

MOBILITÉS NUMÉRIQUES

Corps,
imaginaires des villes.
et réalités hybrides.

Vendredi 17 mai de 8.45 à 17.00 et samedi 18 mai de 8.45 à 13.00

Journées d'étude
du groupe de recherche Effets de présence et performativité
www.effetdepresence.uqam.ca/



Faculté des arts

Coeur des sciences
Agora Hydro-Québec (CO-R500)
175, avenue du Président Kennedy
H2X 3P2 Montréal
Métro : Place des arts

PROGRAMME

RENÉE BOURASSA - CANADA - UNIVERSITÉ LAVAL
PARCOURS DE RÉALITÉS HYBRIDES DANS LES IMAGINAIRES DE LA VILLE



RÉSUMÉ

Cette communication se penche sur les expériences participatives où interviennent les mobilités numériques dans les pratiques artistiques en émergence, qui témoignent du nomadisme contemporain. Les dispositifs portables relient la trajectoire d'un promeneur à un espace en-ligne ou à une base de données, pour en augmenter la dimension symbolique. Ils font appel aux téléphones et aux applications mobiles ainsi qu'aux systèmes de positionnement géolocalisés. Le parcours augmenté devient une expérience esthétique de nature performative, lequel connecte l'espace de proximité à un ailleurs ou à une altérité. Dambuler dans un lieu renvoie à l'expérience centrale du corps dans l'espace physique doublé d'un espace imaginaire, que médiatisent les technologies mobiles. Cette situation hybride, entre espace privé et espace public, modifie les conditions de perception de la ville, pour en multiplier les significations. Le parcours se tisse en fonction d'une narrativité superposée à la ville et trace une poétique des lieux urbains.

BIO

Renée Bourassa est professeure à l'École de design de l'Université Laval. De nature interdisciplinaire, ses intérêts de recherche portent sur les fictions issues des médias numériques, sur les pratiques expérientielles dans les dispositifs de réalité mixte, sur la performativité et les effets de présence ainsi que sur la culture numérique. Elle a publié en 2010 un essai intitulé *Fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques. Des arts de mémoire au cyberspace*. Elle co-dirige avec Louise Poissant deux ouvrages collectifs intitulés *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence* (2013) et *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (2013), ainsi qu'un autre ouvrage intitulé *Figures de l'immersion*, en co-direction avec Bernard Guelton et Bertrand Gervais (à paraître, 2013). Chercheuse membre régulier du groupe de recherche sur la performativité et les effets de présence, elle est également affiliée au centre Figura, au laboratoire NT2, au CRIALT ainsi qu'au LAMIC. <http://www.design.ulaval.ca/personnel/professeurs/renee-bourassa.html>

BENOÎT BORDELEAU - CANADA - UQAM

MIEUX VAUT CHOISIR LES SENTIERS QUI BIFURQUENT : DÉTOURS SUR LA RÉAPPROPRIATION DES TECHNOLOGIES GPS EN ARTS.



RÉSUMÉ

Alors que les technologies du Global Positioning System ont infiltré nos dispositifs mobiles, qu'il s'agisse de téléphones dits intelligents, tablettes numériques et autres dispositifs, elles semblent dorénavant tenues pour acquies. Cette intervention propose de retracer le parcours des technologies GPS, depuis l'amélioration des signaux en 1996 à des fins civiles, par le biais de démarches artistiques. Si l'industrie automobile et le milieu des sports récréatifs ont rapidement saisi l'intérêt qu'un tel dispositif pouvait avoir, les artistes n'ont pas tardé à les détourner pour questionner la place du corps dans son environnement, que ce soit par des pratiques ludiques ou à forte charge politique. Une attention particulière sera portée sur les projets *Impressing Velocity* de Masaki Fujihata, *le bio mapping* de Christian Nold et *Tracking Transience* de Hasna Elahi. Ces trois projets mettent en lumière le rapport de liberté et de privation que peuvent offrir le GPS, la perspective nouvelle qui s'est ouverte sur le territoire et sur le temps quotidien et finalement comment elles permettent un regard critique conjugué à un imaginaire urbain.

