

Appel à projets Institut des Amériques, Européanisation des réseaux

“VISUAL INNOVATIVE EDUCATIONAL WORLDS”

(VIEW)

SOMMAIRE

Descriptif	2
Partenaires	4
Activités et calendrier de travail.....	5
Annexe 1 : argumentaire scientifique colloque « Visual Worlds ».....	7

Descriptif

Visual Innovative Educational Worlds (VIEW)

Cadre général du projet

Le projet VIEW consiste à articuler plusieurs approches de la visualité (histoire de l'art, esthétique, sciences politiques, études culturelles, littérature, géographie, études urbaines, scénographie, communication et médias...) pour forger de nouveaux outils permettant d'appréhender ce que l'on pourrait appeler l'hyper-visualité contemporaine. Grâce à un consortium de 13 partenaires dont 6 partenaires européens représentant 5 pays (France, Bulgarie, Belgique, Pologne, Roumanie), un pays associé (Serbie) et 4 institutions nord-américaines (Berkeley, UQAM, UNAM, Cornell College), il s'agit de mettre en œuvre une synergie entre des expertises venant de champs différents pour établir la cartographie de la visualité et définir les outils théoriques et les méthodologies permettant d'analyser les phénomènes d'une nouvelle visualité immersive et haptique et non simplement optique.

Cette mise en commun sur le plan de la recherche sera poursuivie, lors de la phase européenne du projet, dans le domaine de l'enseignement supérieur, à travers la mise en place de contenus et de méthodologies innovantes permettant d'exploiter des ressources visuelles en sciences humaines, et la mise en place d'un séminaire transnational sur les ambiances et l'hypervisualité. Ce projet correspond au cahier des charges du programme européen « Partenariats de l'Enseignement Supérieur » (durée 2 ans, dotation 300 000 euros).

Problématique scientifique (voir argumentaire + bibliographie en annexe)

La culture contemporaine est de plus en plus ancrée sur l'image, avec les effets induits que cette visualité suppose sur les arts, la littérature, la communication, la technologie, l'accès au savoir, et plus généralement sur les productions intellectuelles et sociales. L'immersion par l'image n'est pas cantonnée à la culture digitale, mais inclut l'expérience du quotidien dans un environnement urbain et suburbain (promenades, jardins, parcs, monuments, urbanisme, design, mode...), ou la mise en scène du spectaculaire dans la consommation des productions audiovisuelles, les pratiques festives ou l'attraction touristique ou patrimoniale, les parcs à thèmes sur le modèle de Disneyland, inventé aux Etats-Unis mais théorisé en France.

Le projet VIEW postule que toutes ces manifestations peuvent être approchées par des outils spécifiques que l'on pourrait forger par la mise en commun d'expertises scientifiques venant de disciplines et d'aires géographiques différentes – l'expertise sur la réception tout à fait spécifique des telenovelas au Mexique pouvant par exemple aider à mieux théoriser les modes de réception d'autres types de visualité immersive.

Dans cette description critique de la visualité, la singularité de l'Amérique doit être à la fois reconnue et ré-évaluée, sans doute par de nouveaux concepts; « civilisation hiéroglyphique » selon le poète Vachel Lindsay, « gigantesque hologramme » ou « rêve tridimensionnel » selon le philosophe Jean Baudrillard, l'Amérique est aussi une fabrique d'images qui ne se cantonne pas à deux dimensions mais qui, avec l'avènement de la réalité virtuelle, façonne un univers parallèle, une « hallucination collective » selon le diagnostic prophétique de l'inventeur du cyberspace, le romancier William Gibson. Les ambiances américaines peuvent d'ailleurs être imitées, transposées ou transportées partout dans le monde grâce à l'art des « géotectes », comme l'imagine Neal Stephenson.

Car l'image a un pouvoir, ou peut-être même, si l'on en croit l'iconologue W.J.T. Mitchell, est-elle dotée d'une volonté ou d'un désir propre. Désormais, les images affectent plus qu'elles ne représentent. C'est en ce sens que VIEW abordera la visualité américaine, dans la phase IdA du projet.

