

Informations pratiques

Le colloque se déroulera entièrement à

L'UNIVERSITÉ PARIS NANTERRE

200 avenue de la République à Nanterre
Bâtiment Formation Continue
salle des conférences, rez-de-chaussée
en accès libre et gratuit

RER A direction : SAINT-GERMAIN-EN-LAYE
arrêt : NANTERRE UNIVERSITÉ

L direction : CERGY LE HAUT ou NANTERRE UNIVERSITÉ
arrêt : NANTERRE UNIVERSITÉ

15-20 minutes depuis Paris (Châtelet ou St Lazare)

A l'arrivée, entrer sur le campus par le souterrain, puis tourner première à droite « allée de la Gare ». Le bâtiment « Formation continue » est le deuxième bâtiment à droite.

à l'exception de la soirée du jeudi au

FORUM DES IMAGES

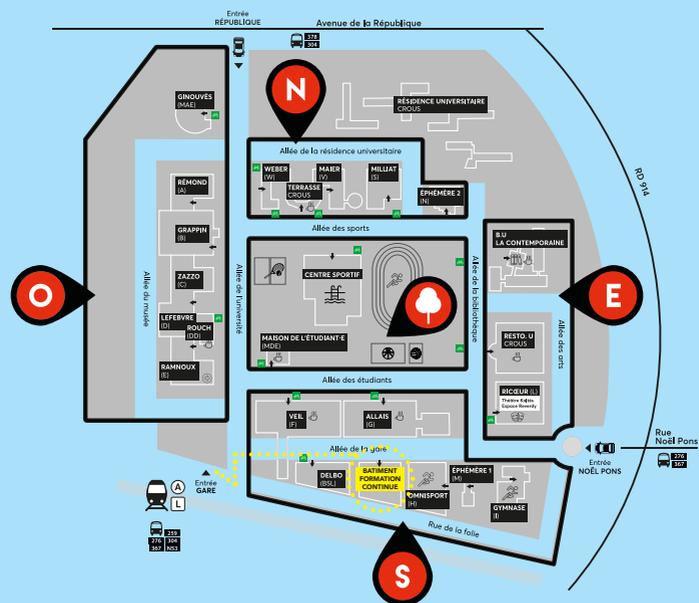
Forum des Halles, 2 Rue du cinéma à Paris
Salle 500 (17h15) et Salle 300 (19h00)
réservations : forumdesimages.fr

RER A B D arrêt : CHATELÉT LES HALLES

M 1 4 7 11 14 arrêt : CHATELÉT ou LES HALLES



Plan du campus - Université Paris Nanterre



LWR Université Paris Nanterre

↑ nouvelles
↓ écritures
↑ pour le film
↓ d'animation

Colloque international

101 THEORY NOT FOUND Jeux Vidéo x Animation

14 et 15 décembre 2023 - Université Paris Nanterre

organisé en partenariat avec

a&p
arts, pratiques & poétiques

**UNIVERSITÉ
RENNES 2**

IUT institut
universitaire
de France

GROUPEMENT
D'UNIVERSITÉS
SCIENTIFIQUES
G5 Jeu et Sociétés

**forum
des
images**

Image : Conway's Game of Life on a LED Matrix par SimonWaldherr

Programme du colloque

Ce colloque international est organisé par l'Université Paris Nanterre (HAR - Histoire des arts et des représentations) et la NEF Animation, en partenariat avec l'Université de Rennes 2 (Arts : pratiques et poétiques) et le Forum des Images ; avec le soutien de l'Institut Universitaire de France et le GIS Jeu et Sociétés.

Ce colloque se propose d'explorer un angle mort de la recherche consacrée au jeu vidéo, celui de la place de l'animation dans son histoire, ses techniques et ses esthétiques. L'objectif est d'esquisser une approche des jeux vidéo à partir des pensées et des méthodes du cinéma d'animation, en vue de poser les bases d'une approche renouvelée du médium vidéoludique, reposant sur des enjeux théoriques souvent laissés à l'arrière-plan dans le champ des *game studies*. Les liens entre cinéma animation et jeux vidéo sont pourtant nombreux, qu'il s'agisse de leurs héritages, de leurs thématiques, de leurs modes de représentation, de leurs inventions plastiques ou encore de leurs actrices communes. Ce colloque souhaite ainsi montrer combien ces relations entre cinéma d'animation et jeux vidéo sont précieuses à prendre en considération, tant au niveau technique qu'au niveau esthétique, tant pour la compréhension des images que pour celle de l'industrie, pour la compréhension des jeux vidéo que pour celle de l'animation.