BIO

Benoît Bordeleau vit et travaille à Montréal depuis 2005. Il a déposé en 2011 un mémoire de maîtrise en études littéraires (profil création, UQAM) offrant une réflexion sur la note de terrain, l'écriture fragmentaire et le montage textuel au sein d'une posture d'écrivain flâneur. Il a oeuvré pendant plusieurs années à titre d'assistant de recherche au Laboratoire NT2 : au cours de cette période, il s'est notamment intéressé aux représentations hypermédiatiques de la ville. Il a aussi été webmestre pour *La Traversée - Atelier qué-*

-bécois de géopoétique avant de prendre le relais de la coordination de cette dernière en 2010. En 2012, il a publié un premier récit intitulé *Au détour de l'habitude* dans la collection « Éclats » de La Traversée. Il poursuit des études doctorales dans une perspective de recherche-crédation où se conjuguent des réflexions sur le rapport entre flânerie, imaginaire et quotidienneté par le biais des représentations du quartier Hochelaga.

ULRICH FISCHER - GENÈVE - C-SIDE PRODUCTION
LA MACHINE CINÉMA AU TEMPS DU WEB 2.0



RÉSUMÉ

Dans les années 1920, « l'effet Koulechov » a contribué à définir une écriture cinématographique moderne, en la libérant des réflexes hérités des formes d'art pré-existantes (théâtre, peinture). Presque 100 ans plus tard, la même question revient à l'ordre du jour, mais cette fois-ci concernant le cinéma lui-même: comment est-ce que l'on peut réaliser et produire un projet audio-visuel qui utilise les nouveaux outils numériques et possibilités liés au réseau d'ordinateurs (le web) de manière « native » ?

Le projet *Walking the edit* propose d'explorer la narration combinatoire sur le principe d'une interaction « organique » (la marche à pied) avec une base de données géolocalisée (la mémoire audiovisuelle d'un territoire). Cette présentation propose de poser les enjeux de la narration combinatoire (les liens entre les images – le montage – n'est pas décidé de manière unique et figée en amont de l'expérience), de la co-crédation (le spectateur a une place active et créative dans le processus de réception) ainsi que de la valorisation des contenus créés dans le cadre d'un projet (proposer un accès original aux contenus qui ne sont pas visibles dans un film « classique »).

BIO

Ulrich Fischer a démarré son travail avec les images en mouvement en plein changement technologique au début des années 90 : l'informatique pointait son nez, l'argentique était au sommet de sa gloire et la vidéo amplifiait la « démocratisation » de la production audiovisuelle. L'apprentissage des 3 techniques, à l'époque totalement séparées, a constitué ce qui est le fondement formel de son travail aujourd'hui : la chance de l'accès non linéaire et la combinatoire (l'informatique), la possibilité de réaliser des images évocatrices et plastiques (cinéma) et la facilité de produire et distribuer à travers l'accès de moins en moins onéreux aux outils (vidéo).

Sur ce chemin, il a réalisé plusieurs films courts (documentaires, fiction, animation). Dès les années 2000, il s'est orienté vers la performance et les installations, à travers des projets interactifs, en lien avec la ville (sortir de la salle de cinéma, amener les images dans la ville). La place de l'habitant, la question de la marge de manoeuvre et des interactions entre personnes et espaces de vie, les utopies et alternatives, la place des nouveaux médias et l'informatique contextuelle sont quelques uns de ses cadres d'approches aux questions que soulève la ville contemporaine.

Depuis 2007, il travaille essentiellement sur le projet *Walking the edit* et la nouvelle plateforme d'édition en ligne *Memoways* : cinéma, ville, participation et interactions ludiques en vue d'accéder de manière singulière et individuelle à la mémoire audiovisuelle d'un territoire.

