crossroads between creation, research, experimentation and transmission. The venue has been awarded the 'Qualité tourisme' and 'Architecture contemporaine remarquable' labels.



© villa-arson.fr

LIEUX

Campus Carlone

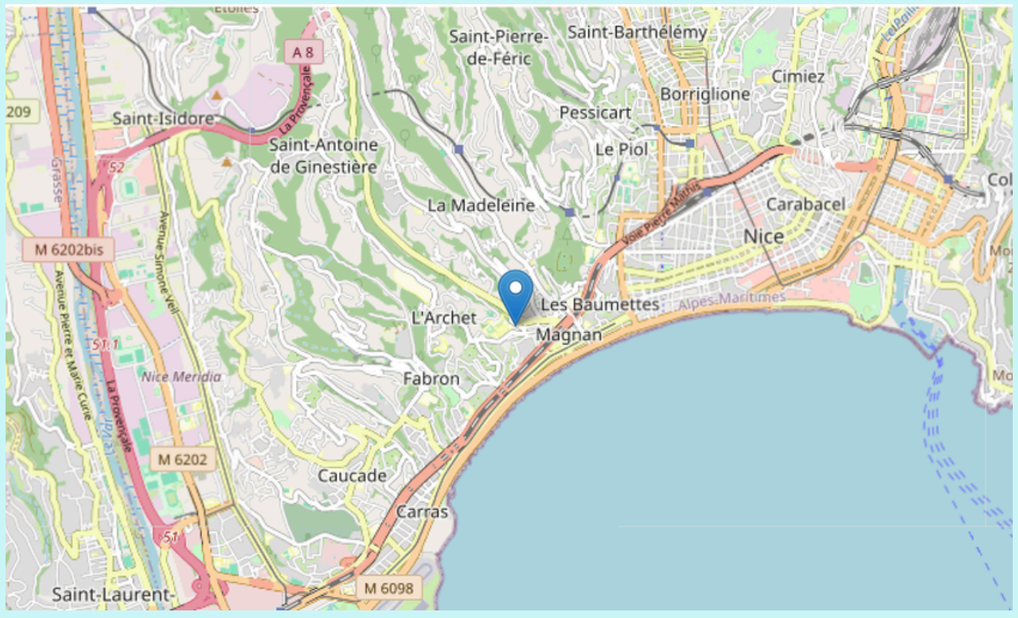
Créé en 1965 et situé au coeur de la ville de Nice, le campus Carlone abrite historiquement la Faculté de Lettres, Arts et Sciences humaines. Architecture, street art, oeuvres sculpturales... le campus Carlone détient un patrimoine riche au sein duquel les étudiants évoluent quotidiennement.
Depuis la création d'Université Côte d'Azur au 1er janvier 2020, l'UFR Lettres prend la dénomination de "Campus Carlone".
Les bâtiments du campus Carlone ont été labellisés « Architecture Contemporaine Remarquable » par la Commission Régionale du Patrimoine et des Sites (CRPS).

