

Brice Roy



Brice Roy travaille à l'élaboration d'une thèse portant sur l'étude des formes constitutives de l'expérience vidéoludique. Il est doctorant de l'Université de Technologie de Compiègne et membre du laboratoire COSTECH, section CRED. Il est également game designer au sein du collectif One Life Remains, où il conçoit de jeux expérimentaux. Enfin, il occupe la fonction d'administrateur au sein de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

Olivier Zerbib



Olivier Zerbib est Maître de Conférences en sociologie à l'Institut de l'Innovation de Grenoble (G2i) de l'UPMF depuis septembre 2012. Directeur-adjoint du laboratoire EMC2-LSG (EA 1967), membre du secrétariat de rédaction de la revue *Sociologie de l'Art*, il travaille en sociologie de la culture et de l'innovation sur les formes culturelles et communicationnelles de réflexivité des publics, observables dans les pratiques numériques (écrits d'écrans, jeu vidéo, web social).

Dernières publications (les trois plus récentes)

> Zerbib Olivier, « Du jeu immersif au « je » réflexif : illusions vidéoludiques et compétences interprétatives » dans Angéla Braitto Angéla, Citton Yves (éd.), *Puissances de l'illusion, Technologies de l'enchantement*, Grenoble, ELLUG, (à paraître en 2013).

> Zerbib Olivier, Spies Virginie, « Les jeux vidéo au miroir de la télévision. Vers une reconfiguration des stéréotypes de genres ? » dans Lignon Fanny, *Genres et jeu vidéo*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, (à paraître en 2013).

> Zerbib Olivier, « Ecris-moi et tu te diras qui tu

es » : les sites de rencontre comme lieux de réenchancement de soi. » dans *Le temps des médias* n° 19), novembre 2012.

Thomas Morisset



Titulaire d'un Master de philosophie, grâce un mémoire consacré à l'esthétique des jeux vidéo, Thomas Morisset est étudiant à l'Université Paris IV. Parallèlement à ses études il publie régulièrement de la poésie (dont un recueil *Décimer la neige*, 2009, Librairie-Galerie Racine) et est metteur en scène de la Compagnie du Quart de Siècle, troupe pour laquelle il prépare actuellement une traduction et adaptation des *Grenouilles* d'Aristophane.

Étienne Armand Amato



Étienne Armand Amato est chercheur et enseignant en science de l'information et de la communication, membre du Laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8, composante CITU (Cybermédia, Interactions, Transdisciplinarité, et Ubiquité). Il préside l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, collectif multidisciplinaire (OMNSH) qu'il a co-fondé en 2001, et contribue à l'étude des médias audiovisuels interactifs. Courriel : eamato@gmail.com

Bibliographie indicative

Amato E. A., « L'Instanciación : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. » In L. Viera, N. Pinède (Dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires, actes du colloque international EUTIC 2009*. Bordeaux, MSHA, pp. 146-162, 2010.

Amato E. A., Pereny E., *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives* (Hermès Science Publishing.). Paris, 2013, sous presse.

Descola P. et al., *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d'art, Paris, 2010.

Günzel S., « The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games », Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, ed. By Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, pp. 170-189.

Perény E., *Images interactives et Jeu vidéo, de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Editions Questions théoriques, Collection L>P, Paris, 2012.

Une riche iconographie d'archives permettra de soutenir le propos généalogique et d'illustrer des analogies frappantes. Des schémas seront également proposés

Étienne Perény



Étienne Perény est enseignant et chercheur en Sciences

l'Information et de la Communication, membre permanent du Laboratoire Paragraphe (EA 349) de l'Université Paris 8. Il développe, dans le cadre du programme « De l'Image Interactive au Jeu Vidéo, Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication », (I2JV-PraTIC, 2008-2012) une théorie originale du rapport à la technologie et aux médias interactifs. Courriel : pereny@univ-paris8.fr

Bibliographie indicative

Amato E. A., « L'Instanciación : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. » *In* L. Viera, N. Pinède (Dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires, actes du colloque international EUTIC 2009*. Bordeaux, MSHA, pp. 146-162, 2010.