RICHARD BÉGIN - CANADA - UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL
NOTES SUR LE MOBILOGRAPHE



RÉSUMÉ

Dans *Notes sur le cinématographe Robert Bresson* associe l'appareil cinématographique à « une façon neuve d'écrire, donc de sentir ». Ces notes ont ceci de précieuses qu'elles nous informent de la perception d'un auteur envers un dispositif technique dont il cherche à démontrer qu'il permet de produire une forme inédite de sensibilité. L'objectif de ma présentation sera de creuser le sillon de cette démonstration en prenant cette fois pour objet l'appareil numérique mobile, et, plus particulièrement, le téléphone dit « intelligent ». Ce dernier, lorsqu'il est utilisé afin de capter l'image d'un événement, permet d'abord l'inscription d'une mobilité qui a pour conséquence d'évoquer une sensibilité liée au corps de celui ou celle qui, à ce moment précis, se mobilise. Aussitôt téléversé dans le Web, l'objet de cette captation s'échange et circule ensuite de manière à propager une image somatique de l'événement, lequel s'accorde, au-delà de toute signification politique, sociale ou domestique, à la seule « pratique spatiale » du sujet. S'écrit alors un événement dont on ne perçoit plus que la mobilité de celui qui en est le témoin. Cette démonstration tentera de poser les jalons esthétiques d'une expression qu'on dira « mobilographique » et qui, à juste titre, privilégie l'effet de présence à la représentation.

BIO

Richard Bégin est professeur en études cinématographiques au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Il est le fondateur et directeur de la revue *Écranosphère*. Il a publié *Figures de violence* (avec Bernard Perron et Lucie Roy) aux éditions L'Harmattan, ainsi que *Baroque cinématographique : essai sur le cinéma de Raoul Ruiz* aux Presses de l'Université de Vincennes. Il a co-dirigé avec Laurent Guido le numéro *L'horreur au cinéma* de la revue *CiNÉMAS* et le numéro « L'imaginaire des ruines » de la revue *Protée* avec Bertrand Gervais et André Habib. Ses recherches portent sur la violence, le désastre et la technologie numérique.



RÉSUMÉ

De Guy Debord dans les années 1950 à Esther Polak plus récemment, les artistes contemporains reviennent sans cesse sur le motif de la marche à pied. Debord et ses amis ont cartographié les ambiances urbaines dans les rues de Paris, tandis que Polak et son équipe ont muni des éleveurs peuls au Nigeria de dispositifs GPS et développé un robot pour dessiner leurs itinéraires dans le sable.

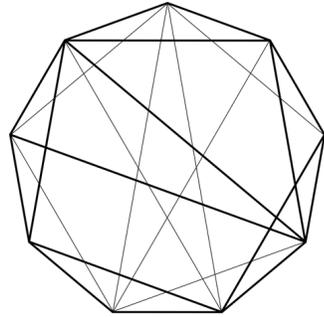
Autrefois le domaine de professionnels qui mobilisaient un savoir hautement spécialisé, la cartographie est aujourd'hui devenue l'affaire de tous, un moyen pour chacun de se situer dans le monde. La convergence de réseaux mondiaux, de bases de données en ligne, et de nouveaux outils pour la cartographie mobile coïncide avec un regain d'intérêt pour la marche comme forme d'art. Dans le livre *Walking and Mapping*, Karen O'Rourke s'interroge sur les conséquences de cet engouement à travers l'étude de projets d'artistes contemporains. Certains captent le « GPS émotionnel »; d'autres utilisent des techniques satellitaires pour créer des paysages faits de données - « datascares » - d'autres encore utilisent leurs pieds pour faire de « la cartographie spéculative. » Beaucoup travaillent avec des scientifiques, des designers et des ingénieurs.

O'Rourke offre des lectures critiques de ces projets et les situe par rapport à des œuvres marquantes du dernier demi-siècle. Elle montre que les détails infimes de chaque travail prennent plus d'importance en conjonction avec d'autres. Ensemble, ils forment une nouvelle entité, un ensemble dynamique plus important que la somme de ses parties. En alternant l'étude attentive des projets sélectionnés avec une vision de leur place dans un contexte plus large, ce livre vise à cartographier un phénomène complexe.

