

Espaces : imaginaires, habitats et contestations

Le colloque Arts et Médias de l'Université de Montréal est né en 2013 de l'initiative des étudiant-e-s en histoire de l'art et s'est progressivement ouvert aux autres disciplines. Il offre l'opportunité de se familiariser à la communication scientifique, tant pour les participant-e-s que pour les spectateur-ric-e-s, dans une optique de démocratisation. L'organisation du colloque invite tous les cycles d'études à explorer la thématique de 2020 : l'espace.

L'espace est un sujet couramment déployé dans de nombreuses disciplines et sous plusieurs coutures. La géographe féministe Doreen Massey (2005) remet en question l'idée de l'espace comme une surface plate, interne, donnée, sur laquelle on se déplace. S'intéressant à ce qu'elle appelle la « géométrie du pouvoir » (*power geometry*), elle souligne l'importance de penser l'espace comme le produit d'interrelations, comme une sphère dynamique, toujours en construction et qui est composée de trajectoires multiples. Pour Sara Ahmed (2006), qui s'inscrit dans une approche phénoménologique, l'espace n'est pas extérieur aux corps, mais il est plutôt comme une seconde peau « qui déplie dans les plis du corps »¹ (Ahmed 2006). En études du jeu, Johan Huizinga (1951) développe l'idée du « cercle magique », un espace de jeu en théorie circonscriptible, mais dont les délimitations sont constamment réintroduites dans les discussions (Arsenault & Perron 2009 ; Deterding 2009 ; Stenros 2012).

À la lumière de la richesse scientifique que représente l'espace comme matière à penser, le colloque Arts et Médias 2020 propose de développer les tenants et aboutissants de la question sous trois axes ouverts, mais non limités :

Espaces imaginés :

- La représentation et construction de l'espace (les techniques artistiques, les identifications, les rapports sujet/objet)
- L'espace fictionnel (les diégétiques/non-diégétiques, les hétérotopies, les utopies)
- L'espace sensoriel (les installations, les espaces immersifs, la réalité virtuelle)
- L'espace et l'univers (l'inconcevable, l'ailleurs, le dépassement des limites, le sacré)

Espaces habités :

- L'idée de *home* (le chez-soi, la maison, l'atelier, l'immigration, le privé et le public)
- L'utilisation de l'espace (l'usage social, l'agentivité, l'articulation de l'espace, les lieux et non-lieux, l'espace muséal, la performance)
- La dématérialisation de l'espace (l'avènement du numérique, les transpositions, le virtuel)
- Le déplacement (la géolocalisation, la mobilité des corps, les résidences artistiques)

Espaces contestés :

- L'occupation de l'espace (la colonisation, la décolonisation, les luttes et les représentations)
- La disciplinarisation de l'espace (la surveillance, l'usage des dispositifs)
- Les appropriations de l'espace (féministe, queer, *safe space*, la marchandisation de l'espace, les révisions transhistoriques)
- La circulation des images (les algorithmes et le *big data*, les consentements, le droit d'auteur)

¹ « *that unfolds in the folds of the body* » (Ahmed 2006, 9).

Poser une candidature

Nous invitons les étudiant-e-s de premier, second et troisième cycle, ainsi que les professeur-e-s, les chargé-e-s de cours, les chercheur-e-s, de même que les professionnel-le-s de musées, du cinéma et du jeu vidéo, de tous les horizons disciplinaires, à remplir le formulaire en ligne avec une proposition de 1800 caractères espaces comprises attachée au plus tard le 10 juin 2020 : <https://forms.gle/UtddkatF5G3TWwPQ7>. Veuillez également indiquer la forme (universitaire « classique », PowerPoint, poster, ou projet créatif) et le temps requis pour votre présentation (entre 10 et 30 minutes). Vous pouvez proposer d'autres formes, mais celle-ci doit être acceptée d'avance par l'organisation. Pour plus d'information, n'hésitez pas à consulter le site internet du colloque : <https://www.colloqueartsmedias.ca/>. Nous rappelons que le colloque se tiendra en grande partie en ligne en fonction des politiques de l'Université de Montréal en lien avec la COVID-19².

Références

- Augé, Marc. 1992. *Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Éd. du Seuil.
- Bachelard, Gaston. 2017. *La poétique de l'espace*. Paris : Presses universitaires de France.
- Cameron, Duncan F. 1971. « The Museum, a Temple or the Forum? » *Curator: The Museum Journal* 14, n° 1: 11-24. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1971.tb00416.x>.
- Certeau, Michel de. 1990. *L'invention du quotidien, I. Arts de faire (nouvelle édition)*. Paris : Gallimard.
- Davallon, Jean. 1986. *Claquemurer, pour ainsi dire, tout l'univers : la mise en exposition*. Alors. Paris: Éditions du Centre Georges-Pompidou-CCI.
- Deterding, Sebastian. 2009. « The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory ». *DiGRA, DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 5.
- Foucault, Michel. 1984. « Des espaces autres ». *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5 (octobre): 46-49.
- Francastel, Pierre. 1994. *Peinture et société : naissance et destruction d'un espace plastique : de la Renaissance au cubisme*. Paris : Denoël.
- Huizinga, Johan. 1951. *Homo ludens : essai sur la fonction social du jeu*. Paris : Gallimard.
- Jaakko, Stenros. 2012. « In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundary of Play ». *DiGRA, DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*, 10.
- Klonk, Charlotte. 2009. « The Spectator as Citizen ». In *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000*, 19-48. New Haven: Yale University Press.
- Lazarotti, Olivier. 2006. *Habiter : la condition géographique*. Paris : Belin.
- Lefebvre, Henri. 2000. *La production de l'espace*. 4e éd. Ethnosociologie. Paris : Anthropos.
- Perron, Bernard, et Dominic Arsenault. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay ». Dans *The Video Game Theory Reader 2*. Sous la direction de Bernard Perron et Mark J. P. Wolf, 109-31. New York : Routledge.
- Tuan, Yi-fu. 2006. *Espace et lieu : la perspective de l'expérience*. Collection Archigraphy. Paysages. Gollion : Infolio.
- Viollet-le-Duc, Eugène Emmanuel. 1964. *L'architecture raisonnée*. Miroirs de l'art. Paris : Hermann.
- Vitali-Rosati, Marcello. 2018. *On editorialization: structuring space and authority in the digital age*. Theory on Demand 26. Amsterdam: Institute of Network Cultures. https://networkcultures.org/wp-content/uploads/2018/03/Marcello_Vitali-Rosati_OnEditorialization-complete.pdf.

² <https://urgence.umontreal.ca/info-covid-19/>