

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

EFFETS DE PRÉSENCE et EFFETS DE RÉEL
dans
LES ARTS DE LA SCÈNE et LES ARTS MÉDIATIQUES

Volet 3

De la chair aux pixels : le corps remixé

Journées d'études

Les 12 et 13 mai 2010

De 9 h à 18 h

Salle A-1330

Pavillon Hubert-Aquin

400, Ste-Catherine Est

Métro Berri-UQAM

Malgré la prolifération des œuvres médiatiques dans les nouveaux réseaux de communication, et malgré le fait que les technologies numériques (image de synthèse, internet, gps, communication par satellite) ont infiltré les arts de la scène, le corps, charnel, physique, palpable demeure la trace incontestée de l'homme dans ces espaces où la déréalisation fait loi. Contrepoin d'une culture du virtuel que la surenchère des effets de présence et des effets de réel dynamise, le corps semble rester au cœur des dispositifs (scénique, interactif, immersif), tantôt foyer de perceptions (spectateurs), tantôt porteur de l'action (acteur, participants), tantôt objet d'expérimentation (corps virtuel, mécanisé, ou augmenté de prothèses électroniques), tantôt terrain d'exploration (sensorialité). Quel(s) corps ces œuvres où les pixels défient la matière convoquent-elles? Comment renouvellent-elles la dynamique entre performeurs, spectateurs et dispositifs? Quelle place le corps a-t-il encore dans la création de personnages virtuels? Cet atelier vise à étudier le(s) corps (autant ses extensions que ses avatars) dans les œuvres où l'utilisation des technologies émergentes permet la multiplication des effets de présence et des effets de réel. Seront notamment examinées des productions où les corps sont soit *virtualisés* selon diverses modalités ou techniques (projections, téléprésence, morphe, interpolation, incrustation, chroma key, etc.), soit soumis à différents effets (présence, réel).

Now that information technology (synthesized images, internet, GPS, satellite communication) has infiltrated the performing arts, and in light of the proliferation of media works through these new communications networks, the carnal, physical, palpable body still constitutes the incontestable mark of man in these spaces where the unreal reigns. In effect, as the counterpoint of a virtual culture that tries to outdo it with presence effects and dynamized real effects, the body seems to be at the heart of the various systems (scenic, interactive, immersive), sometimes as the focus of perception (the spectators), sometimes as the means of action (actors, participants), sometimes as the object of experiments (virtual bodies, mechanized bodies, bodies augmented by electronic prostheses), and sometimes as the field of exploration (sensory). What body or bodies are convoked by these works, where pixels defy matter? How do they renew the dynamic between performers, spectators and systems? What place does the body still have in the creation of virtual characters? This workshop aims to study the body (bodies) (from its extensions to its avatars) in works where the use of emergent technologies allows the multiplication of presence effects and real effects. Productions where bodies are either *virtualized* through different modalities and techniques (projections, telepresence, morphing, interpolation, encrustation, chroma keys, etc...), or subject to different effects (presence effects, real effects), will be the main focus of examination.

Renseignements et réservations : 514 987 3000, 3255 #

www.effetsdepresence.org

EFFETS DE PRÉSENCE ET EFFETS DE RÉEL DANS LES ARTS DE LA SCÈNE ET LES ARTS MÉDIATIQUES

LE CORPS REMIXÉ

JOURNÉES D'ÉTUDES

12 et 13 mai 2010

9 h – 18 h

UQAM, A-1330

Pavillon Hubert-Aquin

400, rue Ste-Catherine Est
Métro Berri-UQAM

Entrée libre

Réservations : 514 987 3000, 3255 #

Organisées par Josette Féral et Edwige Perrot

Dans le cadre du groupe de recherche

« Performativité et effets de présence »

Crédits : Victor Pilon

Production 4D art, *Grand hôtel des étrangers*, 1994,
Montréal (Québec), Canada. Jean-François Blanchard