Amato E. A., Pereny E., *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives* (Hermès Science Publishing.). Paris, 2013, sous presse.

Descola P. et al., *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d'art, Paris, 2010.

Günzel S., « The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games », *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, ed. By Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, pp. 170-189.

Pereny E., *Images interactives et Jeu vidéo, de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Editions Questions théoriques, Collection L>P, Paris, 2012.

Une riche iconographie d'archives permettra de soutenir le propos généalogique et d'illustrer des analogies

frappantes. Des schémas seront également proposés

Sun Jung Yeo



Sun Jung YEO a obtenu en décembre 2012 le titre de docteur en Études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université Paris III – Sorbonne Nouvelle, sous la direction de Philippe Dubois, avec sa thèse *Filmer l'architecture : description archi-tectonique chez Peter Greenaway*. Elle a enseigné l'histoire et l'esthétique du cinéma à l'université de Chung-Ang à Séoul et à l'université Paris III.

Elle a publié une dizaine d'articles à propos de la relation entre cinéma et art contemporain et de la pratique post-cinématique (chez Pane, Wallinger, Utterback, Viola, Joreige, Perconte, Greenaway), ainsi que des articles sur l'histoire du cinéma coréen des premiers temps au temps modernisation et sur l'esthétique du cinéma européen (Bresson, Herzog, Rivette). Ses domaines de recherche sont l'histoire du cinéma en articulation aux problèmes

esthétiques et anthropologiques (dispositifs visuels, formes filmiques, modernité, mondialisation, localité et géographie) et l'esthétique du cinéma en rapport aux autres arts et à travers les questions d'espace et de perception (forme matérielle et physique, figurabilité, expérience de la pesanteur et du temps, technologie spatio-visuelle).

Karen O'Rourke



Les travaux de Karen O'Rourke 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 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), Partially Buried University (2008-2010) et The Gift (2013-). Ses recherches théoriques sur l'art contemporain ont donné lieu à des articles publiés dans Leonardo, AI & Society, Ligeia, Plastik et Livraison et ont abouti à deux ouvrages de synthèse: Walking and Mapping : Artists as Cartographers (MIT Press, 2013) et Des arts-réseaux aux dérives programmées : actualité de « l'art comme expérience » (Rapport de HDR,

Université Paris 1, 2011). Elle est Professeur des universités, à l'Université Jean Monnet de Saint-Etienne.

<http://karenorourke.wordpress.com/>

<http://lafindescartes.net/>

<http://www.institut-acte.cnrs.fr/art-sciences/membre/karen/>

[Prune Galeazzi](#)



Prune Galeazzi est conservatrice-restauratrice et assistante d'enseignement à l'École Supérieure d'Art d'Avignon. Depuis plusieurs années, elle s'est spécialisée dans la préservation des oeuvres d'art médiatiques et numériques.

Julien Ferrato



Après un baccalauréat Arts Appliqués à Marseille, Julien Ferrato intègre l'École d'Art d'Aix-en-Provence dont-il obtiendra le diplôme en 2013. Graffiteur à la base, il s'intéresse rapidement à l'art vidéo et aux jeux vidéo en étudiant les liens qui relient ces deux médias. Cherchant ses réponses dans la vidéo et les installations vidéo ainsi que dans l'utilisation de jeu dit « sandbox » (bac à sable) qui lui permette de réaliser des constructions architecturales virtuelles et des machinimas mettant en scène ses avatars. Mais ce jeune artiste n'oublie pas ses origines graphiques dans la réalisation de peintures et dessins, le liant de son travail se trouvant avant tout dans la culture mainstream, cinématographique et vidéoludique.

Vous pouvez retrouver ses travaux à cette adresse:

<http://makerito.tumblr.com>

Steven Daniel



Né en 1988. Steven Daniel est diplômé de l'École Nationale Supérieure de la Photographie en 2014. Il effectue une résidence à l'International Center of Photography à New York en 2012. Il à été sélectionné par Olympus pour exposer dans le programme des Rencontres d'Arles 2014, une rencontre photographique avec Denis Rouvre.

On peut consulter ses réalisation sur : www.stevendaniel.fr