

Les Arts Trompeurs

MACHINES MAGIE MÉDIAS



Appel à communication : Colloque International et Interdisciplinaire

Magie Numérique

13 et 14 novembre 2017.

Les Arts Trompeurs. Machine. Machine. Médias

Lieux : Université Paris-Est et Musée des Arts Forains (Paris)

Direction scientifique : Miguel Almiron (UPEM, LISAA), Sébastien Bazou (Artefake), Chu-Yin Chen (UP8 INREV-AIAC), Judith Guez (ART&VR Factory-Laval Virtual ; UP8 INREV), Giusy Pisano (ENS Louis-Lumière/Université Sorbonne Nouvelle Paris 3/IRCAV).

Accoler/Juxtaposer le terme « magie » au mot « numérique » paraît étrange, l'un étant de l'ordre du phénomène insaisissable (illusion, tromperie, fantasma, fantôme), l'autre relevant du domaine technologique palpable (ordinateur, téléphone portable, RV, RA, holographie, dispositifs de télé-présence, effets spéciaux...). Pourtant, l'un comme l'autre fait appel à un espace incertain, potentiellement propice à l'illusion. Or, l'introduction de nouveaux outils numériques et technologiques dans les arts (cinéma, télévision, théâtre, art numérique) a produit un impact sur le processus de création et a permis de réactiver le potentiel illusionniste, faisant émerger dans des œuvres artistiques l'instant magique. Ainsi, les illusions dans les images animées, de Georges Méliès à Zach King en passant par Michel Jaffrennou, ont accentué les effets magiques à travers l'utilisation d'effets spéciaux et ont suscité plus d'émerveillement qu'une simple prouesse technique.

De tout temps, les magiciens illusionnistes ont utilisé les nouveaux moyens techniques et technologiques dans leurs spectacles pour « prendre en défaut nos croyances habituelles et notre raisonnement classique » (S. Alzaris). Les innovations en matière d'optique, d'acoustique, d'électricité et de la physique, ont trouvé leur place dans les représentations de Philippe Talon, Jean-Eugène Robert-Houdin ou Henri Robin. Aujourd'hui, internet et les technologies numériques brouillent la frontière entre le réel et le virtuel et permettent de créer l'illusion et la magie. Ainsi, le numérique offre de nouvelles formes de composantes « magiques » grâce à la réalité virtuelle et augmentée, le Mapping, l'animation 3D, l'immersion et l'interactivité. Ces différents outils et dispositifs numériques rendent parfois poreuse la frontière entre artistes et magiciens comme nous pouvons le voir, par exemple, dans le travail de Marco Tempest.

Afin de définir cet *interstice magique*, ce colloque se propose de faire dialoguer praticiens de la magie, techniciens de l'image, artistes, chercheurs et théoriciens travaillant sur la thématique de l'illusion (magie) et du numérique. Il invite également à étudier comment le mode magique, à travers l'expérimentation de technologies numériques dans les dispositifs sonores et visuels, et dans les arts, engendre des ruptures entre le monde réel et virtuel. Comment les artistes s'inspirent-ils de la magie afin de provoquer ce déplacement dans un espace incertain et illusionniste ? Comment les magiciens utilisent les nouvelles technologies pour nous émerveiller et faire vivre l'instant magique ? Comment la technologie transforme-t-elle les modes perceptifs dans les arts (photographie, cinéma, télévision, théâtre, arts numériques) ? Quel est l'impact sur le processus de création ? Comment l'apparition du numérique a-t-elle bouleversé la pratique des effets d'illusion chez les artistes et les magiciens ? Comment le numérique (image 3D, interactivité, immersion, RV et RA) participe à tromper nos perceptions ? Enfin, comment la recherche-crédation promeut-elle les effets magiques avec le numérique ?

Ce colloque est organisé dans le cadre du projet « Les Arts trompeurs. Machines. Magie. Médias » (2015-2018), soutenu par le Labex Arts-H2H/ENS Louis-Lumière et plusieurs partenaires dont l'IRCAV, le LISAA, l'Université Paris Lumière, Musée des Arts forains, l'Université de Montréal, l'UP8 INREV-AIAC, etc.

