22 - 23

Mars 2019

Le Jeu Vidéo

Au Carrefour de l'Histoire, des arts et des médias

4e Colloque - sous la direction de Cyril Devès

École Émile Cohl

1, rue Félix Rollet - 69003 Lyon

Le Jeu Vidéo

Au Carrefour de l'Histoire, des arts et des médias

4e Colloque - sous la direction de Cyril Devès

Programme

Vendredi 22 mars

8H45 – 9H

Accueil et présentation du colloque

•

par Cyril Devès, École Émile Cohl, CRHI

Légitimer le statut d'art

D'un nouvel espace de « jeu » pour le chercheur…

•

Présidence : Cyril Devès, École Émile Cohl, CRHI

9H – 9H20

Le jeu vidéo comme terrain de recherche : « Tu ne travailles pas, tu joues »

•

par Mélissa Fletgen, Doctorante en Anthopologie, EHESS, Paris.

9H20 – 9H40

***Dark Souls* et *Bloodborne* : quand le joueur devient chercheur**

•

par Romain Penotet, Étudiant en Master Histoire de l'Art et Archéologie, Université de Bourgogne.

9H40 – 10H10

Discussion

10H10 – 10H25

Pause

… À la conquête d'un vocabulaire patrimonial.

•

Présidence : Tony Gheeraert, Université de Rouen, CÉRÉDI.

10H25 – 10H45

Théorie de la réception et le jeu vidéo : Vieilles querelles pour un nouveau médium

•

par Clément Hossaert, Doctorant en Littérature comparée, Université de Montréal.

10H45 – 11H05

Game art, art games, art vidéoludique : réflexions sur la relation entre définitions de l'art et jeux vidéo

•

par Simon Hagemann, PRAG à l'université de Lorraine.

11H05 – 11H25

Ludomusicologie : Émergence et nécessité d'un nouvel épistème

•

par Antoine Morisset, Étudiant en Master Civilisation, spécialité musicologie, Université de Poitiers.

11H25 – 11H45

Du jeu de l'art, ou inversement

•

par Antoine Rigaud, Doctorant Paris Nanterre.

11H45 – 12H05

Le jeu vidéo : quel objet muséal ?

•

par Alban Benoit-Hambourg, Doctorant École du Louvre.

12H05 – 12H35

Discussion

12H35 – 14H

Pause déjeuner

Penser le jeu vidéo

Arts et Jeux vidéo : origines, inspirations et évolutions.

•

Présidence : Rémy Sohier, Maître de conférences Paris 8, INREV

14H – 14H20

La peinture comme objet vidéoludique : enjeux et usages

•

par Jean Jouberton, Master 2 Pro Muséologie et nouveaux médias.

14H20 – 14H40

Le jeu de société, parent pauvre et fils prodigue du jeu vidéo ?

•

par Siegfried Würtz, Doctorant en Littérature comparée, Université de Bourgogne Franche-Comté, CPTC, LmM.

14H40 – 15H10

Discussion

Jeu vidéo comme médium artistique

•

Présidence : Rémy Sohier, Maître de conférences Paris 8, INREV

15H10 – 15H30

Quelle place pour l'artiste créateur de jeux vidéo face au modèle culturel industriel dominant ?

•

par Patrice Cervellin, Artiste / Game Designer - Doctorant, Université Paul Valéry Montpellier III - RIRRA21.

15H30 – 15H50

Jeu vidéo, installation et performance

•

par Nathalie Guimbretière, Artiste, Designer, Doctorante en Arts, Université Paul Valéry 3, RIRRA 21.

15H50 – 16H20

Discussion

16H20 – 16H35

Pause

Critique et récupération de la société contemporaine par le Jeu vidéo

•

Présidence : Aymeric Hays-Narbonne, Responsable Pédagogique & Formation Continue, Adjoint de Direction, École Émile Cohl

16H35 – 16H55

À la conquête de l'Occident. Les influences artistiques, historiques et idéologiques dans la série *The Legend of Zelda*

•

Anthony Saudrais, Docteur en histoire de l'art et ATER en histoire de l'art moderne, à l'Université de Rennes 2.

16H55 – 17H15

Licornes, soldats et autres chimères : le jeu vidéo comme œuvre discursive

•

par Marie-Laure Delaporte, Docteure en Histoire de l'art contemporain, Université Paris Nanterre.

17H15 – 17H35

Esthétique du Superflat dans l'œuvre de l'artiste Takashi Murakami

•

par Alexandre Melay, Docteur en Arts plastiques, esthétique et théorie des arts contemporains de l'Université de Lyon/Saint-Etienne et artiste-plasticien, ENSBA de Lyon.

