

2<sup>ème</sup> Colloque scientifique international organisé par  
l'Unité de Recherche « Art-Design-Métiers » À l'Institut supérieur des Arts et  
Métiers de Sfax, Tunisie

26 et 27 Avril 2024

## ARCHI-ÉCRAN(S) En Art, Design et Médias

### Appel à communications

Le mot composé «*archi-écran*» de Mauro Carbone fait référence, dans « *Vivre par(mi) les écrans* », aux multiples surfaces hébergeant les images, au cours de l'histoire et qui représente aussi un concept ouvert et en perpétuelle évolution, façonné par les avancées technologiques, les outils disponibles, les coutumes et les normes sociales qui évoluent au fil du temps. Un concept qui occupe, à l'heure actuelle, une place prépondérante en devenant le modèle de référence pour l'expérience visuelle tout en suivant les dynamiques inhérentes à la notion d'écran en général, et en s'ajoutant à la théorie de «*l'écran global*» de Gilles Lipovetsky et Jean Serroy et qui tend à forger un modèle inédit d'intelligibilité de l'âge écranique où le tout-écran devient producteur d'un monde et de sa vision hypermoderne.

Nous exploitons, ici, le concept en question, à savoir l'archi-écran, dans une acceptation encore plus large que celle exposée.

En tant qu'élément omniprésent de notre époque, l'écran joue un rôle central dans la manière dont nous appréhendons le concept de vision, tout en déterminant notre mode d'interaction avec la réalité. Mais s'il a été fréquemment envisagé comme une toile blanche, généralement associée au contexte de la salle de cinéma, les écrans ne se limitent pas à cet espace précis, tout comme ils ne sont pas l'apanage exclusif de l'histoire du cinéma.

Si dans son acception initiale, un écran représente un paravent, une obstruction, une démarcation, qui s'est transformé avec l'avènement du cinéma en une surface qui intercepte les photons lumineux pour rendre possible la visualisation de l'image projetée, ses origines demeurent entourées de mystère et de controverses même si diverses définitions fournies par les dictionnaires apportent un éclairage pertinent. Alors que la précision technique demeure objective «*Une surface où une image visible est produite, généralement sur un écran cathodique, un dispositif sur lequel des caractères, des illustrations, des données ou des résultats d'opérations électroniques sont affichés*», les autres dimensions du mot "écran", qui ont une existence antérieure à l'avènement de la télévision, s'appliquent tout autant aux écrans contemporains. L'écran peut ainsi être défini comme tout ce qui obstrue la vision, dissimule, ou entrave la vue, ou encore comme un élément qui protège contre des influences extérieures indésirables, voire comme ce qui s'interpose, s'intercale et occulte, fenêtre sur le monde ou espace imaginaire, interactif ou encore hypnotique, partout et de plus en plus invisible. Il se présente ainsi comme un dispositif à la fois facilitateur de notre interaction avec le monde et susceptible de se dresser en barrière, entre l'intérieur et l'extérieur, entre nous et le monde, apportant des changements profonds dans notre appréhension de l'espace et du temps, du

présent et du passé, de notre propre identité et de celle d'autrui. À l'expérience vient s'ajouter désormais un regard et donc un corps.

Cependant, l'écran ne se limite pas à ces distinctions, il se comporte également comme une fenêtre ouvrant sur des horizons lointains, tout en encadrant et délimitant l'espace de manière sélective. Mais en comparaison avec une toile de peinture, l'écran ne peut-il pas être perçu comme une surface neutre, dénuée d'intérêt esthétique ? Ne se dissout-il pas dans les images projetées sur lui, préservant peu, voire aucune mémoire de leur passage ? N'est-il pas éternellement prêt, sans empreinte ni trace permanente ?

Et si pour comprendre encore plus le concept nous devons examiner la pratique écranique, qui comprend non seulement l'expérience *hic* et *nunc* de la projection mais également à savoir ce qui s'aperçoit dans le champ et ce qui se trouve en dehors du champ visuel de ce qui se trouve au-delà de l'écran et donc subsidiairement du *hors-écran*.

En observant encore et de manière attentive l'écran qui nous dévoile le monde, en examinant sa diffusion croissante, ses évolutions, son caractère éphémère et son incessante prédominance nous pouvons discerner les polarités fondamentales qui le régissent : montrer/cacher et protéger/exposer et dont le flux, qui couvre un éventail de sujets liés à l'art, à la technologie, au design et aux médias, a étendu le cadre d'usage de l'écran et démultiplié les rhétoriques écraniques en question(s).