A l'intérieur de ce cadre épistémologique, la spécificité du projet tient à la nature de son objet : il s'agira de rendre compte de la visualité en tant qu'elle contribue à créer des

environnements et des ambiances dans lesquelles se fondent les corps, à l'inverse du regard (« gaze ») qui sépare le sujet et l'objet. On en déduira l'impact de cette hyper-visualité dans le domaine social, artistique, éducationnel, politique, voire géopolitique.

Sur le plan de la méthodologie scientifique, VIEW se propose de fédérer plusieurs disciplines ayant trait au domaine de l'image (au double sens de « picture » et « image »), de son analyse, de sa production et de sa réception, de son rôle culturel, social et politique, sur le modèle des études visuelles, une discipline récente et en fort développement dans les universités américaines. Une attention particulière sera portée à l'apport de la fiction littéraire, bien souvent en avance par rapport aux sciences humaines dans l'expression, la représentation, et l'interprétation des phénomènes de hyper-perception, de spectacularité, de fabrication du visible, d'ambiances immersives, de médias géolocalisés...

Objectifs

Le projet IdA capitalise sur l'activation de partenariats de recherche bilatéraux déjà existants entre plusieurs partenaires de spécialistes américanistes sur le champ de la visualité (Lille/UQAM sur l'imaginaire visuel, notamment machinique ; Sofia/Varsovie sur les politiques de l'affect...) pour les organiser en réseau les uns avec les autres : des rencontres portant sur la recherche et l'état de l'art des disciplines et des aires seront suivies de réunions stratégiques pour mener une réflexion sur les définitions des objets et des méthodologies qu'il s'agira de synthétiser. Fort de cette visibilité, le réseau sera en position de recruter des partenaires experts et de créer des passerelles avec des structures comme la Plaine-image de Tourcoing, cluster dédié à l'image et aux industries créatives.

Le projet européen déposé à l'issue des deux ans dédiés à sa préparation et à son montage portera sur le transfert des savoirs en matière de visualité et d'affect afin de favoriser l'émergence de nouveaux outils puissants pour synthétiser les phénomènes d'hyper-visualité. Le projet VIEW sera déposé en réponse à l'appel européen « partenariats de l'enseignement supérieur » visant à améliorer la qualité et la pertinence de l'enseignement supérieur grâce à la coopération transnationale dans la recherche. Il combinera réflexion interdisciplinaire et outils innovants en développant et intégrant des contenus visuels dans les maquettes et en créant des e-modules multimodaux, des blogs, vlogs et plateformes, ainsi que la mise en place d'un séminaire transnational à même d'initier des approches sensibles aux environnements immersifs de la société d'aujourd'hui.

Impact attendu

Le projet aboutit à l'élargissement du paysage de la recherche en études visuelles en Europe, que VIEW visera à institutionnaliser et à inscrire durablement dans les curricula, sur le modèle des *visual studies* aux Etats-Unis, chez les institutions partenaires, et au-delà. La diffusion de la recherche menée grâce au réseau VIEW sera assurée par la publication d'un ouvrage de référence par des contributeurs experts, et par un site internet dédié, hébergé par l'université de Sofia, dès la fin de la phase IdA.

Les rencontres et les réflexions permettront de vérifier le passage possible de multidisciplinarité (association lâche de disciplines gardant leur spécificités) à l'interdisciplinarité (création d'un nouveau champ hybride qui établit son propre périmètre) ou s'il convient au contraire de cultiver la transdisciplinarité (la recherche délibérée de nouveaux apports et le refus de les figer en une nouvelle discipline).

Quoi qu'il en soit, VIEW dans sa version programme européen apportera sa contribution à la réflexion qui irrigue désormais des formations professionnalisantes : muséologie, scénographie, tourisme, architecture, design... pourront utiliser ce cadre théorique sur les ambiances immersives.

