

Communiqué pour diffusion immédiate,

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

COLLOQUE

PERSONNAGES VIRTUELS

Les 6 et 7 novembre 2009

De 8 h 30 à 17 h

Agora Hydro-Québec
Cœur des sciences de l'UQAM
175, avenue du Président-Kennedy
Montréal

Métro Place-des-Arts

ENTRÉE LIBRE

Organisé par Louise Poissant et Renée Bourassa
Renseignements : <http://personnagesvirtuels.org/index.html>

Les personnages virtuels médiatisent notre présence dans les mondes du cyberspace ainsi que dans les environnements interactifs et expérientiels. Doubles, clones, avatars ou agents d'interfaces, personnages de jeux vidéo et d'univers virtuels, ces figures anthropomorphiques occupent un rôle de plus en plus important dans de nombreux domaines, que ce soit par leurs applications artistiques (arts médiatiques et arts de la scène, cinéma, interfaces multimédiatiques), ou encore dans les secteurs de la communication, de la psychologie et de la sociologie. Les travaux sur les personnages virtuels liés aux interfaces interactives ou aux jeux vidéo se multiplient et mettent en jeu les questions du réalisme de la représentation, de l'identité ou de la sociabilité.

Comment les personnages virtuels interviennent-ils dans la configuration des interfaces, dans les arts de la scène, au cinéma, dans les arts médiatiques, dans les jeux vidéo ainsi que dans les mondes ludiques du cyberspace ? Comment interagissent-ils avec les sujets humains ? Qu'est-ce qui rend présent, performatif et parfois inquiétant un personnage virtuel ? Quels sont ses apports potentiels en regard des recherches actuelles dans les arts, le domaine des communications et des sciences comme la psychologie, les sciences cognitives ou la sociologie ? Quel rôle le personnage virtuel est-il appelé à jouer ? Quelles caractéristiques partage-t-il avec les personnages incarnés par un acteur humain et comment interagit-il avec eux ? Comment affecte-t-il notre expérience et notre engagement dans les mondes virtuels du cyberspace ? Comment s'interpénètrent les mondes réels et virtuels par son intermédiaire et comment médiatise-t-il notre relation au monde ? Comment transforme-t-il les arts de fiction ?

La thématique sera abordée par le biais de quatre domaines :

1. Les arts de la scène
2. Le cinéma et les environnements sonores
3. Les jeux vidéo
4. Les environnements du cyberspace (Second Life, arts réseaux, espaces hyper-médiatiques, architectures virtuelles)

PROGRAMME

Vendredi 6 novembre 2009

8 h 30 – 9 h 00 : Accueil, café et croissants

9 h 15 : Louise Poissant (UQAM) et Renée Bourassa (Université Laval)
Ouverture

Modératrice : Isabelle Choinière (Artiste)

9 h 30 – 10 h 00 : Enrico Pitozzi (Université de Bologne - Italie)
Interrogation aux vertèbres : l'anatomie entre physiologie et numérique

10 h 00 – 10 h 30 : Martine Époque (UQAM) et Denis Poulin (UQAM)
NoBody danse : signatures et perspectives

10 h 30 – 11 h 00 : Liviu Dospinescu (Université Laval)
« Mais où est passé l'acteur ? ». Ou, le personnage virtuel démonté...

11 h 00 – 11 h 30 : Marc Boucher (UQAM)
Ceci n'est pas un médium : le simulacre, de la fantasmagorie à la virtualité

11 h 30 – 12 h 00 : Discussion

12h 00 – 13 h 00 : Lunch

Modératrice : Joanne Lalonde (UQAM)

13 h 00 – 13 h 30 : Michel Fleury (UQAM)
Evolver : Présence virtuelle sur le web

13 h 30 – 14 h 00 : François Giard (Université Laval) Matthieu Guitton (Université Laval)
Beauté ou réalisme : les dimensions de la peau des sciences cognitives aux humains virtuels

14 h 00 – 14 h 30 : Geoffrey Edwards (Université Laval)
Une boîte à outils pour la présence virtuelle au laboratoire EMIR

14 h 30 – 15 h 15 : Discussion

15 h 15 : Pause

15 h 30 – 16 h 00 : Bertrand Gervais (UQAM) / Paule Mackrous (UQAM)
Figures et effets de présence dans le cyberspace

16 h 00 – 16 h 30 : Gregory Chatonsky (Artiste – France / Canada)
La Solitude des machines

16 h 30 – 17 h 00 : Discussion

Samedi 7 novembre 2009

8 h 30 – 9 h 00 : Café et croissants

Modératrice : Josette Féral (UQAM)

9 h 30 – 10 h 00 : Renée Bourassa (Université Laval)

Personnages virtuels : puissances du faux et inquiétante étrangeté au cinéma et dans les jeux vidéo

10 h 00 – 10 h 30 : Bernard Perron (Université de Montréal)

Le jeu vidéo d'horreur : morts du personnage virtuel

10 h 30 – 11 h 00 : Dominic Arsenault (Université de Montréal)

Expressivité et présence : quelques stratégies problématiques d'utilisation de la voix pour l'avatar dans le jeu vidéo

11 h 00 – 11 h 30 : Charles Perraton (UQAM)

Le rôle de l'avatar dans le développement de nouvelles formes de subjectivité

11 h 30 – 12 h 00 : Samuel Archibald (UQAM)

Les jeux vidéo, le cinéma et la virtualisation du monde

12 h 00 – 12 h 30 : René St-Pierre (UQAM)

Le « voyage du héros » dans les jeux vidéo éducatifs : entre conception de règles et résolution d'une intrigue

12h 30 – 13 h 00 : Discussion

13 h 00 – 14 h 00 : Lunch

Modératrice : Lynn Hughes (Université Concordia – Artiste – Montréal)

14 h 00 – 14 h 30 : Lorella Abénavoli (UQAM)

*La bande sonore : puissante et invisible présence.
Projet pour une banque de son destinée à être associée à des personnages virtuels.*

14 h 30 – 15 h 00 : Catherine Béchard (Artiste – Montréal)

Les notions de présence, d'intimité et de virtualité dans l'œuvre de Catherine Béchard et Sabin Hudon

15 h 00 – 15 h 30 : Kora Van Den Bulcke (Architecte) et Thomas Soetens (Artiste - Belgique / Canada)

"They Watch" – 2009. Exploring presence and identity in hybrid space

15 h 30 – 16 h 00 : Discussion

16 h 00 : Renée Bourassa (Université Laval) et Louise Poissant (UQAM)

Clôture