

COLLOQUE DES CYCLES SUPÉRIEURS DE MÉDIAS* 2014
PERMÉABILITÉS DE L'IMAGE
APPEL DE PROJET

De la théorie des mèmes (Dawkins) à celle des simulacres (Baudrillard), les thèses abondent pour expliquer la reproduction de l'image et ses effets sur le monde. Sous la loupe de théoriciens mais aussi d'artistes, l'image a souvent été représentée comme un virus contaminant le quotidien. Pensons à la nouvelle chair de Cronenberg (*Vidéodrome*) ou encore à la série transmédiatique *Matrix*, pour ne nommer qu'eux. Ainsi, l'ère des technologies numériques et de la multiplication des surfaces de diffusion, la circulation, l'hybridation et la contagion des images sont des concepts participant autant à la fabrication des oeuvres d'art qu'à la démarche des artistes. Les surfaces d'inscription se multiplient ; sur ces corps s'impriment divers codes. Ainsi, dans un double mouvement, l'image semble modifier les normes du corps ; tandis que la démocratisation des médias permet aux utilisateurs de modifier ces normes pour faire pression sur le réel.

Contagion

Au delà de la contagion des représentations dans l'espace numérique, émergent à l'ère d'internet de multiples cartographies d'informations et de réseaux (comme les cartes de sujets *Twitter*) comme autant de mise en image de phénomènes contagieux. Cette surabondance d'informations ne montre pas des corps et des formes stables, passant par un médium fixe; plutôt, il s'intéresse aux énergies et tendances des mouvements qui en débordent. Les objets de nature numérique tels les jeux vidéos sont, en ce sens, très probants. Comment une telle abondance d'informations, souvent hors de préoccupations anthropo-centriques, change-t-elle notre relation au quotidien? Comment appréhender et comprendre les «objets-frontières» (Leigh Star) ou la «médiation furieuse» (Galloway) qui mettent en contact moult réalités sociales?

Hybridation

L'hybridation, elle, se vit sur ces espaces qui se fondent à travers la multiplication des interfaces. Ces nouveaux espaces deviennent ludiques et une constante interaction peut se produire entre elles. Il devient alors possible de penser un objet systémique, par exemple un jeu vidéo, en tant que représentation (Grodal). La convergence intermédiaire remet en cause les catégorisations, les codes et les conventions. L'art sort des institutions et l'espace de réception se démocratise, les installations interactives prolifèrent dans les milieux urbains. Mais l'hybridation est aussi ce croise-ment de représentations que les technologies numériques explorent depuis maintenant des années. Dans cet espace, la réalité et le virtuel s'unissent, au point où on semble parfois même avoir perdu la trace du réel.

Circulation

L'accélération erratique du trafic des images, couplé à une augmentation torrentielle de leur volume, engendre de nouvelles théorisations. Pensons à la notion d'acteur-réseau (Latour) ou encore la remédiatisation des corps par les nouvelles technologies (Bolter & Grusin). Ce sont là des actes ayant le but de transformer le monde possible et de mettre en réseaux des réalités hétéroclites. De YouTube à Facebook, la représentation de soi se fait dans un milieu qui n'est ni privé ni public et de nouveaux modes d'être s'articulent, comme le développe par exemple le concept d'extimité (Tisseron). D'un autre côté, le passage du support physique au format numérique, dans les jeux vidéo, implique des changements majeurs dans leur production et leur mise en marché, modifiant leur circulation au sein des communautés.