17H35 – 18H05

Discussion

18H30 – 19H30

Conférence

La recherche-création en art et jeux vidéo au laboratoire INREV

•

par Rémy Sohier, Maître de conférences Paris 8, INREV ; Piers Bishop, Doctorant Paris 8, INREV ; Guofan Xiong, Doctorant Paris 8, INREV

L'équipe d'Images Numériques et Réalité Virtuelle de Paris 8 interroge les technologies du numériques et de l'art d'un point de vue esthétique et technique. Des recherches-créations sont menées par ses chercheurs en vue d'interroger en première personne la création vidéoludique. Trois pratiques issues du laboratoire seront présentées : le

jeu vidéo et la performance créative live ; les aller-retours entre joueur et créateur dans la re-création de jeu vidéo ; la création d'un jeu vidéo comme lecture poétique et philosophique. La présentation prendra pour fil conducteur l'expression sensible dans la création vidéoludique à des fins artistiques.

Samedi 23 mars

8H45 – 9H

Accueil

Corporéité et corporalité

Jeu vidéo et arts : la question du héros et du paysage

•

Présidence : Emmanuel Naya, directeur de l'UFR LESLA, Université Lumière Lyon2.

9H – 9H20

D'Aristote au héros vidéoludique : les sources littéraires d'un art dans l'action

•

par Paul-Antoine Colombani, Doctorant en Littérature comparée, Université de Corse Pasquale Paoli, UMR-CNRS LISA.

9H20 – 9H40

Lecture, ordonnancement et occupation : esthétique environnementale du jeu vidéo

•

par Marine Macq, Directrice Editoriale IAMAG France, Fondatrice et Rédactrice en chef Pixel Life Stories, Commissaire d'exposition art vidéoludique.

9H40 – 10H

Enjeux artistiques et esthétiques de la représentation volumique par l'image vidéoludique. Scènes et saynètes de *Puppeteer* à *Moss*

•

par Guillaume Baychelier, Docteur en Art et Science de l'art, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, artiste vidéaste.

10H – 10H20

L'Avatarisation au risque de la performance et du dispositif praxique : l'historicité et le choix dans *Skyrim* et *Odyssey*

•

par Rémi Bernard, doctorant en Sciences du langage, Lyon 2, ENS Lyon, ED 3LA, UMR 5191 ICAR.

10H20 – 10H50

Discussion

10H50 – 11H05

Pause

Jeu vidéo et théâtre

•

Présidence : Aymeric Hays-Narbonne, Responsable Pédagogique & Formation Continue, Adjoint de Direction, École Émile Cohl

11H05 – 11H25

Jeux vidéo et théâtre élisabéthain : le savoir-faire narratif et performatif au profit d'un art/divertissement populaire

•

par Marceau Deschamps-Ségura, Doctorant, Université de Poitier, FORELLIS.

11H25 – 11H45

Quand le jeu vidéo devient le catalyseur artistique d'expérimentations théâtrales

•

par Cédric Plessiet, chercheur artiste numérique et Georges Gagneré, metteur en scène, Université Paris 8.

11H45 – 12H05

***Life is Strange*. La réinvention du tragique ?**

•

par Tony Gheeraert, Université de Rouen, CÉRÉDI.

12H05 – 12H35

Discussion

12H35 – 14H

Pause déjeuner

TRANSMETTRE

Jeu vidéo, pour une nouvelle approche de l'enseignement en sciences humaines.

•

Présidence : Cyril Devès, École Émile Cohl, CRHI

14h – 14h20

La Bête humaine d'Émile Zola : lecture romanesque en jeu vidéo

•

par Alina Nastase Gonzalez, ATER Didactique du français ESPE CAEN, Professeur certifié Lettres Modernes Académie de Poitiers, Docteur Littérature française, Université de Poitiers, FORELLIS.

14h20 – 14h40

Du salon à la salle de classe : étudier la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1

•

par William Brou, Enseignant d'Histoire-Géographie, Académie de Clermont-Ferrand, Animateur de la chaîne Youtube Histoire en Jeux.

14h40 – 15h

De la passivité à l'interactivité : utiliser le jeu vidéo comme un outil d'apprentissage. Retour d'expériences en classe

•

par Sébastien Verney, Professeur d'histoire-géographie, Académie de Grenoble, Docteur en histoire, chargé de cours à l'université Jean Monnet de Saint-Etienne.

15h – 15h30

Discussion

15h30 – 15h45

Pause

Le jeu vidéo ou l'art du possible

15h45 – 16h05

Le Projet Bretez : quand le jeu vidéo vient au secours de l'histoire

•

par Mylène Pardoen, Chercheur, Maison des Sciences de l'Homme Lyon Saint-Étienne – USR 2005.