PARTENAIRES

Membres de l'équipe

Porteurs/euses du projet

Isabelle Boof-Vermesse

MCF, littérature américaine, études culturelles, U Lille 3

Elena Dineva

Maitre assistante, littérature belge, études culturelles

Département d'études romanes

Université de Sofia

Kornelia Slavova

Professeur, études américaines, études théâtrales

Université de Sofia

Partenaires membres de l'Ida

U Paris Ouest, laboratoire CREA EA 370

Bruno Monfort, littérature américaine

Partenaires internationaux principaux (coordonnées des correspondants et lettres d'engagement jointes)

University of California in Berkeley, USA

Cornell College, USA

Centre for North American Studies, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Mexique

Université du Québec à Montréal (UQAM), Canada

American Studies Center, Institute of the Americas and Europe, Warsaw U., Pologne

Université Libre de Bruxelles, Belgique

Université Catholique de Louvain, Belgique

Université Babeş-Bolyai (UBB), Cluj Napoca, Roumanie,

Université Ariste de Thessalonique, Grèce

University of Belgrade, Serbie

Activités et calendrier de travail

ACTIVITES PRELIMINAIRES	
13 oct. UQAM, Montréal	Réunion IBV et E. Timke (Berkeley) / FIGURA (UQAM) Etat des lieux des chercheurs/doctorants de UQAM travaillant sur le champ Exploration des synergies imaginaire/visuel
26 oct. 2016 Sofia U.	Réunion des co-organisatrices Mise à jour des partenariats Etat des lieux de la recherche conduite par les partenaires et associés du projet. Elaboration d'un calendrier provisoire, en attente des disponibilités des partenaires Organisation du colloque "Visual Worlds" : réception des propositions de communication, confirmation des 2 keynote speakers (un en français, un en anglais), répartition des communications en ateliers ...
03 nov Lille U.	Réunion Isabelle Boof-Vermeesse avec la directrice de FIGURA : Ethno-critique et visuel : quels chercheurs en France et au Canada ?
PROJET VIEW NOV. 2016 - NOV. 2018 Phase IdA	
Jan. 2017 virtuel	Préparation de la réunion de lancement du projet : Préparation de la convention entre les partenaires du consortium Elaboration de la structure et de la gouvernance du consortium Délégation des tâches pour la réunion de lancement
Avril 2017	Création du site web, U. Sofia
2 juin 2017 Sofia U.	Réunion de lancement du projet : En marge du colloque (cf infra) réunion officielle des membres du consortium présents au colloque <ul style="list-style-type: none"> - Présentation de l'IdA et du projet VIEW - Présentation des partenaires (institution, labo, responsable, chercheurs impliqués, organes de diffusion) - Présentation du programme européen « Partenariat de l'Enseignement Supérieur » - Intervention du point de contact national pour la Bulgarie en fonction de ses disponibilités
3-4 juin 2017 Sofia U	Colloque international "Visual Worlds/Mondes visuels" Cf argumentaire
Oct 2017 Paris	Formation montage de projet Formation sur la mise en place financière et administrative d'un projet européen, MENESR
Oct 2017-janv 2018 virtuel	Préparation du projet européen Rapports sur le cahier des charges du programme européen « Partenariat Ens. Supérieur » Définition de la stratégie Réflexion sur l'argumentaire scientifique

	Recherche d'experts scientifiques extérieurs Discussion sur les objectifs et l'impact Point définitif sur les partenaires Elaboration des work packages
Janv 2018	Création d'un espace collaboratif numérique de travail
Nov ou déc 2017 IdA, Vanves	Réunion de travail intermédiaire Travail sur le dossier de candidature du programme européen 5 ou 6 partenaires principaux, locaux de l'IdA, Vanves
Fév. 2018 U. Varsovie 2 journées	Atelier méthodologique Transfert de savoir sur les méthodologies de la visualité Invitation d'experts extérieurs sous forme de journée d'étude Distribution des work packages finalisés
Fév-mars 2018 Lille	Réunion IBV/ Elena Dineva/MESHs Lille Accompagnement au montage du projet par l'ingénieur de la MESHs
Nov 2016- Nov 2018	Participation à des colloques liés à la thématique Ex : journées d'étude sur le mélodrame (Gand, Louvain, Lille), mars 2017, programme transfrontalier RV avec Points de Contact Nationaux respectifs des organisatrices
Oct 2018 Lille	Réunion de clôture du projet (3 co-organisatrices) Vérification et finalisation de la rédaction Rédaction des rapports financiers du projet IdA
PROJET VIEW NOV 2018-19 Phase européenne	
Nov. 2018	Soumission à l'IdA du rapport final
Nov 2018- Nov 2019	Rédaction et dépôt d'un projet européen finalisé en fonction de la date de l'appel à propositions