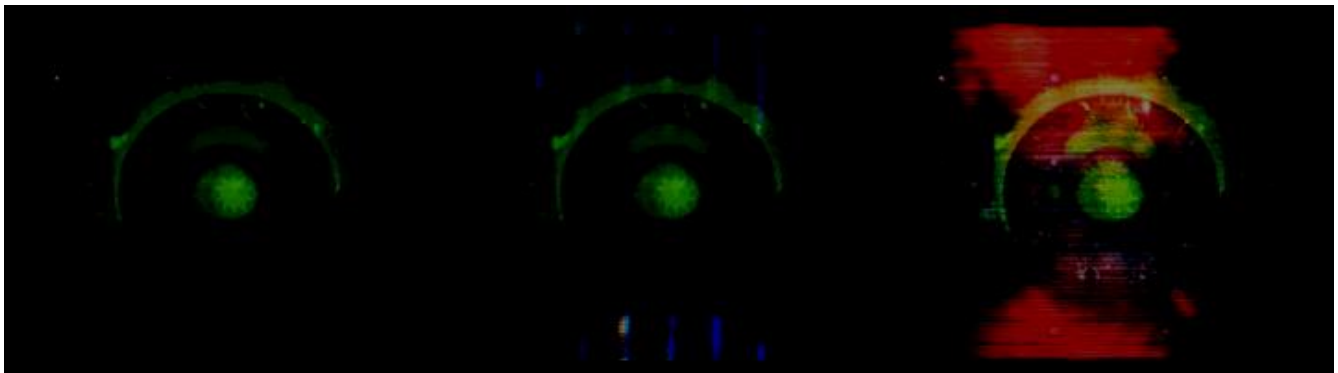


Photo TiND.org

Quelques pistes de réflexion

- *La représentation fictionnelle et/ou la mise-en-jeu de phénomènes de contagion*
- Les images des crises politiques qui circulent sur le web et les frontières entre le national et l'international, le public et le privé
- La mise en images de données sur des phénomènes de contagion au niveau de l'information publique et des communications scientifiques
- L'insistance et la prolifération de motifs et de signature dans les arts visuels
- La place des représentations idéologiques et religieuses dans l'espace public
- L'influence contagieuse des contextes historiques sur la représentation de figures récurrentes (comme les super-héros, les personnages mythologiques, les personnages historiques)
- L'intensification de la rétroaction des fans dans les processus de production et de création, comme dans certains projets financés par crowdfunding (tels Kickstarter, ou Steam Greenlight)

Critères

- Date limite** : 14 juillet pour la réception des dossiers.
- Envoyez votre proposition à colloquemedias@gmail.com
- Le participant ou la participante doit être inscrit(e) soit à la maîtrise, au doctorat ou dans un D.E.S.S.
- Le colloque est ouvert à toutes les disciplines d'études.
- La proposition de communication doit faire entre 300 à 400 mots, en comprenant le titre, et doit inclure en plus une bibliographie sommaire. La proposition devra exposer clairement votre problématique et les liens qui l'unissent à la thématique du colloque.
- La proposition doit être accompagnée d'une brève présentation du participant ou de la participante : Nom et prénom, université ou institution d'attache, département, programme/discipline d'étude, cycle d'étude, et adresse courriel.
- L'événement aura lieu du 19 au 20 septembre au Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal.

Bibliographie

- Akrich, Madeleine, Michel Callon & Bruno Latour 2006. *Sociologie de la traduction: textes fondateurs*. Paris : École des mines de Paris.
- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacres et simulation*. Paris: Gallilée.
- Bolter, Jay David & Richard Grusin. 1999. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge & Londres : MIT Press.
- Dawkins, Richard. 1989. *The Selfish Gene*. New-York : Oxford University Press.
- Galloway, Alexander R., Eugene Thacker & McKenzie Wark. 2014. *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*. Chicago & Londres : University of Chicago Press.
- Grodal, Torben. 2000. "Stories for Eye, Ear and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences", dans Perron, Bernard & Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, p.129-155. New-York: Routledge.
- Kline, Dyer-Whiteford & De Peuter. 2003. *Digital Play: The Interactions of Culture, Technology and Marketing*. Montreal, Kingston: McGill-Queen's University Press.
- Star Leigh, Susan. 2010. "This is not a boundary object: reflections on the origins of a concept", dans *Science Technology Human Values*, vol. 35, no. 5, p.601-617.
- Tisseron, Serge. 2002. *L'intimité surexposée*. Paris: Hachette.