

## APPEL – MANIFESTATIONS SCIENTIFIQUES 2026

FEDERATION DE RECHERCHE AGORANTIC  
« CULTURE, PATRIMOINES, SOCIÉTÉS NUMÉRIQUES »

Titre	III Global Congress on Digital Innovation in the Visual and Performing Arts : <i>Illuminating the Archive, Tracing the Shadow: Performance and Digital Heritage</i>		
Acronyme	IDOS_ARTS_3		
Type	Colloque International		
Porteur/porteuse	Prénom & nom : Paola Ranzini	Courriel : <a href="mailto:paola.ranzini@univ-avignon.fr">paola.ranzini@univ-avignon.fr</a>	
	Laboratoire : ICTT		
Gestionnaire du laboratoire	Prénom & nom : Marie-Jose Tortosa	Courriel : <a href="mailto:marie-jose.tortosa@univ-avignon.fr">marie-jose.tortosa@univ-avignon.fr</a>	
Liste exhaustive des autres organisateurs et organisatrices	Prénom & nom	Laboratoire	Courriel
	Cyrielle Garson	ICTT	<a href="mailto:cyrielle.garson@univ-avignon.fr">cyrielle.garson@univ-avignon.fr</a>
	Cécile Chantraine-Braillon	CRHIA Nantes La Rochelle IR1163...	<a href="mailto:cecile.chantraine_braillon@univ-lr.fr">cecile.chantraine_braillon@univ-lr.fr</a>
	Donatella Gavrilovich	Université Roma 2	<a href="mailto:gavrilovich@lettere.uniroma2.it">gavrilovich@lettere.uniroma2.it</a>
Budget demandé	2000 euros		

### 1. Axe(s) et/ou projets de la FR concerné(s)

Axe : Données et Corpus.

Valorisation de données et corpus (Archives thématiques). Il s'agit d'un troisième Colloque du réseau IDOS\_Arts (les deux premiers ayant eu lieu à Venise et à Rome). Les colloques précédents ont été consacrés à l'impact de l'innovation numérique sur la recherche et l'organisation des archives des arts visuels et de la scène (données, métadonnées et ontologies). Ce colloque propose d'élargir le débat en s'intéressant non seulement à ce que les technologies numériques mettent en lumière, mais aussi à ce qui reste dans l'ombre. Grâce aux technologies numériques, les méthodes d'archivage et de modélisation du patrimoine culturel se sont perfectionnées, mais elles génèrent également de nouvelles formes de données, de nouvelles couches de documentation et de nouveaux types de traces qui ne s'inscrivent pas toujours dans les cadres archivistiques établis. Ce troisième colloque invite à réfléchir aux limites de la valorisation des données et des corpus dans l'approche du patrimoine culturel.

### 2. Dimension interdisciplinaire

Ayant comme objet d'étude l'approche numérique des archives des arts visuels et de la scène, les champs disciplinaires concernés sont : Théâtre / humanités numériques :

- Patrimoine intangible (arts de la scène)
- Archives et corpus numériques.

### 3. Descriptif argumenté

**Contexte :**

Le pouvoir d'innovation et de transformation profonde des technologies numériques dans le domaine du patrimoine culturel ouvre sans cesse de nouvelles perspectives, en particulier dans le domaine des arts visuels et du spectacle. De nombreux projets ont développé des plateformes mettant l'accent sur les ontologies nécessaires à la construction d'archives numériques des arts du spectacle garantissant leur interopérabilité. Idos-Arts (<https://www-2024.idos-arts.eu/>), International Digital Open Space on the Performing and Visual Arts Cultural Heritage, centre de recherche international dont AU est l'un des 4 membres fondateurs (Convention signée par le Président en 2023) a déjà organisé deux Colloques, l'un en 2024 à Venise et l'autre en 2025 à Rome, qui ont été entièrement financés par le programme PRIN 2022 (Projets de Recherche d'Importance Nationale, l'équivalent italien de l'ANR) du ministère italien de l'Université et de la Recherche et par l'Union européenne-Next Generation EU. Ces deux colloques de 2024 et de 2025 ont réuni des chercheurs venant d'institutions prestigieuses, européennes, américaines et australiennes (rappelons qu'AusStage a été la première plateforme globale des Arts du Spectacle et que c'est sur ce modèle qu'IBSENSTAGE a été conçue), qui ont partagé leurs réalisations et avec qui nous avons commencé à construire un partenariat devant aboutir sur des projets communs visant à faire progresser l'intégration du numérique dans les arts de la scène et les études concernant ce domaine.