98 bd Édouard Herriot, BP 3209 06204 NICE Cedex 3
06204 Nice

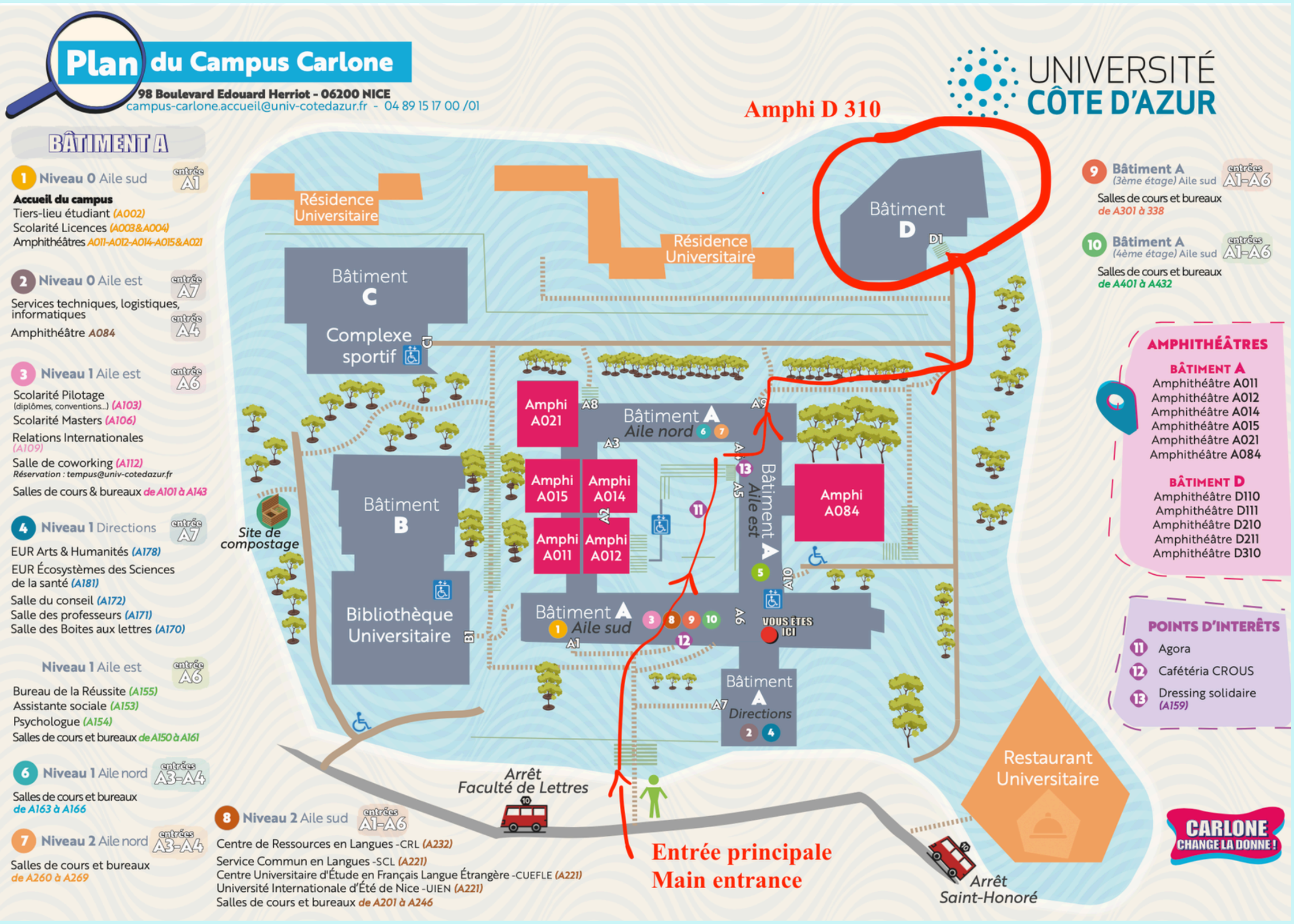
Accès en Tram
Tramway ligne T 2 : arrêt Magnan:

Bus en provenance de la place Magnan :
Bus 6C de la place Magnan Direction "Faculté de Lettres"

https://univ-cotedazur.fr/vie-des-campus/visite-des-campus/campus-carlone



Established in 1965 and located in the heart of Nice, the Carlone campus has historically housed the Faculty of Letters, Arts, and Humanities. With its architecture, street art, and sculptures, the Carlone campus boasts a rich heritage that is part of students' daily lives.
Since the creation of Université Côte d'Azur on January 1, 2020, the Faculty of Letters has adopted the name "Carlone Campus."
The Carlone campus buildings have been designated as "Outstanding Contemporary Architecture" by the Regional Commission on Heritage and Sites (CRPS).



