

Observatoire des pratiques de création de l'image numérique

En-Jeux [vidéo] des images

Quand le jeu vidéo interroge l'image

11 au 24 octobre

Expositions

23 et 24 octobre

Conférences / entretiens /
tables rondes / démos / ateliers /
rencontres

ESPACE VAN GOGH
Place Félix Rey
13200 ARLES



PROGRAMME

<http://observatoireimagenumerique.com>

L'Observatoire des pratiques de création de l'image numérique (Obs/IN) est une initiative de l'École Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles, l'IUT d'Arles (Aix Marseille Université) et l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, trois établissements d'enseignement supérieur engagés, chacun de manière singulière, dans les pratiques de l'image numérique de création.

Le Pôle Industries Culturelles & Patrimoines, le Laboratoire d'Etudes en Sciences des Arts (LESA) d'Aix Marseille Université, l'Université Paul Valéry de Montpellier, l'École Supinfocom et l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse ont rejoint l'Obs/IN. Ce pôle de recherche organise chaque année, durant deux jours, un colloque qui rassemble des théoriciens, des ingénieurs et des artistes dans un concept nouveau de recherche : prospective dans sa démarche ; innovante dans sa forme ; interdisciplinaire dans son essence même.

La troisième édition du colloque de l'Obs/IN s'intéressera aux points de contact entre le monde des jeux vidéo et celui des images. Cette rencontre permettra de réfléchir à la façon dont se pense, se construit et se reçoit l'image dans ses rapprochements et imbrications complexes avec l'univers vidéo-ludique.

Une exposition montrera comment, pourquoi, avec quels outils les artistes se saisissent du jeu vidéo ou des codes de ce dernier ; comment ce média - apparu il y a à peine une soixantaine d'années - est reconnu, revendiqué comme la matière première d'un processus créatif dont on ne perçoit sans doute à ce jour que les premiers balbutiements...

La manifestation se déroule cette année dans un lieu unique - l'Espace Van Gogh à Arles - et se compose de modules de formats différents : conférences, rencontres, table ronde, entretiens, démonstrations, expositions auxquels s'ajoutent l'Obs/INOrama (éclairage sur le travail d'un chercheur) l'Obs/IN & Out (moments dédiés aux rencontres) et l'Obs/IN Off (ateliers de recherche, d'exploration et d'expérimentation).

Expositions

Du 11 au 24 octobre, 12h-19h

- Florent Deloison **DNA Brigade (2012)**
- Kolkoz **Film de vacances, Hong-Kong (2006)**
- Maxime Marion & Emilie Brout **Hold on (2012)**
- One Life Remains **And The Rhino Says (2011)**
- art-act **Free Gameboy (2009) - I-ran (2010)**
- Thibault Brunet **Vice City (2012)**
- Laure Ledoux, *lauréat de la Bourse de recherche et de création de l'Obs/IN 2013*
- Benoît Espinola, *lauréat de la Bourse de recherche et de création de l'Obs/IN 2013*
- Marklion **Harmonie Journey**, Parcours sonore présenté durant toute la durée de l'exposition sous les arcades de l'Espace van-Gogh

Vernissage & Performance sonore

Le vendredi 11 octobre à 19h

- Marklion - **Ping-Pong électronique, performance 40'**



Durant toute la soirée, l'Obs/IN vous propose de vivre en direct, depuis Arles, la soirée d'ouverture du Festival Gamerz d'Aix-en-Provence.
<http://www.festival-gamerz.com>



Mercredi 23 octobre

- 09h00 ■ Accueil des participants et ouverture du colloque
- 09h30 ■ Conférence inaugurale / *En-[jeu] vidéo des images* par **Mathieu Triclot**, philosophe
- 10h00 ■ **Obs/IN orama**
Expérience joueur, expérience spectateur : ce que donne à voir l'image vidéoludique par **Brice Roy**, chercheur et game designer
Montrer et voir la guerre au prisme du jeu vidéo. Conflits d'images et partages réflexifs dans les First Person Shooter, par **Olivier Zerbib**, maître de Conférences en sociologie à l'université de Grenoble
- 10h30 ■ *Pause café*
- 11h00 ■ Présentation du travail des artistes **Laure Ledoux** et **Benoît Espinola**, lauréats *des Bourses de recherche et de création de l'Obs/IN 2013*
- 11h30 ■ Entretien entre **Elsa Boyer**, philosophe, **Cédric Parizot**, anthropologue et chercheur à l'IREMAM et **Douglas Stanley**, artiste est enseignant à l'ESAAix et à la HEAD, autour du projet de jeu vidéo *Frontière* ; suivi d'un échange avec le public.
- 12h30 ■ *Déjeuner libre*
- 14h00 ■ Démonstrations des œuvres de **Kolkoz** par **Samuel Boutruche** et **One Life Remains** par **Simon Bachelier**
Table ronde animée par **Marion Coville**, doctorante en Art et sciences de l'art et **Yannick Vernet**, responsable des projets numérique à l'ENSP sur le thème : *Le jeu de l'exposition*
- 16h30 ■ Rapport d'étonnement de Paul Sztulman, enseignant à l'École nationale supérieure des arts décoratifs
- 17h00 ■ **Obs/IN & OUT** Café - échanges - rencontres
- 17h30 ■ Carte blanche à *Octobre numérique*
- 22h00 ■ *Concert*

