

COLLOQUE

SEN TIR LA MATIÈRE NUMÉRIQUE

UN APPORT ESTHÉTIQUE
DES JEUX VIDÉO

16-17
NOVEMBRE
2023

UFR SLHS
GRAND SALON (E14)
BESANÇON

Contact: Michael.crevoisier@univ-fcomte.fr

JEUDI APRÈS-MIDI

Présidence : Thomas Morisset

14h Accueil des participants

14h15 **Michaël Crevoisier** (UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ / LOGIQUES DE L'AGIR)
De quelle matière sont faites nos expériences vidéoludiques ?

15h **Alexandre Declos** (UNIVERSITÉ DE NEUCHÂTEL)
Fluidité et rigidité agentielle

15h45 Pause

16h15 **Mathieu Triclot** (UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE BELFORT MONTBÉLIARD / FEMTO-ST)
L'image numérique et ses prises : l'œil et la main

VENDREDI MATIN

Présidence : Franck Cormerais

9h30 Accueil

9h45 **Vincent Puig** (INSTITUT DE RECHERCHE ET D'INNOVATION)
De la chair souffrante du numérique au geste digital

10h30 Pause

10h45 **Giacomo Baldissari** (SORBONNE UNIVERSITÉ)
La vitesse dans les shoot'em up : accélérer et ralentir la matière numérique

11h30 **Fanny Rebillard** (UNIVERSITÉ DE LIÈGE / LIÈGE GAME LAB)
Plongeon et suspension aérienne : liberté de la chute et verticalité musicale dans *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*

VENDREDI APRÈS-MIDI

Présidence : Michaël Crevoisier

14h30 **Rosane Lebreton** (UNIVERSITÉ DE LILLE, ENSAPL / LACTH · UNIVERSITÉ DE LIÈGE / LIÈGE GAME LAB)
Dancer l'espace du bout des doigts ? Réflexions sur la sensibilité spatiale de l'expérience vidéoludique

15h15 **Thomas Morisset** (UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR / CENTRE DE RECHERCHES EN HISTOIRE DES IDÉES)
La disposition des jeux vidéo à faire sentir la technodiversité

16h Discussion générale