

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

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 transcendentales — 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 transcendentales — 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(at)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(at)umontreal.ca] ou via Facebook (<http://www.facebook.com/events/550817614963499/>).

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

Appel à communications: <http://www.le-ludophile.com/Files/Journees-espace-Ludicine.pdf>.

eSpaceS

Ludiciné Symposium on the visual treatment of space across media and digital imageries

June 19 and 20, 2013

Université de Montréal

Immediately preceding the History of Games international conference in Montreal, a two-day symposium will be held at the Université de Montréal on the subject of the visual treatment of space across visual media and digital imageries. Throughout the event, participants will present and discuss on techniques, technologies and media that entertain peculiar relationships with spatiality, ranging from perspective and orthographic projection, trompe-l'oeil, landscape painting, maps and scrolls, photography, film, comics, amusement park theme rides, and of course video games. The symposium is organized through Dominic Arsenault's research project "Graphical technologies, aesthetics and innovation in the video game industry: a study of the 2D-3D transition in the 1990s", funded by the FQSRC (Fonds Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture), and committed to fostering interdisciplinary examination of visual space in video games.

The first day (Wednesday, June 19th) will feature many presentations on the broad topic of spatiality, entirely in French, from disciplines such as art history, film studies, philosophy, architecture, design, game studies, and media studies. The second day (Thursday, June 20th) will take place entirely in English, with a stronger focus on discussions and a few presentations from scholars working in digital media, cyberspace and cyber-museology. Keynote addresses from Dominic Arsenault's research team and noted game historian Mark J.P. Wolf will explore issues, conceptual models and challenges in theorizing video game spaces. A formal invitation with all details and deadlines will be posted here in the following weeks.

Participation

Send in 250-500 word anonymous proposals for 20-minute presentations to [pierre-marc.cote.1(at)umontreal.ca] before May 29th. The event is open to all, but participants are asked to RSVP by email [dominic.arsenault(at)umontreal.ca] or via Facebook

(<http://www.facebook.com/events/550817614963499/>). The original Call for Papers document can be found here: <http://www.le-ludophile.com/Files/Journees-espace-Ludiciné.pdf>.