Comité d'organisation du colloque :

- Hervé JOUBERT-LAURENCIN (Université Paris Nanterre),
- Jean-Baptiste MASSUET (Université Rennes 2),
- Xavier KAWA-TOPOR (NEF Animation),
- Benjamin MÉRA (Université Paris Nanterre),
- Antoine RIGAUD (Université Paris Nanterre)

JEUDI 14 DÉCEMBRE

9H30 : Mot d'accueil et présentation

PANEL 1 : Media Mix
Modération : Benjamin MÉRA

10H00 : Simon AUGER (chercheur indépendant)
Le *media mix* comme exploration interactive d'œuvres animées via une esthétique de la base de données - Les exemples de *Xenoverse 2* et *Serial Experiments Lain*

10H30 : Mathieu TRICLOT (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) et Julien BOUVARD (Université Jean Moulin Lyon 3)
Ce que le *visual novel* fait à l'*anime* - comment combler l'intervalle animétique

11H00 : Martin PICARD (Université de Montréal)
Le *geemu media mix* : synergies transmédiatiques entre l'animation et le jeu vidéo dans l'industrie du contenu au Japon

PAUSE DÉJEUNER (12H-13H15) . . .

PANEL 2 : Techniques d'animation dans le jeu vidéo / Modération : Jean-Baptiste MASSUET

13H15 : Adel FAURE (artiste, concepteur de jeu vidéo, chercheur indépendant)
Enjeux techniques et culturels de la création en mode texte

13h45 : Benjamin MÉRA (Université Paris Nanterre)
Animations limites, du *bug* à la corruption : ré-animer le jeu par le code

PAUSE . . .

14H45 : Dominic ARSENAULT (Université de Montréal) [en visioconférence](#)
L'horlogerie des images : petite histoire infomécanique de l'animation en jeu vidéo

15h15 : Marie CATTIAUT (animatrice, chercheuse indépendante)
Envisager le "jeu fait main" : *Vokabulantis*, un projet de plate-forme en stop motion

17H15 : ENTRETIEN AVEC JORDAN MECHNER (game designer et scénariste) AU FORUM DES IMAGES
Usages de la rotoscopie dans le jeu vidéo

18H00 : Séance de dédicace Jordan MECHNER

19H00 SOIRÉE AU FORUM DES IMAGES

Séance de jeu vidéo commentée avec Céline SCIAMMA (réalisatrice), Alexis BLANCHET (Université Sorbonne Nouvelle), Marie PRUVOST-DELASPRE (Université Paris 8 Vincennes St Denis) et Jean-Baptiste MASSUET (Université Rennes 2)

Animation et jeux vidéo - Pour un nouveau regard sur les images vidéoludiques. *Zelda - The Wind Waker*, un dessin animé interactif ?

VENDREDI 15 DÉCEMBRE

PANEL 3 : Histoire, sociologie, économie des relations animation et jeux vidéo
Modération : Antoine RIGAUD

9H00 : Alexis BLANCHET (Université Sorbonne Nouvelle)
De l'indistinction à l'intermédiation, un regard historique sur les relations entre animation et jeu vidéo

9H30 : Jean-Baptiste MASSUET (Université Rennes 2)
Imaginaires du dessin animé dans le jeu vidéo des années 1980 aux années 2000 : contrainte technologique ou horizon esthétique ?

PAUSE . . .

10H30 : Chloé PABERZ (INALCO)
Les petites mains de l'animation : ethnographie d'un métier tremplin en Corée du Sud

11H00 : David JAVET (Université de Lausanne) [en visioconférence](#)
Rapprochements et transferts dans le paysage médiatique japonais de la fin des années 1990: le cas *Tengai Makyô: Ziria* (1989) sur console PC-Engine CD-ROM

PAUSE DÉJEUNER (12H-13H30) . . .

PANEL 4 : Esthétiques animées du jeu vidéo
Modération : Hervé JOUBERT-LAURENCIN

13H30 : Bastien CHEVAL (Université Paul-Valéry-Montpellier 3)
Les territoires cinématographiques du jeu de plates-formes 2D

14H00 : Dick TOMASOVIC (Université de Liège)
Pour quelques pétales de plus. Réflexion autour de *Flower*

PAUSE . . .

15H00 : Antoine RIGAUD (Université Paris Nanterre)
La Magie dans la matière : animer les éléments du cinéma d'animation aux jeux vidéo

15H30 : Paul SZTULMAN (Ecole des arts décoratifs Paris)
Les émanations visuelles de *Hollow Knight*

PAUSE . . .

16H30 : TABLE RONDE : Penser la place de l'animation dans la critique de jeu vidéo
Modération : Jean-Baptiste MASSUET avec Christophe BUTELET (JV-Culture jeu vidéo), Erwan HIGUINEN (Les Inrockuptibles, Jeux Vidéo Magazine), Florian VELTER (Origami, Gamekult, JV-Culture jeu vidéo)

17H30 : Fin du colloque