BIO

Karen O'Rourke est Maître de conférences habilité à diriger des recherches à l'UFR d'Arts Plastiques et Sciences de l'Art de Université Paris 1 (Panthéon-Sorbonne). Ses travaux personnels tendent à mettre en relation la pratique artistique avec la notion de réseau, avec celle d'archivage et avec celle de territoire. Parmi ses réalisations d'arts plastiques dans ce domaine, on peut citer *City Portraits* (1989-92), *Paris Réseau / Paris Network* (1993-2000), *L'archivage comme pratique artistique* (1997-2000), *Une carte plus grande que le territoire* (2002-2004), *Eavesdroplets* (2006) et *Partially Buried University* (2008-2010). Ses recherches théoriques sur l'art contemporain ont donné lieu à près de quarante articles publiés dans des revues comme *Leonardo*, *AI & Society*, *Ligeia*, *Plastik* et *Livraison* et ont abouti à deux ouvrages de synthèse. Le premier, *Walking and Mapping : Artists as Cartographers (La marche et la cartographie: les artistes en tant que cartographes)*, paraît en mars 2013 aux éditions de MIT Press (Cambridge, Mass.). Le second, *Des arts-réseaux aux dérives programmées : actualité de « l'art comme expérience »*, consiste en une adaptation de son rapport de HDR en vue d'une publication.

YANNICK GUÉGUEN - CANADA - AUDIOTOPIE
ART SONORE MOBILE GÉOLOCALISÉ



AUDIOTOPIE
PARCOURS SONORES

RÉSUMÉ

Cette présentation porte sur une étude comparative de trois parcours sonores d'Audiotopie impliquant la contextualisation et/ou la géolocalisation. En s'appuyant sur les catégories de l'art sonore mobile de Frauke Behrendt et des théories de l'action située, le cadre d'expérience de l'auditeur sera évalué dans chacun de ces projets. L'objectif étant d'élargir la réflexion sur ce type de pratique artistique, tout en interrogeant la réception du public à ces formes d'expérimentations.

BIO

Yannick Guéguen est directeur artistique chez Audiotopie. Audiotopie est un collectif d'artistes créant des parcours sonores qui concilient l'architecture de paysage, la musique électroacoustique et les médias mobiles. Ces parcours immersifs croisent réalité et fiction dans le but de créer une expérience sensorielle misant sur les qualités ambiantales et sociales des lieux.

www.audiotopie.com

XAVIER BOISSARIE - FRANCE - ORBE
LA RÉALITÉ AUGMENTÉE SONORE : UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE



RÉSUMÉ

L'écoute appareillée classique dissocie la perception auditive des sensations kinesthésiques. En associant des sources sonores à des éléments tangibles, la réalité augmentée réconcilie perception et proprioception.

Cette approche sera présentée à travers différentes réalisations du collectif Orbe : *Topophonie de l'Eau*, un paysage sonore liquide qui épouse une topographie, le *Laboratoire de la Dérive Protocolaire* et *Murmures Urbains*, qui composent avec les cycles d'une ville.

BIO

Praticien du numérique depuis 15 ans, Xavier Boissarie s'éloigne de la dimension immatérielle attachée à ce domaine pour mieux s'approcher de l'expérience incarnée.

Il s'empare des supports mobiles dans une tentative d'hybridation des espaces tangibles et numériques selon différentes modalités : la préfiguration de l'expérience concrète dans une simulation analogique, la captation et la restitution de l'expérience de déambulation à travers des représentations cartographiques dynamiques et interactive ou encore, le déploiement de contenus situés accessibles en déambulation avec un terminal mobile.

Pour travailler sur ces sujets, Xavier Boissarie a rassemblé une équipe composée de Game-Designers, Ingénieurs et artistes au sein de Orbe. L'équipe mène une intense activité de recherche et développement en collaboration étroite avec différentes institutions du domaine culturel : l'ENSADLAB (géo-localisation indoor), L'IRCAM et L'ENSCI (projet ANR Topophonie), la Chartreuse et la Gaité Lyrique (Sonospheres), le PASS (projet ICI), Universciences (projet Mobilearn)...

MARIE-CHRISTIANE MATHIEU - CANADA - UNIVERSITÉ LAVAL
MUSIQUE DE CHAR, AUTORADIO 2012-2014 - UNE EXPÉRIENCE SONORE DANS LE FLU-
TENDU DE L'AUTOROUTE 20.