Ce troisième Colloque que nous souhaitons organiser à Avignon Université servira de forum essentiel pour continuer ce partage d'expériences, discuter des meilleures pratiques et explorer le potentiel de l'intégration des technologies numériques dans les performances et des linked open data dans le domaine des études des arts de la scène. Parmi les principaux intervenants figurent des personnalités importantes des arts visuels et du spectacle ainsi que des technologies de l'information, qui apporteront des éclairages précieux sur l'avenir du patrimoine culturel numérique.

#### **Description de la manifestation :**

Le Colloque aura lieu du **30 Novembre au Décembre 2026** à Avignon Université (éventuellement : Villa Créative). Le comité scientifique a lancé un Appel à communication (voir en Annexe). Cet appel a déjà été diffusé aux participants aux deux Colloques précédents avec qui nous avons déjà réalisé des projets (et qui pour la plupart ont déjà confirmé leur participation), et il va être rendu public dans les prochains jours.

Les sessions prévues vont aborder les thèmes suivants :

- Archives numériques et pratiques d'archivage alternatives ;
- Métadonnées enrichies et relations sémantiques dans les archives numériques ;
- Applications des Linked Open Data dans les arts et le patrimoine culturel ;
- Conception d'interfaces utilisateur et expérience utilisateur sur les plateformes culturelles numériques ;
- Réalité virtuelle et environnements immersifs pour les arts visuels et du spectacle ;
- L'intelligence artificielle et les nouvelles approches de l'archivage numérique dans les arts ;
- Le droit d'auteur, les droits de propriété intellectuelle et la réutilisation des ressources culturelles numériques ;
- Les cyber-humanités et la sécurité du patrimoine culturel numérique ;
- L'impact des arts visuels et du spectacle numériques sur la pédagogie et l'éducation ;
- L'engagement des utilisateurs sur les plateformes culturelles numériques, y compris les services destinés à des publics spécifiques et les études sur le comportement des utilisateurs.

Le **Comité scientifique** du colloque est composé des chercheurs qui se sont engagés dans la fondation du centre international de recherche : Paola Ranzini (AU), Cyrielle Garson (AU), Cécile Chantaine Braillon (La Rochelle Université), Donatella Gavrilovich (Roma 2), Carmelo Occhipinti (Roma 2) Anna Maria Massari (Université d'Urbino "Carlo Bo"), Esther Merino Peral (Universidad Complutense, Madrid).

#### **Résultats attendus**

Poursuivre l'identification des domaines d'intérêt partagés afin de travailler à des projets communs d'envergure en réponse à des AAP internationaux. Participer, le cas échéant, à des projets en cours financés. Continuer le dialogue sur les pratiques artistiques et de recherche dans le domaine du

théâtre et du numérique. Les Actes des précédents Colloques ont été publiés (Venise : <https://www.artidellospettacolo-performingarts.com/2025-2/>; Rome : en cours). La même revue accueillera la publication concernant ce troisième Colloque (publication pour laquelle nous ne demandons pas de financement à AU).

#### **Pistes envisagées pour la suite**

Le troisième Colloque Idos-Arts, en tant que Colloque annuel du groupe international de recherche faisant suite au premier Colloque de Venise (2024) et au deuxième de Rome (2025) qui ont été financés par l'Université de Roma2 et sur le projet de recherche PRIN (= l'ANR italienne) Hyperstage (auquel P. Ranzini était associée), a vocation à être un point d'étape. Le prochain colloque est déjà programmé pour avoir lieu à Madrid, à l'Université Complutense.