Cinéma Jean-Paul Belmondo

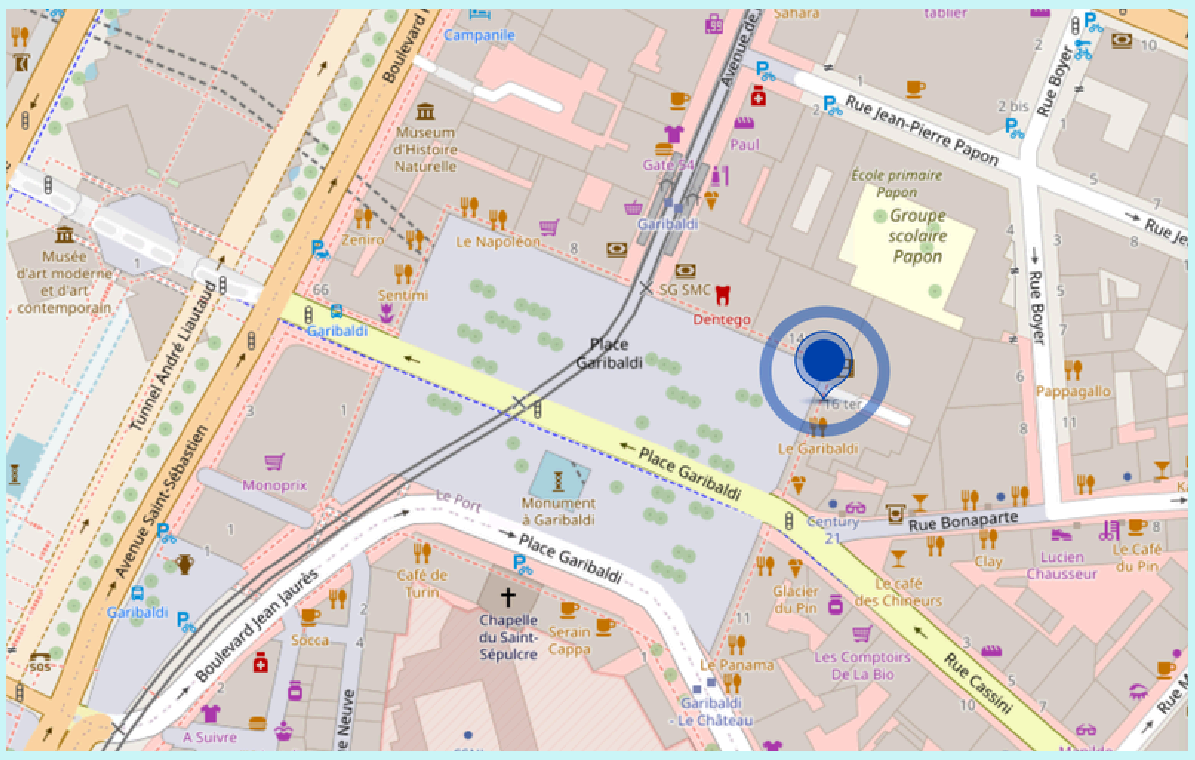
Depuis plus d'un siècle, le cinéma situé place Garibaldi accompagne l'histoire du 7ᵉ art à Nice. Aujourd'hui connu sous le nom de Cinéma départemental art & essai Jean-Paul Belmondo, il est l'un des plus anciens cinémas de la ville et un lieu emblématique de la vie culturelle niçoise.
https://cinemabelmondo.departement06.fr/historique-du-cinema-belmondo