RÉSUMÉ

Cette présentation analyse différents éléments dans le développement d'une expérience sonore se produisant dans le flux-tendu de l'autoroute Jean-Lessage entre Québec et Montréal. Le projet de recherche intègre simultanément les caractéristiques physiques des infrastructures routières, les politiques économiques qui encadrent le développement des axes autoroutiers, le patrimoine invisible transmis par les ondes radio et le téléchargement de contenus numériques afin de créer un trajet sonore parallèle à celui de la route et du paysage traversé par un conducteur. Nous analyserons à cet effet l'insularité close et autonome de la voiture comme espace parfait et privilégié de l'expérience. *Musique de char, autoradio 2012-2014* est un projet de recherche-création financé par le Programme aide au projet novateur du FQRSC.

L'équipe de recherche est composée de Marie-Christiane Mathieu artiste en art interdisciplinaire, professeure à l'École des arts visuels de l'Université Laval, Québec, Chantal Dumas, artiste en art sonore et en art visuel, Montréal, Jean-Charles Grégoire, ingénieur, professeur et chercheur à l'INRS, Montréal, Geneviève Gasse, assistante de recherche, École des arts visuels de l'Université Laval, Québec.

BIO

Le travail de recherche de Marie-Christiane Mathieu se divise en deux axes. Le premier, conceptuel, cerne par le biais de différentes installations interactives l'idée de l'enveloppe ou de la bulle dans laquelle chaque individu vit. Le deuxième, d'ordre technologique, met ensemble par l'entremise de différents systèmes de communication, des objets, des personnes, et des lieux séparés. Ses positions théoriques prennent ancrage dans le monde concret de l'économie et de la politique et dans l'évaluation des différents systèmes de diffusion mis à la disposition des artistes. En tant que conférencière, elle a répondu à de nombreuses invitations aux États-Unis, en Allemagne et au Brésil. Elle a été invitée à des résidences de travail au Banff Centre for the Art, Canada, à l'Holocenter de New-York, E.U. et à l'École supérieure des arts médiatiques de Cologne en Allemagne. En 2004, elle a complété un doctorat en Études et pratiques des arts à l'UQAM. Depuis 2008, elle est professeur à l'École des Arts visuels de l'Université Laval.

BERNARD GUELTON - FRANCE - PARIS I SORBONNE MOBILITÉS NUMÉRIQUES ET INTERACTIONS SITUÉES



RÉSUMÉ

Dans les jeux en réalités alternées, la mobilité des joueurs et les appareillages sollicités sont déterminants. Ils impliquent des situations d'immersion réelle, virtuelle et fictionnelle qui interrogent des représentations de soi. Ces questions sont exemplifiées à travers deux ou trois dispositifs de jeux en réalités alternées. Les notions de représentations de soi sont envisagées à travers les questions basiques de l'action et des plans d'action jusqu'à des questionnements plus élaborés qui engagent la place du participant et les limites du jeu. L'action, la localisation, la décision, l'opérativité et l'indétermination sont proposés comme des modes opératoires fondamentaux qui engagent la mobilité et les actions du sujet. Ces considérations s'inscrivent dans une conception active de la perception et de la spatialité du sujet qui met en relation simultanée le corps propre du sujet, ses trajectoires et ses relations aux objets, que j'appellerai « interactions situées ». Il s'agit de représentations qui se construisent pendant et grâce à l'action. Les interactions situées constituent le fondement corporel et perceptif pour une approche de la mobilité du sujet.

BIO

Bernard Guelton développe depuis la fin des années 80 des réalisations artistiques qui interrogent les contextes sociaux et architecturaux dans lesquels il intervient. La question des rapports entre architecture et fiction caractérise une partie de ses réalisations conçues pour des acteurs et des lieux à chaque fois particuliers. Ce rapport à la fiction n'est jamais conçu comme une mise à l'écart du monde mais au contraire comme une tentative d'inquiéter les

croyances qui fondent l'évidence non plus d'un monde mais de plusieurs suspendus entre évolution et destruction. Une cinquantaine d'expositions en France et à l'étranger témoignent de son engagement dans la création artistique personnelle mais aussi dans le cadre de la conception et du commissariat d'expositions.