En partant donc de la notion d'archi-écran(s), ce colloque international s'attache à mettre en lumière la convergence et les processus d'hybridation dans l'art, le design, le cinéma et les médias, adoptant une perspective phénoménologique. Plus précisément, l'objectif est d'explorer la notion d'écran en retraçant son évolution historique, en se questionnant sur sa nature, son format et sa disposition, depuis les écrans pré-cinématographiques jusqu'à ceux des téléphones portables, en passant par les écrans multiples, sans oublier la «*médialité contemporaine*» d'Anna Caterina Dalmasso qui, dans «*Vivre par(mi) les écrans*», va jusqu'à l'oubli total de l'écran dans sa transparence absolue. Il s'agit également d'analyser les nouvelles pratiques et usages de l'image à travers les écrans. Autrefois un élément caractéristique des salles de cinéma, puis des installations artistiques dans les galeries, l'écran est aujourd'hui omniprésent, devenant une composante essentielle de notre quotidien. Cette prolifération et l'élargissement de son domaine d'application exigent une collaboration interdisciplinaire, transcendant les limites traditionnelles des domaines académiques, afin de réexaminer l'écran, ses dispositifs, le régime des images et notre manière de les percevoir par le dépassement des diverses façons dont on lui propose de participer, d'interagir ou de se mettre en scène ainsi que les nouvelles formes artistiques qui émergent grâce à son utilisation. En croisant les approches et les disciplines nous aspirons ainsi à contribuer au devenir des écrans-images-espaces-temps.

#### **Axes proposés :**

- L'expérience sensorielle de l'écran
- Temporalité et spatialité des écrans
- Présence et immersion
- L'écran : médium artistique
- L'interactivité et la participation
- Métaphores et analogies visuelles
- Les écrans et la perception de soi et des autres
- L'éthique face à l'écran dans l'art, le design et les médias
- Écran et le hors-écran

### **Modalités de participation et de soumission des communications :**

- Les articles doivent être inédits et non publiés et doivent s’inscrire dans l’un des axes du colloque.
- Les résumés, ne dépassant pas les 300 mots accompagnés de 5 mots clés, doivent être envoyés sous forme de fichier Word comportant des informations sur l’auteur (Nom, prénom, statut professionnel, établissement, adresse électronique et biographie), le titre de l’article et les références bibliographiques.
- Les communications, dans leur version définitive (environ 5000 mots), seront expertisées en double aveugle pour donner lieu à une communication et/ou une publication des actes.

### **Dates clés :**

- **15 février 2024** : Dernier délai pour l’envoi des résumés
- **29 février 2024** : Date limite pour l’annonce de l’acceptation des résumés par le comité scientifique
- **07 avril 2024** : Dernier délai pour l’envoi des articles définitifs
- **17 avril 2024** : Date limite pour l’annonce de l’acceptation des communications et/ou des publications par le comité scientifique
- **26 et 27 avril** : Déroulement du colloque

### **Publication :**

- Les articles seront publiés sous leur forme définitive dans un ouvrage collectif dans le cadre des publications de l’Unité de Recherche « Art-Design-Métiers » de l’Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax sous la direction du coordinateur scientifique.

### **Contact :**

- Les résumés, les articles, les confirmations de participation et tous les documents liés au colloque, doivent être envoyés à l’email suivant :

[colloque.archi.ecran2024@gmail.com](mailto:colloque.archi.ecran2024@gmail.com)

### **Comité scientifique :**

- Fetah Ben Ameer, Professeur, Université de Sfax
- Hatem Abid, Professeur, Université de Sfax
- Mohamed Ben Hammouda, Professeur, Université de Sfax
- Naceur Stamboul, Professeur, Université d’Oran1, Algérie
- Faten Chouba Skhiri, Professeure, Université de Sousse
- Amin Haj Taieb, Maître de conférences, Université de Sfax
- Mohamed Hedi Dahmen, Maître de conférences, Université de Sfax
- Yosra Zaghden, Maître de conférences, Université de Sfax
- Anis Ben Salem, Maître de conférences, Université de Sfax

### **Comité d’organisation :**

- Dr. Imen Amouri, Université de Sfax
- Dr. Kais Majdoub, Université de Sfax
- Dr. Lobna Kbedou, Université de Sfax
- Dr. Hamdi Maaloul, Université de Sfax
- Dr. Ons Jammoussi, Université de Sfax
- Mohamed Smaoui, Université de Sfax

### **Coordinateur du colloque :**

- Anis Ben Salem, Université de Sfax