16h05 – 16h35

Discussion

16h35

Fin

Étudiants option Jeu vidéo

PROMOTION 2019

Quentin BOURGEOIS
screenshot du jeu *Broken toys*
projet de fin d'études
•
superkentworld.tumblr.com
quentin.bourgeois@etudiants.cohl.fr

Delphin CASADO
recherches du jeu *La Nuit*
projet de fin d'études
•
artstation.com/delphin_casado
delphin.casado@etudiants.cohl.fr

Adrien LUCAS
screenshot du jeu *Seeds*
projet de fin d'études
•
artstation.com/adrienlucas
adrien.lucas@etudiants.cohl.fr

Fantin SAILLEY
recherches du jeu *Pissortut Inuit*
projet de fin d'études
•
fantinsailley.portfoliobox.net
fantin.sailley@etudiants.cohl.fr

Dan VIGNES
screenshot du jeu *Oldboy*
projet de fin d'études
•
artstation.com/danvignes
dan.vignes@etudiants.cohl.fr

Étudiants option Jeu vidéo

PROMOTION 2018

Sophia ATHANASSI
screenshot du jeu *Pot au Feu*
projet de fin d'études

•

artstation.com/sophiaathanassi
sophia.athanassi@etudiants.cohl.fr

Nicolas DUBOC
screenshot du jeu *Gare au Garou*
projet de fin d'études

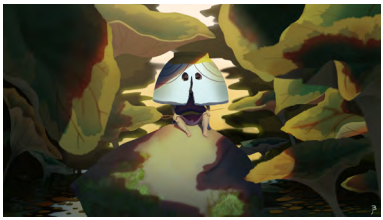
•

artstation.com/nicolasduboc
nicolas.duboc@etudiants.cohl.fr

Loric GARRIGUENC
screenshot du jeu *L'Oiseau arc-en-ciel*
projet de fin d'études

•

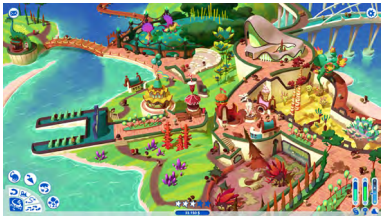
loric-garriguenc.jimdo.com
loric.garriguenc@etudiants.cohl.fr



Jean-Baptiste GUIRONNET
recherche du jeu *Issun Bôshi*
projet de fin d'études

•

artstation.com/jbguironnet
jb.guironnet@etudiants.cohl.fr



Antonin JURY
screenshot du jeu *Le Parc Jurassique*
projet de fin d'études

•

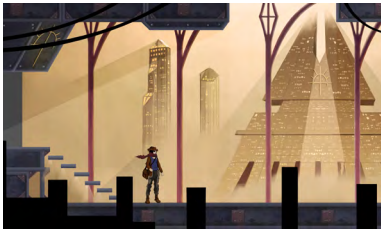
artstation.com/antoninjury
antonin.jury@etudiants.cohl.fr

Étudiants option Jeu vidéo

PROMOTION 2016

Alizée FAVIER
décor du jeu *Kotick the white seal*
projet de fin d'études
•
artstation.com/alizefavier
alizee.favier@etudiants.cohl.fr

Nick MAARSCHALKERWEERD
recherches du jeu *Catkin*
projet de fin d'études
•
nick-maarschalk.jimdo.com
n.maarschalkerweerd@etudiants.cohl.fr



Gabriel MOGARRA
recherches du jeu *Blackland*
projet de fin d'études
•
gabriel-mogarra.com
gabriel.mogarra@etudiants.cohl.fr

Martin MOTTET
Level 3 du jeu *Mists & Sword*
projet de fin d'études
•
martinmottet.com
martin.mottet@etudiants.cohl.fr

Noémie SZMRZSIK-COHARD
screenshot du jeu *Hyperborée*
projet de fin d'études
•
noemie-szm.jimdo.com
n.szmrzsikcohard@etudiants.cohl.fr

Direction scientifique :
Cyril Devès (CRHI/École Émile Cohl)

Collaborateurs :
Aurélie Borel

Communication, diffusion et site internet :
Aymeric Hays-Narbonne, Manon Molesti et Laurent Poillot

Illustration couverture :
Ting-Tun YU, étudiante en 5e année option Jeu vidéo
Land of the Lotus
•
artstation.com/estrie
tingyun.yu@etudiants.cohl.fr

Partenaires institutionnels :
École Émile Cohl, INREV de l'université Paris 7, Fondation Graphein

Partenaires privés :
Mnémos'Arts

Mnémos'Arts

LABORATOIRE
ARTS DES IMAGES & ART CONTEMPORAIN
INREV
IMAGE NUMERIQUE & REALITE VIRTUELLE

UNIVERSITÉ
PARIS 8
VINCENNES-SAINT-DENIS

ECOLE
EMILE
COHL

FONDATION
GRAPHEIN