# Avis de Soutenance

**Madame Carola DREIDEMIE**

Spécialité : Histoire et civilisations : histoire des mondes modernes, histoire du monde contemporain

Soutiendra publiquement ses travaux de thèse intitulés
**«Art numérique et continu sensible , espaces de latence entre systèmes vivants »**

Travaux dirigés par Monsieur Diego JARAK

Soutenance prévue le **vendredi 04 décembre 2026** à 14h30

Lieu : Museum La Rochelle
Salle : Amphithéatre
1 rue Albert 1er
17000, La Rochelle,

**Composition du jury proposé**

| | | | |
|---|---|---|---|
| M. Diego JARAK | Maître de conférences | Université de La Rochelle | Directeur de thèse |
| Mme Chu Yin CHEN | Professeure des universités | Université Paris 8 | Rapporteure |
| M. Miguel ALMIRON | Professeur des universités | Université Paris 1 Panthéon Sorbonne | Examinateur |
| Mme SABINE FORERO MENDOZA | Professeure des universités | Université de Pau et des Pays de l'Adour | Rapporteure |
| Mme ANDREIA MAGALHÃES | Professeure des universités | Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto | Examinatrice |
| Mme Georgeta BORDEA | La Rochelle Université | Invitée | |
| M. David STOUT | University of North Texas | Invité | |


**Résumé :**

SOFTWARE ART ET CONTINUUM SENSIBLE : ESPACES DE LATENCE ENTRE SYSTÈMES VIVANTS Cette thèse de recherche-création soutient que le Software Art produit des connaissances par la transformation réciproque de la sensibilité et de l'abstraction. Elle s'appuie sur Trajectoires éphémères, un projet de Software Art issu d'enregistrements de l'activité d'abeilles mellifères et de guêpes. Associant observation de terrain, collaboration interdisciplinaire, construction de dispositifs d'enregistrement, développement logiciel et expérimentation matérielle, la recherche transforme des données de mouvement en visualisations informatiques, dessins et inscriptions physiques. Les trajectoires tridimensionnelles et les relevés d'activité des nids permettent d'examiner les mouvements individuels et les configurations collectives. Les expérimentations en image numérique, dessin et gravure laser révèlent comment l'organisation des données, la dynamique des machines et la résistance des matériaux participent à la production des formes. La visualisation constitue une opération de recherche par laquelle les décisions artistiques reconfigurent ce qui peut être observé, mis en relation et éprouvé. L'argumentation s'articule autour de quatre champs interdépendants : Sensibilité, Système, Abstraction et Émergence. Sensibilité examine comment la résolution temporelle, l'enregistrement, la mémoire et l'anticipation conditionnent la perception, et comment les médias techniques composent des relations temporelles distinctes. Système étudie l'organisation spatiale et opératoire du calcul informatique, notamment la discrétisation, la rétroaction, la modélisation et les contraintes qui régissent la traduction de l'activité vivante en données. Abstraction retrace les rapports réciproques entre modèles conceptuels et réalisations matérielles à travers les médias mécaniques, électroniques et informatiques : l'abstraction sélectionne des relations au sein des phénomènes tout en orientant des processus vers des résultats visés. Émergence examine comment des formes, des configurations et des capacités naissent des interactions entre éléments hétérogènes, en prêtant attention à l'organisation collective, à l'agentivité distribuée et aux relations entre échelles. L'étude historique du calcul et des médias artistiques dialogue avec la cybernétique, la pensée systémique, la théorie des médias et les philosophies du processus et de la matérialité. Ces perspectives permettent d'envisager le logiciel comme une composante matérielle et procédurale active de l'œuvre. L'échantillonnage, l'interpolation, la classification, le rendu et l'inscription façonnent les relations qu'ils rendent accessibles, tout en laissant certains aspects de l'activité vivante indéterminés ou hors du champ de l'observation. L'apport central de la thèse réside dans une conception de la latence comme intervalle temporel, spatial et matériel où des relations sont à l'œuvre tandis que leurs effets demeurent incomplètement déterminés. Au-delà du délai technique mesurable, la latence désigne une condition productive de médiation, de différence et d'émergence. Conçue comme un littoral, elle constitue une zone où les processus biologiques, informatiques et perceptifs s'affectent mutuellement tout en conservant leurs différences. Le Software Art rend ces intervalles sensibles et les maintient comme espaces de recherche. L'œuvre devient ainsi un lieu de transformation réciproque de l'abstraction et de la sensibilité, contribuant à un mode de connaissance fondé sur l'expérience des relations et de leur formation continue.