Dans le cadre universitaire, il anime la ligne de recherche Fictions & interactions (CERAP) de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Cette ligne de recherche a pour ambition d'interroger les particularités de la fiction sous l'angle des pratiques artistiques et visuelles. D'importants développements ont vu le jour en 2010, 2011, 2012 avec la mise en place de nouvelles collaborations et projets de recherche sur les questions des immersions dans les dispositifs fictionnels et virtuels : collaborations avec l'UQAM et l'université Laval au Québec, et la plateforme XiYitang Shanghai : projets de recherche, colloques, tables rondes, ateliers.

Principaux ouvrages : 1- *Fiction et médias, intermédialités dans les fictions artistiques*, (Dir.) Publications de la Sorbonne, 2011. 2- *Images et récits* (Dir.) L'Harmattan, 2011. 3- *Les arts visuels, le web et la fiction*, (Dir.) Publications de la Sorbonne, 2009. 4- *Archifiction, Quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Publications de la Sorbonne, 2007. 5- *L'exposition, interprétation et ré-interprétation*, L'Harmattan, 1998.

<http://www.fictions-et-interactions.org> - <http://www.archifiction.org>

JEAN-AMBROISE VESAC - CANADA - UNIVERSITÉ LAVAL MOBILITÉ, PERFORMANCE ET HYBRIDATION



RÉSUMÉ

Cette conférence présente et discute les observations recueillies à l'hiver 2013, lors de travaux de recherche sur les dispositifs mobiles de réalités mixtes. Plus qu'une augmentation corporelle, l'entrée du corps dans les paysages virtuels provoque le dépassement de la notion de représentation vers celle de performance et d'hybridation. L'engagement au sein d'un dispositif médiatique mobile en temps réel impulse ce passage à l'expérience de la présence de soi devenue opérante comme une fonction d'animation intégrée au système informatique. Le participant médiatise son « être au monde » et exprime sa subjectivité dans ses actes et par les signes qu'il perçoit, parfois au hasard, dans son espace immédiat transformé en lieu métis de création. Ainsi, par leurs interactions multidimensionnelles, le corps et l'espace sont hybridés par les technologies mobiles, ce qui rend la combinaison de leur agentivité inextricable.

BIO

Jean-Ambroise Vesac est un artiste en art numérique. Sa pratique comprend la performance audiovisuelle interactive, les installations robotiques ou vidéo immersives. Ses oeuvres explorent les environnements de réalités mixtes : mi-physique mi-numérique, où machine, homme et paysage coexistent. Elles offrent des expériences esthétiques interac-

tives aux participants. Pour approfondir ses connaissances théoriques, il a entrepris un doctorat en arts et culture numériques à l'Université Laval sous la direction de Renée Bourassa. Ses recherches sont soutenues par le Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture (LAMIC) de l'Université Laval. Il est boursier du Fonds de recherche du Québec – Société et culture. Il est chargé de cours à l'École des Arts visuels de l'Université Laval et au Département de Philosophie et Arts de l'Université du Québec à Trois-Rivières.

DIANA DOMINGUES (DIANA MARIA GALLICCHIO DOMINGUES) - BRÉSIL - UNIVERSITÉ DE BRASÍLIA
MOBILITÉ ET SYSTÈMES ÉNACTIFS BIOCYBRIDES : SYNESTHÉSIE ET AFFECTIVITÉ
DANS LA REINGÉNIÉRIE DE LA VIE



RÉSUMÉ

Après les évasions et les immersions dans les mondes synthétiques de Réalité Virtuelle, nous sommes conscients des connexions au cyberspace everywhere (W.Gibson) et des modes de vie élargis par les technologies ubiquitaires (Weiser), dispositifs mobiles, interfaces locatives qui redéfinissent les narratives quotidiennes par la condition de mobilité biocybride (bio+ cyber+ hybride). Ces technologies d'une ontologie créative de la réalité poussent les artistes et les scientifiques de LART/UnB à partager des problèmes transdisciplinaires sur la reingénierie de la vie en trois directions : la réingénierie du sensorium, de la nature, de la culture. Nos systèmes éenactifs dotés de biocapteurs portables, grâce au traitement des données, révèlent les états affectifs des couplages synesthésiques corps/environnement pendant des affordances d'une perception écologique (J.Gibson), d'origine oroborique (Domingues). Des actions en logiciel social, dans deux projets en Bioart et biodiversité, envisagent l'écosystème, les géographies affectives et les paysages malades. L'un est dédié à la dengue, une infection endémique des régions tropicales, où des plateformes sociales biocybrides activent des informations et le comportement des individus qui co-habitent l'espace physique et le cyberspace et échangent des données obtenues sur une grande échelle, en particulier par des interfaces géographiques. L'autre, en paysage sonore naturalisé, est dédié à la préservation des communautés biologiques aux biomas, et les systèmes de reconnaissance de voix et traitement de signaux en visualisation des données. Les deux systèmes produisent des iconogéographies affectives du paysage d'un nouvel abstractionnisme.

