

ARTGAME

MEDIUM ARTISTIQUE ET EMANCIPATION AU XXI^E SIECLE ?



COLLOQUE

INTERNATIONAL

11 ET 12 JUIN 2024



JOURNÉE DU 11 JUIN

MODERATION – EMMANUELLE JACQUES

15H00

L'Artgame Manifeste ! Contours d'un mouvement artistique dans la création ludique. Claire SIEGEL, RIRRA 21, Université Paul-Valéry Montpellier 3 (UPVM3), France.

15H30

Are video games crafts ? Art games at the knitting stage of cultural production. Paolo PEDERCINI, Université Carnegie-Mellon, Pittsburg, USA.

16H00

-- Pause --

MODERATION LUCIANO GALLINARI

16H30

L'Artgame : un espace convenable pour un jeu inconvenant. Laureline CHIAPELLO, NAD, Université de Chicoutimi, Québec.

17H00

L'Artgame-forum : penser l'Artgame face aux mutations de l'industrie du divertissement et de l'expérience. Olivia LEVET, RIRRA21, UPVM3, France.

17H30

L'art du jeu : réflexion sociosémiotique sur la part d'art dans le game. Maude BONENFANT, Homo Ludens, UQAM, Québec.

18H00

-- Pause repas --

MODERATION KARINE PINEL

19H30

Jammer sa recherche à travers le jeu : regards et réflexions sur les Scientific GameJams. Doctorants et doctorantes : Hildelith LEYSER, Université McGill. Charlotte COURTOIS, Université de Montréal. Scott B. DEJONG, TAG, Université Concordia. Élisabeth VIAL, Homo Ludens, UQAM. Loïc MINEAU-MURRAY, Université du Québec à Abitibi-Témiscamingue.

20H00

Battre la chamade. Corporéité et érotisme dans le jeu vidéo japonais. Thierry LHÔTE, Doctorant RIRRA 21, UPVM3, France.

20H30

Loop : bataille contre les monopoles de la culture. Pierre RICHOU, Doctorant RIRRA 21, UPMV3, France.

21H00

-- Pause --

MODERATION MAUDE BONENFANT

21H30

Création de mondes vidéoludiques logiquement contradictoires : écriture/scénarisation poétique et division perceptuelle d'un monde navigable à plusieurs. Jesse AIDYN, Doctorant Université de Montréal, Québec.

22H00

Le jeu vidéo à l'épreuve de la folie, une poïétique ancrée dans les Mad Studies. Axell FONTAINE, Doctorant RIRRA 21, UPVM3, France.

JOURNÉE DU 12 JUIN

MODÉRATION VALÉRIE ARRAULT

15H00

Chasing Shadows: The True Story v r 5. Pippin BARR, Technoculture, Art and Games (TAG), Université Concordia, Québec.

15H30

De l'alt.ctrl au make&play, le faire soi-même comme expérience ludique. Tatiana VILELA DOS SANTOS, Doctorante au CREM, Université de Lorraine, France.

16H00

-- Pause --

MODÉRATION OLIVIA LEVET

16H30

C'est la vie, C'est l'A.I. Jonathan LESSARD, TAG, Université Concordia, Québec.

17H00

Vers un coefficient de vidéoludicité. Bruno TRENTINI, Écritures, Université de Lorraine, France.

17H30

Résidence ludique : pratiques de création, pratiques de sélection, quelle diversité dans le paysage ludique ? Régis CATINAUD, Ingénieur d'étude au RIRRA21, Le GameLab, France.

18H00

-- Pause repas --

MODÉRATION ERIC VILLAGORDO

19H30

ZPP – Zone à Psychogéographeur en Priorité. Un jeu utopique face au réalisme capitaliste urbain spectaculaire. Hugo VEILLE, Doctorant Homo Ludens, Université du Québec à Montréal.

20H00

De quoi l'Artgame est-il le symptôme ? Thierry SERDANE, RIRRA 21, UPVM3, France.

20H30

Sauver la flamme – De l'exil vers la liberté. Emma LABBE et Guillaume LAURENT, étudiants en Master 2 parcours jeux vidéo, UPVM3, France.

21H00

-- Pause --

MODÉRATION LAURELINE CHIAPELLO

21H30

L'exploration du mésouillage : à la recherche de l'abstraction. Julien TOULZE, Doctorant Homo Ludens, Université du Québec à Montréal.

22H00

Pour une ludographie expérimentale et éloquente. Emmanuelle JACQUES, RIRRA 21, UPVM3, France.

À Montpellier, en France.

Salle 006 Panathénée,
Saint-Charles 2, Université Paul-Valéry.
Rue du Professeur Henri Serre, 34080, Montpellier, France.

À Montréal, au Québec.

Amphithéâtre
6^{ème} étage,
NAD, Îlot Balmoral, Université du Québec à Chicoutimi.
1501 Rue de Bleury, 7^e étage, Montréal, QC H3A OH3, Canada.

En ligne, Zoom

Lien : <https://univ-montp3-fr.zoom.us/j/5541257612>

