

eSpaceS de l'archimage, de l'optique au numérique

Journées d'étude Ludiciné sur le traitement de l'espace dans les arts visuels
en prélude au colloque international *Histoire des jeux* <<http://www.history-of-games.com/>>



19 et 20 juin 2013, Université de Montréal

Carrefour des arts et des sciences (salle à déterminer)

Dans le cadre du projet de recherche FQRSC

Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo

De la peinture de paysage à l'espace fragmenté du cinéma, de la bande dessinée aux mondes tridimensionnels du jeu vidéo, les arts, les médias et les configurations médiatiques qui se font les hôtes de diverses cultures visuelles offrent une panoplie de techniques, technologies et méthodes pour représenter des espaces. Par exemple, la perspective linéaire d'Alberti, comme l'appareil photographique et la caméra cinématographique, nouent des articulations entre le plan pictural et le plan de projection qui diffèrent significativement de celles mises en place dans les diverses formes de projections parallèles ou axonométriques employées dans le dessin technique et l'architecture, ou les projections orthographiques employées dans la cartographie. Dans la lignée du concept d'architexte, introduit par Gérard Genette pour désigner « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes — types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. — dont relève chaque texte singulier », il nous semble opportun de développer la réflexion sur l'image à travers le prisme d'une *archimage*, « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes — types d'image, modes de visualisation, genres picturaux, etc. — dont relève chaque image singulière ».

La première journée d'étude, à travers des communications et une présentation générale du projet de recherche FQRSC de l'équipe INTEGRAE (INnovation, TEchnologies GRaphiques et Esthétique), consistera à identifier, cartographier et subdiviser le vaste continent des images en régions ou provinces de sens liées à l'archimage, selon le paradigme de la mise en image de l'espace et de la mise en espace de l'image. Nous y accueillerons des présentations d'objets, de pratiques ou de méthodes, ainsi que des réflexions, mises en contraste et problématisations de toute nature, qu'il s'agisse de peinture, sculpture ou architecture, de bande dessinée, de photographie ou de cinéma, dans les beaux-arts figuratifs et la culture populaire autant que dans l'abstraction graphique, la visualisation scientifique et la géométrie descriptive.

La seconde journée d'étude sera dédiée, dans l'esprit général des travaux d'Edmond Couchot, au passage de l'optique au numérique. Par la transition du paradigme de la captation-restitution à celui de la simulation, l'image numérique se rapproche paradoxalement de ses traditions pré-photographiques et majoritaires dans l'histoire humaine prise dans son ensemble ; cette deuxième journée présentera des pratiques liées à l'image et aux espaces numériques, qu'il s'agisse d'installations immersives, de cyberspaces ou de réalité augmentée, mais évidemment aussi du jeu vidéo. Quelques communications seront présentées selon les propositions reçues, mais la journée se déroulera majoritairement en anglais sous la forme d'échanges. L'équipe de recherche INTEGRAE y présentera un résumé des principales idées avancées dans les présentations ayant eu lieu la veille, puis son modèle descriptif de l'espace et du point de vue dans le jeu vidéo. Notre invité d'honneur, le **Dr. Mark J.P. Wolf**, nous présentera ses travaux autour de ces questions. Une longue discussion plénière permettra aux participants d'échanger et complétera cette journée d'étude.

Modalités de proposition et de participation

- Envoyez vos propositions anonymisées de **250 à 500 mots** pour des communications de 20 minutes à l'adresse <pierre-marc.cote.1@umontreal.ca> d'ici au **29 mai**.
- L'événement est ouvert à tous gratuitement, mais les participants sont priés de signaler leur présence par courriel (<dominic.arsenault@umontreal.ca>) ou via Facebook (<http://www.facebook.com/events/550817614963499/>).

L'équipe INTEGRAE : Dominic Arsenault, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle, Sacha Lebel