Axes possibles :

Les approches pourront être abordées de différents points de vue : technique, artistique, esthétique, historique.

- Magie et Illusion
- Magie et Réalité Virtuelle et Augmentée.
- Magie et effets spéciaux
- Magie et recherche création
- Magie, Art et Technologie : littérature, cinéma, arts plastiques, arts performatifs, robotique...

Modalité de soumission :

Les propositions doivent comprendre un résumé de 300 mots environ et un bref cv de 200 mots, sur la même page.

Elles sont à envoyer avant le 20 août 2017 à l'adresse suivante :

colloquemagienumerique@gmail.com

Réponse du Comité scientifique : 10 septembre 2017

Call for papers : International and Interdisciplinary Symposium

Digital Magic

November 13 & 14, 2017.

Deceptive Arts, Machine, Magic, Media

Location: Paris-Est University and The « Musée des Arts forains » (Paris)

Scientific Directors : Miguel Almiron (UPEM, LISAA), Sébastien Bazou (Artefake), Chu-Yin Chen (UP8 INREV-AIAC), Judith Guez (ART&VR Factory-Laval Virtual ; UP8 INREV), Giusy Pisano (ENS Louis-Lumière/Université Sorbonne Nouvelle Paris 3/IRCAV).

Putting the words « magic » and « digital » together might seem strange, the first being an unseizable phenomenon (illusion, trickery, fantasy and ghost), the other rising from a technological tangible field (computers, cell phones, RV, RA, holographic remote-presence devices, special effects). Nevertheless, both of them call upon an uncertain space, potentially favourable to illusion. Yet, the introduction of new digital, technological tools into arts (cinema, television, theater and digital art) has had a certain impact on the creation process and made it possible to revive the illusionistic potential, making the magic instant emerge in works of art. Thus, the illusions in animated images, from Georges Méliès to Zach King or Michel Jaffrennou, emphasized the magical effects through the use of special effects and was more amazing than a simple technical prowess.

At any time, illusionists have been using technical and technological means in their performances in order to « catch us out on our customary beliefs and our classical way of reasoning » (S. Alzaris). Innovations in optics, acoustics, physics and electricity found their place in the performances of Philippe Talon, Jean-Eugène Robert-Houdin or Henri Robin. Today, the Internet and digital technologies have blurred the frontiers between the real and the virtual and made it possible to create illusion and magic. Thus, the digital offers new forms of « magic » components thanks to virtual and augmented reality (RV/RA), Mapping, 3D animation, immersion and interactivity. These different tools and digital devices make the border between artists and magicians sometimes porous, as we can see, for example, in Marco Tempest's work

In order to define this magical interstice, this symposium proposes to establish a dialogue between magicians, image technicians, artists, researchers and theorists working on (magical) illusion and the digital world. It is also an invitation to study the way in which the magical modes, by testing digital technologies in sonorous and visual devices, and in the arts, produce ruptures between the real world and the virtual one. How do artists draw their inspiration from magic in order to cause that shift into an uncertain illusionist space ? How do magicians use new technologies to fill us with wonder and bring the magic moment to life ? How does technology transform the perceptive modes of art (photography, cinema, television, theater, digital art) ? What is the impact on the creative process ? How did the outcome of the digital world move the practice of illusion effects among artists and magicians ? How deceptive is the digital? Last, how does creative research remote magical effects with the digital ?

This symposium has been organized in the context of the « Les Arts trompeurs. Machines. Magie. Médias » (2015-2018), supported by Labex Arts-H2H/ENS Louis-Lumière and several partners, l'IRCAV, the LISAA, Paris Lumière University, Musée des Arts forains, the University of Montréal, l'UP8 INREV-AIAC, etc.

Possible approaches :

Technical, artistic, esthetical, historical approaches

- Magic and illusion
- Magic, virtual and increased reality.
- Magic and special effects
- Magic and creative research
- Magic, Art and Technology : literature, cinema, plastic arts, performative arts

Terms of submission :

Proposals must include a summary of around 300 words and a short 200-word CV on the same page

Deadline: submissions are to be sent by August 20 to the following address:

colloquemagienumerique@gmail.com

An answer will be given by the scientific committee on Sept. 10.

PARTENAIRES