Jeudi 24 octobre

- 09h00 ■ Accueil des participants
- 09h30 ■ Conférence / *Interférence et composition des images en jeu*, par **Dork Zabunyan**, maître de conférences en études cinématographiques à l'université de Lille 3.
- 10h00 ■ **Obs/IN orama**
« A kind of calligram » : l'image-texte des jeux vidéo par **Thomas Morisset**, philosophe, poète et metteur en scène
L'image (vidéoludique) interactive : une nouvelle « fabrique des images » par **Etienne Pereny**, maître de conférences à l'université de Paris 8 et **Etienne Armand Armato**, chercheur et enseignant en SIC et conseiller à l'Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie
- 10h30 ■ *Pause café*
- 11h00 ■ Conférence / *La (dé)construction des jeux*, par **Laure Casalini**, directrice de Supinfogame
- 11h30 ■ Dialogue entre **Laure Casalini**, **Florent Deloison**, artiste, **Etienne Armand Amato**, **Marc Monticelli**, Ingénieur de Recherche CNRS et responsable de l'Espace Turing, sur le thème de *l'image interactive*, suivi d'un échange avec le public
- 12h00 ■ Rapport d'étonnement de **Paul Sztulman**
- 12h30 ■ *Déjeuner libre*
- 14h00 ■ **Obs/OFF** Les Ateliers de l'Obs/IN :
Connexion Chercheurs (la Recherche partagée)
Machinima par **Isabelle Arvers**, commissaire d'exposition, critique et auteure.
Walking the edit par **Ulrich Fischer**, réalisateur et enseignant en nouveaux médias
Jeu vidéo et transmedia par le **Pôle Transmédia Méditerranée (PRIMI)**
Pause Photo Prose par les **Rencontres d'Arles**



Octobre numérique est un label créé en 2010 par la Ville d'Arles afin de fédérer les énergies et les talents autour de la création, de l'innovation et de l'économie numérique. Il est soutenu par le Conseil Régional de Provence-Alpes-Côte d'Azur et reçoit cette année - lui aussi - le label Marseille-Provence 2013 - Capitale européenne de la culture.

Cette quatrième édition a pour thématique "L'image en jeu". Comment l'image réinterroge le jeu et le jeu l'image ? Comment le jeu vidéo révolutionne les écritures photographiques, cinématographiques et les démarches pédagogiques ? Quels sont les enjeux de ces approches ludiques et innovantes de l'image ?..., sont parmi les thèmes abordés par les diverses manifestations proposées dans le cadre d'Octobre numérique.

Cet événementiel est le fruit d'une dynamique partenariale entre une quinzaine d'acteurs culturels, universitaires et économiques du territoire qui donne à croiser la richesse de leurs points de vue et à découvrir leur pertinence d'ensemble. Institutions, artistes, chercheurs et entrepreneurs invitent donc le public à participer à ce foisonnement d'expériences artistiques et culturelles qui animera le mois d'octobre à Arles, dans une ambiance conviviale, ouverte à tous.

www.octobre-numerique.fr

Informations pratiques

- **Lieu** Espace Van Gogh, Place Félix Rey, 13200 Arles
- **Expositions** du 11 au 24 octobre 12h-19h, entrée libre
- **Performance et vernissage des expositions** le 11 octobre à 19h, entrée libre
- **Colloque** les 23 et 24 octobre, entrée libre (places limitées), sur inscription en ligne sur le site de l'Obs/IN
- www.observatoireimagenumerique.com
- Suivez-nous sur twitter @Obs_IN
- Plus d'informations 04 90 99 08 74

Observatoire Image Numérique