BIO

Artiste pionnière en art numérique, théoricienne et commissaire d'expositions, professeur senior invitée au CAPES et au CNPq à l'Université de Brasília (UnB), elle a fondé (2010) et dirige le Laboratoire de Recherche en Art et Techno Science (LART). Elle dirige des thèses de doctorat et de post-doctorat au PGMart UnB et en Ingénierie Biomédicale au FGA - Gama - UnB. Elle est titulaire d'un post-doctorat à l'Université Paris VIII (2004), et d'un doctorat en Communication et Sémiotique à la PUC / SP (2000). Elle a publié des livres et des anthologies, ainsi que plus de 100 articles dans les revues Leonardo, Spie, IEEE, InTECH, Digital Creativity. Elle a réalisé une cinquantaine d'expositions solo et plus de 150 expositions col-

-lectives entre Biennales, Musées, Centres culturels, festivals renommés dans plusieurs pays : France, Canada, Angleterre, Italie, Espagne, Suède, Allemagne, Etats-Unis, Argentine, Mexique, Grèce, Pérou, Cuba, Slovénie. Ses recherches transdisciplinaires se concentrent sur le facteur humain des technologies créatives et l'expansion du sensorium, la mobilité, biofeedback et les systèmes éactifs et des états affectifs en Bioart, actuellement en collaboration avec Camera Culture Media Lab MIT/ CNPq. Ses oeuvres sont référencées dans les livres de S. Wilson Art+Science Now (2010), Information Arts (2002) ; Art in Latin American XX Century d'Edward Lucie-Smith, (2002) ; Prix récents XX Unesco Prize for the Arts - 7th Biennial de La Habana (2000) ; Global Crossing 2005; Rockefeller Foundation; Leonardo Journal: Prix Sergio Motta (2011), São Paulo.

<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0240803DKU6FNW>

TIAGO FRANKLIN RODRIGUES LUCENA - BRÉSIL - UNIVERSITÉ DE BRASILIA
THE IDEA THAT COMES FROM HERMES: ENACTIVE SYSTEM (A SENSORIZED INSOLE) FOR
ARTS AND TECHNOSCIENCE



RÉSUMÉ

In Greek mythology, Hermes created a winged boot, the ancient version of our wearable enactive affective system, which enhances his individual capacities. With the intention to understand the coupled relation between bodies X environment, we purpose a sensorized insole (designed using biomaterial latex from *Hevea brasiliensis*) that contributes to visualize human health's habits during their displacements in urban daily activities creating an affective narrative of users. As an enactive system, the prototype of the insole, acquires, processes and treats some physiological data (pressure's feet, temperature, galvanic skin response...) that informs us about the affective state of the users creating a living map. The project is on development at LART - Art and TechnoScience Lab at University of Brasilia - Gama campus and MIT-MediaLab, Camera Culture Group and involves artists, biomedical and electronic engineers. We will present some ideas that follow the prototyping process of a sensorized insole, artistic inspirations and further goals to be use in Arts and TechnoScience purposes.

BIO

He has bachelor degree in Arts and Media by University of Campina Grande - Brazil. Master in Arts (Art and Technology) by UnB - University of Brasília, where he investigated Mobile and Locative Media Art practices. He is a PhD student at Brasilia University and now an internship at MIT-MediaLab- Camera Culture Group. Tiago's research interests include mobile technologies and public health, ubiquitous, sentient and pervasive technologies in urban space. This research is made in a new collaborative space of LART - Art and TechnoScience Laboratory (coordinate by Dra. Diana Domingues) in intersection between Art and Software, Eletronic and Biomedical Engineering at Universidade de Brasilia/ Gama campus.