#### **Complémentarité de l'équipe projet et contribution des participants**

L'équipe projet à AU est formée par Paola Ranzini et Cyrielle Garson, qui partagent un intérêt et des projets sur le numérique et la scène théâtrale. A ce noyau s'ajoute la collègue Cécile Chantraine Braillon (La Rochelle Université), membre du Consortium Canevas (Consortium Huma-Num pour l'ANnotation, l'analyse Et l'archive de la Vidéo appliquées aux Activités Scientifiques) de Huma-num. Cécile Chantraine-Braillon a déjà participé à des journées Agorantic (2023) et fait partie du comité scientifique d'Idos\_Arts.

#### 4. Partenariats extérieurs

Université de Roma 2 : Donatella Gavrilovich, professeur Études Théâtrales et Carmelo Occhipinti, professeur histoire de l'art

Université de La Rochelle : Cécile Chantraine-Braillon, professeur études hispaniques, théâtre Amérique Latine, directrice adjointe du CRHIA -La Rochelle

Université Complutense (Madrid) : Esther Merino Peral, professeure d'histoire de l'art, scénographie

#### 5. Liste des participant-es

Liste des participants

Keynote : SARAH BAY-CHENG (University of Toronto, Canada)

(<https://www.sarahbaycheng.com/>)

Sarah Bay-Cheng est professeure en technologies émergentes dans le domaine du théâtre et des arts de la scène et titulaire de la chaire Helen et Paul Phelan en art dramatique au Centre for Drama, Theatre & Performance Studies de l'Université de Toronto. Elle occupe également le poste de directrice académique du BMO Lab for Creative Research in Emerging Technologies. Ses recherches actuelles portent sur le rôle des données et de l'intelligence artificielle dans le théâtre et les arts de la scène.

Invités : Nina Marie Evensen (Center for Ibsen Studies, University of Oslo), Riku Roihankorpi (Tampere University), Artem Smolin (St. Petersburg State ITMO University), Anna Peyron (Teatro Stabile, Turin), Luciana Ruggeri et Andrea Vitalini (Teatro alla Scala, Milan); Elena Servito (Istituto nazionale del dramma antico, Syracuse); Elisabeth Borud Leinslie, (performing arts hub, Norway), Alejandra Medellín de la Piedra (Instituto nacional de bellas artes y literatura, Mexico city), Jenny Fewster (Monash university of Melbourne), Sarah Whatley (Coventry University), Mariel Marshall (artist Toronto), Roberto Basili (Roma2), Chris van Goethem (Royal institute for theatre, cinema and sound, Bruxelles), Anamarija Zugić Borić (Institute of ethnology and folklore research, Zagreb), Klaus Illmayer (University of Vienna), Jhoan Oomen (Netherlands institute for sound & vision, Hilversum).

ATTENTION : l'appel à communication n'a pas encore été publié. Cette liste ne comprend que les participants qui ont déjà collaboré aux précédentes manifestations organisées dans le cadre de IDOS\_ARTS.

## 6. Programme provisoire

La date limite pour la proposition des contributions est le 10 Mai 2026. La notification de l'acceptation des propositions se fera le 30 Mai 2026. Le programme sera donc disponible à partir du début du mois de juin 2026.