16 Place Garibaldi, 06300 Nice

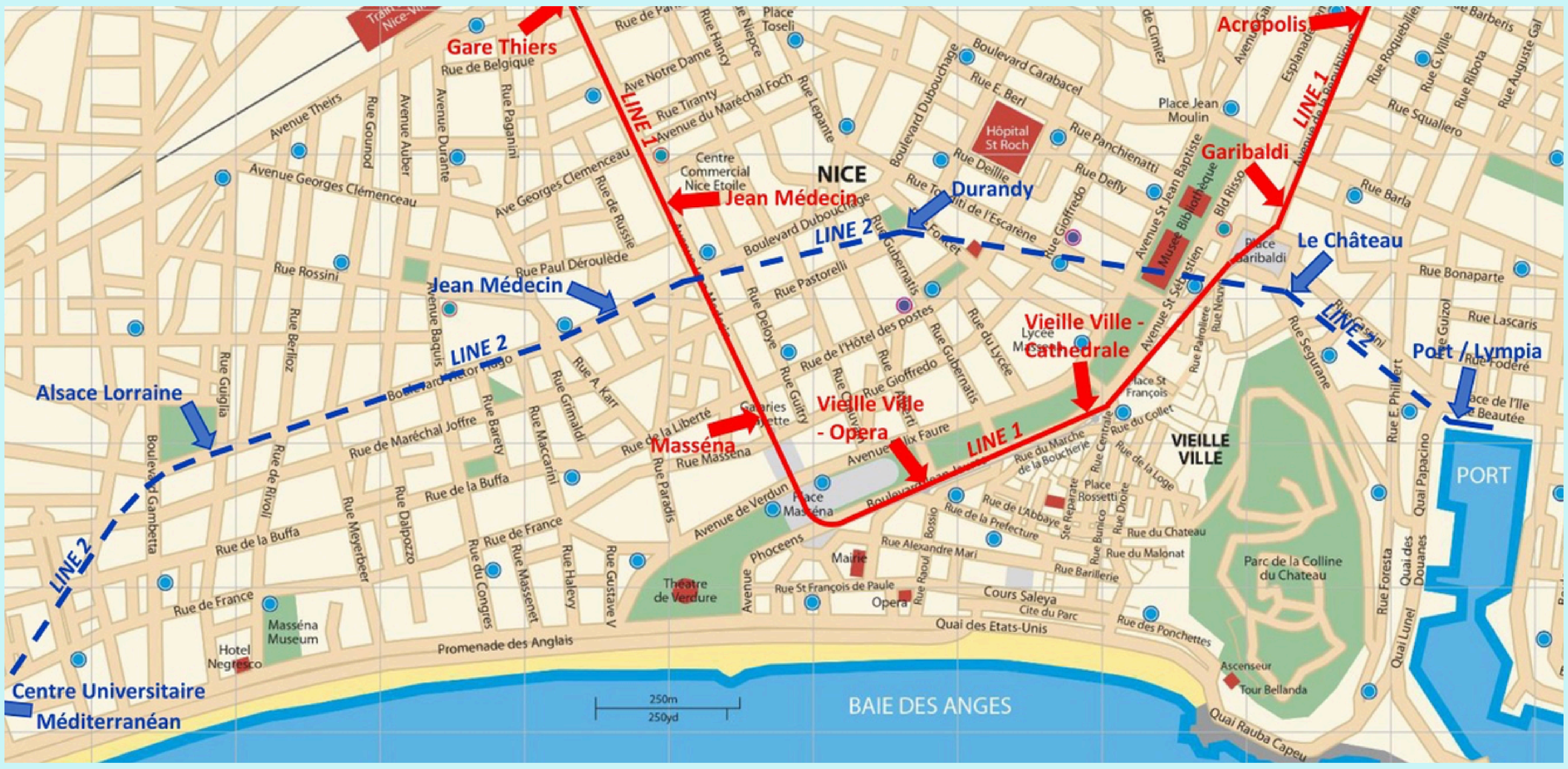
Bus : lignes 8+, 12+, 15, 19, 33, 38, 57, 82, 98.