Projet VIEW
(Visual Innovative Educational Worlds)
Colloque 2-4 Juin 2017
“Mondes visuels / Visual Worlds”
Université de Sofia

Depuis les analyses de Walter Benjamin portant sur les nouveaux modes de perception rendus possibles par la technologie de l'image en mouvement (« L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée »), ou sur la ville comme fantasmagorie, comme lanterne magique géante qui affiche la spectralité des rapports de production dans le spectacle sans cesse offert de la marchandise (« Paris, Capitale du XIX^e siècle »), on sait que le visuel ne peut être conçu, paradoxalement, hors de sa relation à l'invisible, de l'« inconscient optique » qu'il révèle plus ou moins ouvertement.

La culture contemporaine est de plus en plus ancrée sur l'image, avec les effets induits que cette visualité suppose sur les arts, la littérature, la communication, la technologie, l'accès au savoir, et plus généralement sur les productions intellectuelles et sociales. Les écrans, les scènes de théâtre, les pages imprimées, l'environnement intime et professionnel, tout ce qui nous entoure est envahi d'images. Notre expérience quotidienne est désormais avant tout visuelle. De fait, le monde occidental assiste non seulement à une inflation marquée de la quantité des images mises en circulation mais également à un changement profond quant à la production et la consommation de ces images. Dans son étude séminale sur l'imagerie visuelle dans la culture populaire et les Beaux-arts, *Ways of Seeing*¹ (1972), John Berger montre que le sens ne réside pas dans l'image elle-même, mais dans un échange entre cette image et son spectateur/ice, échange régi par une « façon de voir » et influencé par des grilles d'interprétation dont il importe d'être conscient : « Notre façon de voir dépend de ce que nous savons ou de ce que nous croyons » (Berger 1972: 3). Nelson Goodman, quant à lui, met en question la croyance commune que le monde de la science possède un dispositif référentiel plus limité que le monde de l'art en insistant sur la pluralité des modes de référence (littérale, linguistique, dénotative, etc.) dans le domaine artistique aussi bien que scientifique : « Le monde unique peut être appréhendé comme multiple, ou les mondes pluriels comme un ; l'un et le multiple dépendent de la manière d'appréhender. » (Goodman 1978 : 2)

A partir des débats houleux liés à l'avènement du Minimal Art, l'histoire de l'art questionne et révisé la visualité, pour tenir compte de la physicalité de l'œuvre et de son inscription dans un espace qu'elle partage avec le/la spectateur/ice ; la visualité désormais se conjugue avec l'affect, l'image n'est plus mise à distance ou reçue comme une représentation appartenant à un autre univers ontologique. Comme le voulaient les surréalistes, la distinction entre l'art et la vie se dissout. Du coup, les spectateurs cessent d'être immunisés contre le

¹ Un fac simile de la traduction originale de cet ouvrage vient récemment d'être réédité : John Berger, *Voir le voir*, trad. Monique Triomphe, Paris, B 42, 2014.

pouvoir des images – le détachement esthétique du régime optique peut devenir l’immersion du régime haptique.

Dans le domaine de la culture populaire et celui de la culture de masse, les *cultural studies* mettent en exergue la réception : comment par exemple les images façonnent et entretiennent les catégories sociales (genre, classe, appartenance ethnique...) mais aussi et surtout comment la réception n’est pas ce qu’on pourrait appeler une « réception de masse » mais une réponse différenciée et subtile aux productions culturelles (Stuart Hall), bien loin de la passivité du public supposée par la théorie critique héritée de l’Ecole de Francfort. C’est ainsi que la recherche en études visuelles montre que la prise en compte du potentiel critique de l’image vient compliquer le statut d’objet de consommation des œuvres audio-visuelles, notamment les séries télévisées et les telenovelas.

Devant la concentration et la densité de messages visuels, il importe donc de réfléchir non seulement à ce que les images signifient mais aussi à ce qu’elles font, ou même, suivant W. J. T. Mitchell, de se demander ce qu’elles veulent. Comment fonctionnent les images, et pas seulement celles de Hollywood, l’« usine à rêves », comment s’effectue la perception de ces images par ceux et celles qui les regardent, quels affects activent-elles, ou plus précisément comment s’articule par l’image et dans l’image la capacité de notre culture visuelle à mobiliser et à moduler les désirs, l’imagination, et la pensée des spectateurs ? Comment agissent les images, en quoi sont-elles magiques ?