L'appel à communication invite à des propositions sur ces questions clés (qui donneront lieu aux différentes sessions du Colloque) :

- Comment les technologies numériques transforment-elles les modes de documentation, de conservation et de transmission des arts du spectacle et du patrimoine culturel ?
- Comment conceptualiser le jeu de la lumière et de l'ombre dans les archives des arts du spectacle : les éléments qui sont rendus visibles, et ceux qui subsistent sous forme de traces partielles, obscurcies ou résiduelles ?
- Quelles nouvelles formes de documents d'archives émergent des pratiques artistiques médiatisées par le numérique, en particulier dans les environnements immersifs, en réseau ou assistés par l'IA ?
- Comment conceptualiser les archives parallèles numériques : ces traces dispersées, ces données générées et ces artefacts résiduels produits par les systèmes informatiques ?
- En quoi les archives parallèles remettent-elles en cause l'autorité des archives officielles ou institutionnelles, notamment en ce qui concerne les voix marginalisées et les récits historiques alternatifs ?
- Comment les artistes travaillant dans le théâtre documentaire mobilisent-ils des archives informelles ou personnelles (entretiens, enregistrements, témoignages) comme formes d'archives parallèles ?
- Quelles questions politiques, éthiques et historiographiques se posent lorsque les archives parallèles deviennent des sources pour la création artistique ou la recherche universitaire ?
- Comment les institutions culturelles, les chercheurs et les artistes peuvent-ils exploiter ces archives parallèles tout en préservant leur potentiel critique et anti-hégémonique ?

## 7. Budget (€) prévisionnel

	Brève description	Montant
Budget total	Organisation matérielle du Colloque : pauses café / repas / accueil des participants (2 nuitées prises en charge)	7000 €
Co financements éventuels	Institut CPSN (obtenu)	3000 €
	ICTT (à demander)	2000 €
Budget demandé à Agorantic		2000 €



## CALL FOR PAPERS

**IDOS\_Arts 2026** 30 Nov-2nd December 2026

Avignon Université, France

### **III Global Congress on *Digital Innovation in the Visual and Performing Arts* *Illuminating the Archive, Tracing the Shadow: Performance and Digital Heritage***

The rapid development of digital technologies is profoundly transforming the ways in which cultural heritage is created, preserved, and transmitted. In the fields of the visual and performing arts, these transformations bring both new forms of visibility and new zones of obscurity. Digital tools allow unprecedented possibilities for documentation, archiving, and dissemination, while at the same time generating traces that escape traditional archival frameworks. Between light and shadow, contemporary cultural practices produce new kinds of records, data, and memories whose status remains uncertain, raising important questions for artists, scholars, archivists, and technologists alike.

This third conference continues the work initiated during the previous meetings of the IDOS\_Arts network, which have brought together scholars, artists, archivists, and technologists to explore the impact of digital innovation on the visual and performing arts. The first two conferences concerning the Hyperstage Project highlighted the importance of digitisation, metadata, ontologies, and virtual reconstruction in expanding access to cultural heritage, and in developing new tools for research, preservation, and dissemination. They demonstrated how digital platforms, databases, and immersive environments can illuminate artistic practices that were once difficult to document or analyse, opening new perspectives across disciplines.

Building on these foundations, the present conference proposes to extend the discussion by considering not only what digital technologies bring into the light, but also what remains in the shadows. As our methods of recording, modelling, and visualising cultural heritage become more sophisticated, they also generate new forms of data, new layers of documentation, and new kinds of traces that do not always fit within established archival frameworks. By placing this third edition under the theme of light and shadow, we aim to continue the dialogue opened in previous conferences while inviting participants to reflect on the limits, the blind spots, and the unexpected by-products of digital approaches to the arts.

In this context, “light” can firstly be understood as the domain of the official archive: the materials that are selected, stabilised, and made visible through institutional processes of preservation. “Shadow,” by contrast, refers to the unstable, residual, and often unintended traces produced alongside artistic creation. In digital environments in particular, performances generate layers of data, recordings, and interactions that exist beyond the boundaries of the authorised archive, forming what might be described as a “digital shadow archive” of contemporary cultural practice.