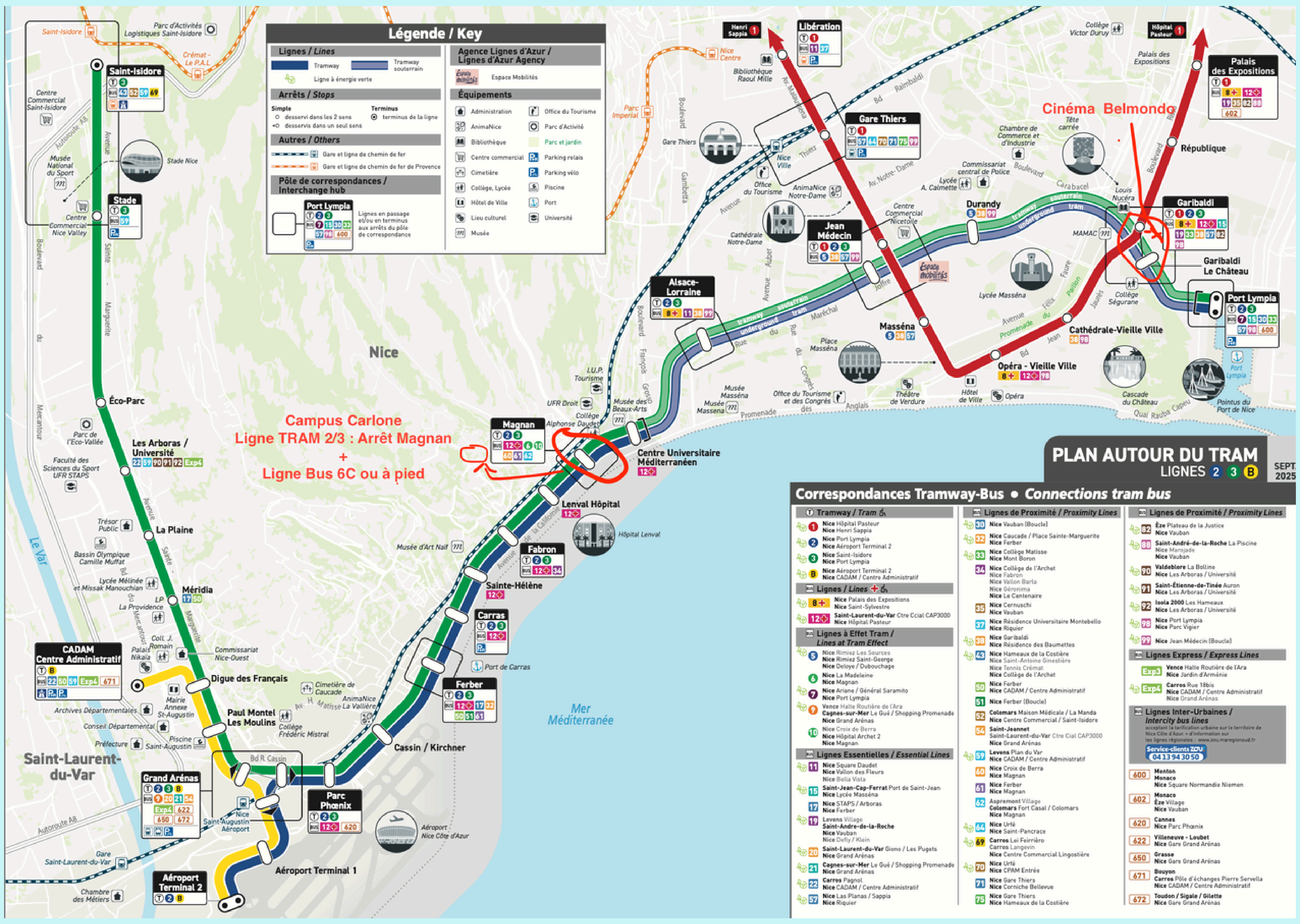
Tram :
L1 arrêt "Garibaldi"
L2/3 arrêt "Garibaldi/Le château"

https://cinemabelmondo.departement06.fr



For over a century, the cinema located on Place Garibaldi has been part of the history of film in Nice. Now known as the Cinéma départemental art & essai Jean-Paul Belmondo, it is one of the city's oldest cinemas and an iconic landmark of cultural life in Nice.





L'ÉQUIPE D'ORGANISATION

Responsables du programme de recherche

Sophie Raimond (MCF, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Christel Taillibert (PR, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Comité scientifique et d'organisation

Bruno Cailler (MCF, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Sarra Chamam (doctorants, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Alena Ianushko (doctorante, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Cathy Margaillan (MCF, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Charles Meyer (MCF, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Guglielmo Scafirimuto (chercheur associé, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Alesya Trafimovich (doctorante, LIRCES, Université Côte d'Azur)

Laura Vichi (Enseignante-chercheuse, chercheuse associée au LIRCES, Université Côte d'Azur)

AVEC LE SOUTIEN DE

Laboratoire Interdisciplinaire Récits Cultures Et Sociétés I LIRCES

EUR CREATES Arts et Humanités

Université Côte d'Azur I Crédits Scientifiques Incitatifs

Projet FICCTION I Campus des métiers et des qualifications PACA Industries culturelles et Créatives

MERCI À NOS PARTENAIRES



Villa Arson

Campus des métiers et des qualifications PACA Industries culturelles et Créatives

La cinémathèque de Nice

Casa Doc'

Le cinéma Belmondo

L'automne de l'Image