Le pouvoir du visuel est visible, précisément, sur la scène américaine, historiquement sensible à la puissance rhétorique de l’image et du symbole visuel : les gratte-ciels, les enseignes en néon, les panneaux publicitaires, qui relèvent de ce que Robert Venturi appelle « l’architecture de la persuasion » sont aussi des icônes d’américanité.

Dès 1915 le poète Vachel Lindsay déclarait qu’avec l’avènement de la bande dessinée, de la réclame, de la photographie et du cinématographe, l’Amérique devenait « une civilisation hiéroglyphique » (2000: 14). Six décennies plus tard, Jean Baudrillard voit l’Amérique comme « un gigantesque hologramme » : « l’hologramme est proche du phantasme, c’est un rêve tridimensionnel, et on peut y entrer comme dans un rêve. » (1990 : 33) Le vingt-et-unième siècle semble exacerber cette perception qui, que ce soit dans la vie quotidienne, dans l’expérience esthétique ou dans la culture de consommation, tend à effacer le seuil entre l’image et le réel. Notre réalité est devenue une hyperréalité, notre environnement une simulation perpétuelle, ou, pour détourner la célèbre définition que donne William Gibson de son invention, le cyberspace, « une hallucination collective ».

Ainsi la singularité de l’Amérique, à la fois modèle et aboutissement de la simulation et point aveugle de sa perception en tant que telle selon le diagnostic de Baudrillard (1990 : 32), doit être réévaluée. Dans ce travail de réflexion sur la culture visuelle, il s’agira de soulever les questions suivantes : quelles sont les conséquences de l’immersion dans la réalité virtuelle ? Jusqu’où peut aller la pulsion de simulation ? Pourquoi tant d’efforts financiers sont-ils consentis par les Etats-Unis pour produire des hyper-images impossibles à distinguer de la réalité ? Comment les spectateurs/lecteurs/consommateurs européens réagissent-ils aux images et aux paysages fictionnalisés de l’Amérique ? Quel serait, de nos jours, à l’époque d’internet et de la réalité virtuelle, l’équivalent de ce que l’Ecole de Francfort (Benjamin, Kracauer) appelait en son temps « la réception dans la distraction » pour évoquer de nouveaux modes d’appréhension à appliquer à la fiction, l’art, la culture populaire, la publicité, les médias ? Comment regarde-t-on les sites web, séries télévisées, les soap operas, les telenovelas, les publicités, les clips vidéo, les jeux vidéo ?

Faisant appel aux études visuelles, études culturelles, études filmiques, à la littérature, à l’esthétique, l’histoire de l’art, la muséologie, les arts vivants, la géographie, l’anthropologie, les études urbaines, le colloque se donnera pour objet le rôle complexe que jouent les formes

visuelles dans l'environnement, notamment urbain, dans les médias, et dans les arts et la littérature et la façon dont elles génèrent de nouveaux modes de perception :

Le colloque se penchera, de façon non exhaustive, sur les questions suivantes :

- L'Amérique comme image, l'image de l'Amérique
- Politique de l'affect, imagination et image-nation, construction de l'identité
- Transmodalité, récit et visualité, roman graphique, dispositifs, focalisation, ocularisation, monstration...
- Vision et espace urbain, architecture, dés/orientation, psychogéographie, ambiances, monumentalité, paysages, jardins
- Visualité, performance, le spectaculaire, mélodrame, scénographie, parcs à thème
- Régimes scopiques, « spectature » (« spectatorship »), panoptique, surveillance
- Fabrication et institution du visible : patrimoine, tourisme, tourisme littéraire, exposition, muséologie
- Simulation et immersion, visualité en 3D : fantasmagories, jouets optiques, panoramas, technologies holographiques, dispositifs vidéoludiques, médias géolocalisés...
- Visualité et genre
- Visualité et démocratie : reportage, médias sociaux
- Visibilité et banalité : le quotidien, vêtement, consommation, pratiques