In this perspective, the theme of light may also be taken quite literally. Digital technologies now allow us to illuminate what once remained stubbornly in the dark: lost environments, vanished stage settings, dispersed decorative programmes, and fragile works of art that can no longer be experienced under their original conditions. Through virtual and extended reality, 3D modelling, photogrammetry, and advanced rendering, it becomes possible to shed light on the material and visual qualities of objects, to observe how they react to changing lighting conditions, and to reconstruct the spaces in which they once existed. Such projects do not simply preserve cultural heritage; they bring it out of obscurity, allowing us to see familiar works from new angles. Yet, every act of illumination produces

its own shadows, raising questions about what is revealed, what remains hidden, and what is inevitably reinterpreted when the past is reconstructed through digital means.

Within this framework, we propose the notion of the “digital shadow archive”, a term intended less as a fixed category than as a way of bringing into view what remains partially hidden in contemporary archival practices. The expression may be understood in at least three complementary senses. First, in line with Alan Sekula’s conceptualisation (1986), the shadow archive designates what lies outside official collections: the informal, the residual, the marginal, and at times the commercial, the materials that circulate beyond institutional repositories, yet often prove essential for understanding artistic processes, creative communities, and cultural memory.<sup>1</sup> Second, the shadow archive can be taken in a more metaphorical sense. After several years of work devoted to the definition of ontologies, the digitisation of theatre archives, and the construction of increasingly precise databases and thematic platforms, one may ask what remains in the shadows of these systems. Which data escape classification? Which contents resist indexing? And what new forms of distant or close reading might be required to engage with materials that remain partially hidden behind ever more detailed inventories? Finally, the notion may also refer to the new kinds of traces produced by digital and computational performance itself. Immersive and networked works generate prompts, logs, algorithmic outputs, spatial recordings, and user interactions that do not belong to the performance in any traditional sense, yet persist as a dispersed and often unintended archive of the event. These shadow traces raise new questions for the preservation of contemporary performance, extending current research on digital heritage toward forms of artistic practice that exist simultaneously on stage, in code, and in data.

The opposition between light and shadow echoes a familiar tension in performance and archival studies. As Diana Taylor reminds us, not everything that matters enters the archive, and Rebecca Schneider and Matthew Reason have shown how live performance leaves remains that cannot be fully stabilised in documents. More recent work in digital performance and media theory (Dixon; Bay-Cheng; Giannachi), alongside ambitious digital humanities research projects currently underway such as Clarisse Bardiot’s *From Stage to Data* (STAGE), signals how new technologies may cast fresh light on theatrical history through databases, ontologies, and virtual reconstructions. Yet, every attempt to illuminate the past also produces new shadows: materials that escape classification, data that linger outside official repositories, and digital traces that accompany performance without ever quite becoming the performance itself.

This conference proposes to explore this shifting territory between light and shadow, inviting contributions that examine how contemporary artistic practices, archival methods, and digital technologies redefine what can be preserved, what remains hidden, and what new forms of archive are emerging in the age of computational culture.

## Selected Bibliography

Actes des Journées d’Informatique Théâtrale. <https://inria.hal.science/JIT/>.

Bardiot, Clarisse. *Arts de la scène et humanités numériques: Des traces aux données*. London: ISTE Éditions, 2021.

Bardiot, Clarisse. “Étudier le théâtre aujourd’hui : les enjeux des traces numériques des arts de la scène.” *Les Lundis numériques de l’INHA*. Lecture, Paris, March 22, 2021. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8J5ESw18P-I>.

Bardiot, Clarisse. *STAGE TO DATA*. Huma-Num, <https://stage-to-data.huma-num.fr/en/>

---

<sup>1</sup> By “commercial,” we refer to materials produced and circulated within market-driven contexts, often governed by proprietary platforms and economic imperatives, rather than archival concerns.