COMITÉ ORGANISATEUR DES JOURNÉES D'ÉTUDE

RENÉE BOURASSA - DIRECTRICE



BIO

Renée Bourassa est professeure à l'École de design de l'Université Laval. De nature interdisciplinaire, ses intérêts de recherche portent sur les fictions issues des médias numériques, sur les pratiques expérientielles dans les dispositifs de réalité mixte, sur la performativité et les effets de présence ainsi que sur la culture numérique. Elle a publié en 2010 un essai intitulé *Fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques. Des arts de mémoire au cyberspace*. Elle co-dirige avec Louise Poissant deux ouvrages collectifs intitulés *Personnage virtuel et Corps performatif : effets de présence* (2013) et *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (2013), ainsi qu'un autre ouvrage intitulé *Figures de l'immersion*, en co-direction avec Bernard Guelton et Bertrand Gervais (à paraître, 2013). Chercheure membre régulier du groupe de recherche sur la performativité et les effets de présence, elle est également affiliée au centre Figura, au laboratoire NT2, au CRIALT ainsi qu'au LAMIC. <http://www.design.ulaval.ca/personnel/professeurs/renee-bourassa.html>

LORELLA ABENAVOLI - COORDINATION



BIO

Artiste franco-italienne en art audio, Lorella Abenavoli produit des oeuvres installatives interdisciplinaires convoquant la biologie, la physique, l'acoustique, la programmation associées aux pratiques plastiques de l'espace. Ces oeuvres donnent à entendre les rythmes imperceptibles de la Terre, des arbres, des particules cosmiques, du corps... Elle a exposé son travail en Europe, aux États-Unis et au Canada. Boursière du FQRNT, elle est arrivée au Québec en 2007 pour poursuivre un doctorat à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Sa recherche vise à définir la place de la sonification dans les arts plastiques et médiatiques. Chargée de cours à l'UQAM, elle est l'auteure de nombreux articles sur l'art audio. Elle travaille actuellement à la réalisation d'oeuvre sonores révélant les mouvement interne du corps humain. www.abenavoli.net

GRUPE DE RECHERCHE EFFETS DE PRÉSENCE ET PERFORMATIVITÉ

JOSETTE FÉRAL - CO-DIRECTRICE



BIO

Josette Féral enseigne actuellement à La Sorbonne nouvelle-Paris3. Elle est professeur à L'École supérieure de théâtre de l'Université du Québec à Montréal depuis 1981. Elle a publié de nombreux livres parmi lesquels *Théorie et pratique : au-delà des limites* (Entretemps, 2011), *Mise en scène et jeu de l'acteur*, tomes 1, 2 et 3 (Montréal, Bruxelles, 1997, 1998, 2007), *Rezija in Igra* (Slovénie, 2008). Directrice de plusieurs ouvrages collectifs dont les plus récents sont *Pratiques performatives : Body Remix* (Presses de l'Université de Rennes, 2012) et *Genetics of Performance* (Cambridge Univ. Press, Theatre Research International, 2008), *The transparency of the text : Contemporary Writing for the Stage* (co-éd. avec Donia Mounsef, Yale French Studies, 2007), *Le réel à l'épreuve des technologies* (co-dir avec E Perrot), Rennes, 2013. Ses articles ont été traduits dans une douzaine de langues. Elle est invitée à donner des séminaires dans plusieurs universités. Elle a été présidente de la FIRT (Fédération internationale pour la recherche théâtrale) de 1999 à 2003.

LOUISE POISSANT - CO-DIRECTRICE



BIO

Louise Poissant est une des fondatrices d'Hexagram et doyenne de la Faculté des arts de l'UQAM. Elle s'intéresse aux enjeux pratiques, théoriques et esthétiques que sous-entend l'utilisation des médias comme médium. Elle est l'auteur de nombreux ouvrages et articles dans le domaine des arts médiatiques publiés au Canada, en France et aux États-Unis. Elle a dirigé la rédaction et la traduction d'un dictionnaire sur les arts médiatiques publié aux PUQ en français et en version électronique. Ses recherches actuelles portent sur les arts et les biotechnologies et sur la notion de présence virtuelle dans les arts de la scène.