Bibliographie indicative

- Alcoff, Linda Martin (2006). *Visible Identities: Race, gender, and the Self*. Oxford: Oxford UP.
- Barthes, Roland (1980). *Camera Lucida. Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang.
- Baudrillard, Jean (1986). *Amérique*. Paris : Le Livre de poche, Biblio essais, 1990.
- (1981). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudry, Jean-Louis (1975). "Le dispositif", *Communications*, année 1975, vol.23, n°1, 56-72.
- Benjamin, Walter (1936). "L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée", *Ecrits français*, presents par J.M. Monnoyer, Paris: Gallimard, 2000. 140-171.
- (1939) « Paris, capitale du XIX^e siècle, *Ecrits français*, présenté par J.M. Monnoyer, Paris: Gallimard, 2000. 290-309.
- Berger, John (1972). *Ways of Seeing*. London: BBC/ Penguin.
- Bordwell, David (2008). *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- Calabrese, O. (2010) *L'art du trompe-l'oeil*. Paris: Citadelle & Mazenod.
- Carson, Fiona, and Pajaczowska, Claire. Eds. (2001). *Feminist Visual Culture*. New York& Routledge.
- Casetti, F. Inside the Gaze. *The Fiction Film and Its Spectator* (1996) Bloomington: Indiana UP.
- Deleuze, Gilles (2007). *Cinema 2: The Time Image*. London: Continuum.
- Evans, Jessica, and St. Hall (1999). *Visual Culture: The Reader*. London: Sage Publications.
- Goodman, Nelson (1968). *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- (1978). *Ways of Worldmaking*. Indianapolis : Hackett.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge (Mass): MIT Press
- Jay, Martin (1996). *Vision in Context: Historical and Contemporary Perspectives on Sight*. London: Routledge.
- Jost, François (1989). *L'œil-caméra : entre film et roman*. Lyon : PUL.

- Leveratto, Jean-Marc (2006). *Introduction à l'anthropologie des spectacles*. Paris : La Dispute.
- Levy, P. (1998) *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. New York- London: Plenum.
- Lindsay, Vachel (1915). *The Art of the Moving Picture*. New York: Liveright, 2000.
- Marin, Louis (1973). *Utopiques: jeux d'espaces*. Paris : Minuit, 1988.
- Marks, L.U. (2002) *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis-London: University of Minnesota Press.
- Massumi, Brian (1996). "The Autonomy of Affect," in Paul Patton ed., *Deleuze, A Critical Reader*, Oxford : Blackwell. 217-239.
- (2015). *Politics of Affect*. Cambridge and Malden: Polity Press.
- McFarlane, Brian (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon.
- Mitchell, W.J.T. (1986). *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago: U of Chicago P.
- (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago: U of Chicago Press.
- (2002). *Landscape and Power*. Second Edition, Chicago: U of Chicago Press.
- (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: U of Chicago Press.
- Mittell, Jason (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York UP.
- Mirzoeff, Nicholas (2009). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- Mulvey, Laura (1974). "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Screen*. Oxford: Oxford UP.
- Nancy, Jean-Luc (2003). *Au fond des images*. Paris : Galilée.
- Nitsche, M. Video (2008) *Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge (Mass): MIT Press.
- Palmer, Alan (2004). *Fictional Minds*. Lincoln: U of Nebraska Press.
- Rancière, Jacques (2000). *Le Partage du sensible*. Paris : La Fabrique.
- (2003). *Le Destin des images*. Paris : La Fabrique.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore-London: John Hopkins University Press.
- Rose, Gillian (2007). *Visual Methodologies*. London: Sage Publications.
- Schapiro, Meyer (1973). *Words and Images*. The Hague: Mouton.
- Shaviro, Steven (2010) *Post Cinematic Affect*. Winchester: Zero Books.
- Stein, D. and Jan-Noel Thon eds. (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels*, Berlin-Boston: De Gruyter.
- Sturken, Marita, and Lisa Cartwright (2001). *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Venturi, Robert, Denise Scott Brown and Steven Izenour (1972). *Learning From Las Vegas*. Revised ed. Cambridge: The MIT Press, 2000.