- Bay-Cheng, Sarah. *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015.
- Bay-Cheng, Sarah, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, and Robin Nelson, eds. *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.
- Beck, Julia, and Franziska Voß. "Aggregating Performing Arts: Representing Different Collections in One Database." *Arti dello Spettacolo / Performing Arts*, special issue, June 2020, 23–30.
- Cécile Chantraine-Braillon. e-spect@teur : theater analysis through digital technology. *Arti dello spettacolo / Performing Arts*, 2025, edited by Donatella Gavrilovich and Erica Faccioli (11/2025). [hal-05306510](#)
- Chantraine-Braillon, Cécile. "L'École du spectateur: informatiser la recherche en arts de la scène." *Humanités numériques* 5 (2022). <https://doi.org/10.4000/revuehn.2849>.
- Chantraine-Braillon, Cécile, and Fatiha Idmhand. "E-spect@tor for Performing Arts." *Education for Information* 39 (2023). <https://doi.org/10.3233/EFI-230042>.
- Damiano, Rossana, Vincenzo Lombardo, and Antonio Pizzo. "Annotation of Metadata for Dramatic Texts: The POP-ODE Initiative." In *Proceedings of the 1st Workshop on Natural Language for Artificial Intelligence*, 30–42, 2017.
- Damiano, Rossana, Vincenzo Lombardo, and Antonio Pizzo. "Drammar: A Comprehensive Ontological Resource on Drama." In *International Semantic Web Conference*, 103–118, 2018.
- Damiano, Rossana, Vincenzo Lombardo, and Antonio Pizzo. "Safeguarding and Accessing Drama as Intangible Cultural Heritage." *Journal on Computing and Cultural Heritage* 9, no. 1 (2016).
- Damiano, Rossana, Vincenzo Lombardo, and Antonio Pizzo. "The Ontology of Drama." *Applied Ontology* 14, no. 1 (2019): 79–118.
- Diwisch, Kerstin, and Bernhard Thull. "Modeling and Managing the Digital Archive of the Pina Bausch Foundation." In *Metadata and Semantics Research: 8th Research Conference (MTR 2014)*. Cham: Springer, 2014.
- Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Doty, Colin. "The Difficulty of an Ontology of Live Performance." *InterActions: UCLA Journal of Education and Information Studies* 9, no. 1 (2013).
- Dubatti, Jorge. *Artes conviviales, tecnoviviales, liminales*. Coimbra, University of Coimbra, 2024
- Estermann, Beat. "Creating a Linked Open Data Ecosystem for the Performing Arts (LODEPA)." *Arti dello Spettacolo / Performing Arts*, special issue, June 2020, 31–49.
- Estermann, Beat, and Frédéric Julien. *Linked Digital Future for the Performing Arts*. CAPACOA, 2019. [https://capacoa.ca/documents/research/LDF\\_Report\\_2019.pdf](https://capacoa.ca/documents/research/LDF_Report_2019.pdf).
- Estermann, Beat, and Christian Schneeberger. *Data Model for the Swiss Performing Arts Platform, Version 0.51*. Bern: Bern University of Applied Sciences, E-Government Institute, 2017.
- Galleron, Ioana, ed. "Études théâtrales et humanités numériques." *Revue d'Historiographie du Théâtre*, no. 4 (2017).
- Garson, Cyrielle. "Remediating the Real: Verbatim Plays on Television in the New Millennium." *Screen Plays: Theatre Plays on British Television*, edited by Amanda Wrigley and John Wyver, Manchester University Press, 2022.
- Gavrilovich, Donatella. "How to Catalogue the Cultural Heritage 'Spectacle'." In *Information Technologies for Performing Arts, Media Access, and Entertainment*, edited by Paolo Nesi and Raffaella Santucci, 39–49. Berlin: Springer, 2013.
- Gavrilovich, Donatella. "Open Data for an International Performance Knowledge Base (PKb) and a Persistent Identifier (ASPA Code)." *Arti dello Spettacolo / Performing Arts*, special issue, June 2020, 57–70.
- Gavrilovich, Donatella and Elisa Passone (eds.), *Teatri Storici, Archivi Digitali e Nuove Tecnologie*, Roma, UniversItalia, 2025, p. 131-150.
- Gavrilovich, Donatella, «Digital Innovation in the Performing Arts», *ASPA, Arti dello Spettacolo/Performing Arts*, a. XI, n. 11, 2025, p. 106-124. (<https://www.artidellospettacolo-performingarts.com/>)

- Gavrilovich, Donatella, Bergamin, Giovanni and Valeria Paraninfi. *Un'ontologia per il patrimonio culturale teatrale su Wikibase.cloud*, Firenze University Press (forthcoming).
- Giannachi, Gabriella. *Archive Everything: Mapping the Everyday*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.
- Giannachi, Gabriella, and Jonah Westerman, eds. *Histories of Performance Documentation*. London: Routledge, 2017.
- Guarino, Nicola, Daniel Oberle, and Steffen Staab. "What Is an Ontology?" In *Handbook on Ontologies*, edited by Steffen Staab and Rudi Studer, 1–17. Dordrecht: Springer, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-92673-3>.
- Hanssen, Jens-Morten. *Ibsen on the German Stage 1876–1918: A Quantitative Study*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 2018.
- Holledge, Julie, Jonathan Bollen, Frode Helland, and Joanne Tompkins. *A Global Doll's House: Ibsen and Distant Visions*. London: Palgrave Macmillan, 2016.
- Lucet, Sophie, and Sophie Proust, eds. *Mémoires, traces et archives en création dans les arts de la scène*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2017.
- Martinez Thomas, Monique, and Sophie Proust, eds. *La notation du travail théâtral: du manuscrit au numérique*. Brussels: Lansman Éditeur, 2016.
- Mitsopoulou, Evie, Konstantinos Kyprianos, and Pantelis Brattis. "Documenting the Ephemeral: An Ontology for the Performing Arts." *Journal of Information Science* (2024). <https://doi.org/10.1177/01655515241271052>.
- Prié, Yannick, and Olivier Aubert. "Advene: Active Reading through Hypervideo." In *Proceedings of the ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, 235–244. 2005.
- Ranzini, Paola. "SEM (Scènes Européennes et extraeuropéennes Mativaux): un archivio digitale globale", in Gavrilovich, Donatella and Elisa Passone (eds.), *Teatri Storici, Archivi Digitali e Nuove Tecnologie*, Roma, UniversItalia, 2025, p. 131-150.
- Roberts-Smith, Jennifer. "What Can Shakespeare Offer VR?" In *Teaching Shakespeare in Virtual Reality*, edited by Stephen Wittek and David McInnes, 4–11. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- Roberts-Smith, Jennifer, and Shawn DeSouza-Coelho. "Shakespeare, Game, and Play in Digital Pedagogical Shakespeare Games." In *Games and Theatre in Early Modern England*, edited by Tom Bishop et al., 275–301. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.
- Ronfard, Rémi, and Rémi Colin de Verdière. "Open KinoAI: A Framework for Intelligent Cinematography and Editing of Live Performances." *Leonardo* 55, no. 4 (2022): 373–377.
- Ronfard, Rémi, and Julie Valero. "KinoAI et le carnet audiovisuel: une solution plurielle pour l'étude des répétitions." *European Journal of Theatre and Performance* (2020): 334–375.
- Sekula, Allan. "The Body and the Archive." *October*, no. 39, Winter 1986, pp. 3–64.
- Taylor, Diana. *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham, NC: Duke University Press, 2003.
- Van Oort, Thunnis, and Julia Noordegraaf. "Structured Data for Performing Arts History: An Introduction to a Special Issue of Data Papers." *Research Data Journal for the Humanities and Social Sciences* 5, no. 2 (2020): 1–12. <https://doi.org/10.1163/24523666-bja10008>.

### Key questions:

How do digital technologies transform the ways in which performance and cultural heritage are documented, preserved, and transmitted?

How can we conceptualise the interplay of light and shadow in performance archives: the materials that are rendered visible, and those that persist as partial, obscured, or residual traces?

What new forms of archival material emerge from digitally mediated artistic practices, particularly in immersive, networked, or AI-assisted environments?

How can we conceptualise the digital shadow archive: the dispersed traces, data outputs, and residual artefacts generated by computational performance systems?

In what ways do shadow archives challenge the authority of official or institutional archives, particularly in relation to marginalised voices and alternative historical narratives?

How do artists working in documentary or verbatim theatre mobilise informal or personal archives (interviews, recordings, testimonies) as forms of shadow archival practice?

What political, ethical, and historiographical questions arise when shadow archives become sources for artistic creation or scholarly research?

How might cultural institutions, researchers, and artists engage with shadow archives while preserving their critical and counter-hegemonic potential?

These questions are intended as starting points rather than a definitive framework, and contributions are welcome that address other aspects of performing arts archives in relation to cultural heritage, performance, and information technologies.

This III Congress is organised by **Idos\_Arts** in collaboration with **Avignon Université (Institut Culture, Patrimoine et Sociétés Numériques, the Agorantic Research Federation, and the ICTT Research Team)**, reflecting a shared commitment to exploring the integration of digital technologies in the arts. Keynote speakers will include prominent figures from the visual and performing arts, as well as information technology, whose contributions will illuminate emerging questions surrounding digital (shadow) cultural heritage.

**Organization :** Cyrielle Garson, Paola Ranzini, Charly André-Guibaud, Valentina Citterio

**Steering Committee:**

Anna Maria Ambrosini Massari, Modern Art History, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Cécile Chantraine-Braillon, Latin-American Theatre, La Rochelle Université

Cyrielle Garson, Theatre theory and practice, Avignon Université

Donatella Gavrilovich, History of Theatre and Digital Technologies, Università degli Studi di Roma “Tor Vergata”

Carmelo Occhipinti, History of Art Criticism and Museology, Università degli Studi di Roma “Tor Vergata”

Esther Merino Peral, Art History, Universidad Complutense de Madrid

Paola Ranzini, Aesthetic issues, Theatre theory and practice, - IUF, Paris and Avignon Université

**Date and Venue**

30 Nov-2nd December 2026, Avignon Université/Villa Créative

The congress will feature a series of lectures and panel discussions across various sessions. We expect to publish the proceedings with a renowned scientific publisher and provide opportunities for demonstrations and product showcases.

## **Proposed Topics**

Planned sessions may address, but are not limited to, the following topics:

- Digital shadow archives and alternative archival practices
- Enhanced metadata and semantic relationships in digital archives
- Linked Open Data applications in the arts and cultural heritage
- User interface design and user experience in digital cultural platforms
- Virtual reality and immersive environments for visual and performing arts
- Artificial intelligence and new approaches to digital archiving in the arts
- Copyright, intellectual property rights, and the re-use of digital cultural materials
- Cyber humanities and the security of digital cultural heritage
- The impact of digital visual and performing arts on pedagogy and education
- User engagement in digital cultural platforms, including services for specific audiences and studies of user behaviour

## **Primary Objectives of the Event**

The congress aims to:

- Explore emerging technological developments and their impact on the preservation, interpretation, and dissemination of cultural heritage in the visual and performing arts
- Foster critical discussion around new concepts such as digital and shadow archives within the context of digital cultural heritage
- Introduce participants to recent technological advances shaping research, artistic practice, and archival methodologies
- Encourage participation from new content providers, researchers, artists, and cultural institutions working with digital heritage
- Promote networking, interdisciplinary dialogue, and collaborative initiatives within the digital cultural heritage community

The conference will be conducted in French and in English.

Coffee breaks and lunch will be provided. No registration fees will be requested. The conference will also cover two nights in a nearby hotel for selected participants.

## **Submission Guidelines and Timeline**

Proposals should include a title, an abstract of 300–500 words, and a short biographical note (approximately 100 words). Abstracts should clearly outline the proposed paper and its relevance to the themes of the congress.

### Timeline

- 10 May 2026 – Deadline for submission of abstracts
- 30 May 2026 – Notification of acceptance or rejection

Further information regarding the conference programme and practical arrangements will be communicated to accepted participants in due course.