



Karleen Groupierre

Maître de conférences

www.karleen.fr

C.V.

Analytique

karleen.group@gmail.com
karleen.groupierre@univ-smb.fr
tel : 06 62 47 24 86
33 ans

Cliquez pour
accéder



Actuellement.....	2
1 - Formation.....	2
a - Doctorat, sous contrat doctoral avec mission d'enseignement.....	2
b - Diplômes, qualifications & fonctions.....	3
2- Profil de recherche et compétences techniques.....	3
a - Thématiques de Recherche.....	4
b - Compétences techniques et linguistiques.....	5
3- Publications.....	7
a - Revues à comité de lecture et chapitres de livres.....	7
b - Autres publications :.....	7
4- Communications – conférences.....	9
a - Principales Communications scientifiques.....	9
b - Communications dans un but de valorisation de la recherche.....	10
5- Projets de recherche et création.....	11
A - Réalisations : expositions et prix.....	11
b - Détails d'une sélection de projets de recherche et création.....	13
6- Cours, ateliers et workshops.....	16
A - Enseignements à l'université Savoie Mont-Blanc.....	16
b - Contrat doctoral avec mission d'enseignement 2009-2012, 192 H.....	18
c - Ateliers, projets intensifs, workshops.....	18
7- Responsabilités pédagogique & administratives.....	20
a - Financement de la recherche.....	20
B - Responsabilités et travail pédagogique.....	20
C - Autres responsabilités et activités.....	21
c - Activités associatives.....	21
8- Jurys et rapports d'expertise.....	22
a - Suivis, expertises et comités de selection.....	22
b - Jurys dans un cadre d'enseignement.....	22

Actuellement

Maître de conférences à l'université Montpellier 3, Paul Valéry. Département Cinéma et Théâtre, filière cinéma, laboratoire RIRRA 21.

Chercheuse associée au groupe de recherche INReV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) de l'Université Paris 8.

Membre du collectif de chercheurs OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines).

Artiste auteure spécialisée dans les nouveaux médias numériques et les fictions multi-supports : **installations artistiques interactives, courts-métrages et fictions transmédias**. Ces différentes créations servent de terrain pour mes recherches, elles ont été primées à plusieurs reprises et ont aussi fait l'objet de plus d'une trentaine d'expositions en France et à l'étranger.

1 - Formation

a - Doctorat, sous contrat doctoral avec mission d'enseignement

Titre : « *Enjeux des transmédias de fiction en terme de création et de réception* », Université Paris 8, 12 juillet 2013.

Discipline : Esthétique, Science et Technologies des Arts.

Spécialité : Images Numériques. Sous la direction de Mme Marie-Hélène Tramus.

Jury : Mr Gilles Méthel (président du jury), professeur - Toulouse II Le Mirail, Mme Isabelle Rieusset-Lemarié, Maître de conférences HDR - Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Mme Anne-Laure George-Molland, maître de conférences - Paris 8. Par ailleurs, la dimension professionnelle du domaine du transmédia était représentée par un membre invité du jury, Mr Olivier Missir, fondateur de la société Brandcasterz. Mention Très Honorable avec les félicitations du jury.

Résumé : Dans un monde empreint de fictions et baigné de nouveaux médias apparaissent des histoires immersives déployées sur de multiples supports, des créations polymorphes qui sont à la fois films, jeux, installations artistiques, performances, concerts, etc. : les transmédias de fiction. Dans une démarche de recherche articulée à des réalisations pratiques, cette thèse se propose d'interroger les enjeux des transmédias de fiction en terme de création et de réception.

Dans un premier temps, cette étude nous a amenés à dresser une cartographie sémantique permettant de caractériser les différentes formes de transmédias observées. (Dans un champ de recherche encore peu balisé, cette caractérisation des différentes formes de transmédias observées constitue un élément capital de ma recherche.) Nous avons cherché ensuite à retracer dans l'histoire des arts les fondements éventuels du mode de création transmédia tel qu'il apparaît aujourd'hui, puis nous avons observé l'émergence des premières productions à l'origine du genre, et enfin nous avons proposé un corpus de fictions transmédias choisies pour leur originalité créative.

L'observation de différentes fictions transmédia et l'étude de réalisations personnelles nous a permis, ensuite, de relever des modifications engendrées par la forme transmédia d'une œuvre fictionnelle. En effet, il apparaît que ce mode de création, visant à rendre les rêves plus vraisemblables, permet à l'auteur d'exprimer son univers imaginaire sans limites de médias et en fait le véritable chef d'orchestre d'une fiction déployée sur de multiples supports, réels comme numériques. De plus, ce type de narration induit aussi des mutations dans les rapports des spectateurs à l'œuvre, car les fictions transmédias se veulent participatives et très immersives.

Ainsi, cette thèse interroge la possibilité de l'émergence d'un nouveau genre : le *trans-art*, un mode de création polyforme renouvelant les processus de création de l'auteur comme le rapport du spectateur à l'œuvre.

b - Diplômes, qualifications & fonctions

- **2014 à 2018**, Maître de conférences - Université Savoie Mont-Blanc, dans département Hypermédia Communication et dans groupe de recherche Texte Image et Arts Numériques du laboratoire LLSETI (Langages, Littératures et Sociétés - Études Transfrontalières et Internationales) en Sciences de l'information et de la communication.

Responsable du Master 2 Création Numérique parcours Interactivité de l'Information et Design (en Alternance)

Chargée de communication pour l'UFR LLSH (Lettres Langues et Sciences Humaines)

Co-Responsable, avec Marie-Odile Salati, de l'équipe de recherche Réalités Impossibles

- Qualification par le Conseil National des Universités en **section 18 (Arts)** et **section 71** (Sciences de l'information et de la communication)

- Formation à l'enseignement à supérieur par le **CIES** (Centre d'Initiation à l'Enseignement Supérieur) de **Paris – Sorbonne**. En tant que doctorant sous contrat doctoral, j'ai suivi les différents stages et conférences sur l'institution universitaire française et le métier d'enseignant-chercheur.

- Master **Arts et Technologies de l'Image**, Spécialité Images Numérique et Réalité Virtuelle, Université Paris 8, 2009. Mention TB.

Mémoire intitulé « *Les ombres comme passage du monde réel aux mondes imaginaires, poétiques et fantastiques et leurs interprétations en images de synthèse.* », portant sur les différentes représentations et usages de l'ombre en art numérique. L'origine du transmédia « *L'ombre Rose* », réalisé et analysé durant ma thèse, se trouve dans cette recherche de Master.

- Licence **Arts et Technologies de l'Image**, Spécialité Images Numérique et Réalité Virtuelle, Université Paris 8, 2007. Mention TB.

- Licence **Arts Plastiques**, option Histoire de l'Art, Université Bordeaux 3, 2006. Mention B.

- DU **Informatique**, Université Bordeaux 3, 2006.

- Baccalauréat **Littéraire**, option Langues Vivantes (Anglais, Italien), Bergerac, 2003, Mention AB.

2- Profil de recherche et compétences techniques

Mon parcours universitaire (en particulier la Licence et Master au sein de la formation Arts et Technologies de l'Image) m'a apporté des compétences techniques spécifiques à la réalisation d'œuvres numériques. Armée de cette maîtrise de la technique, j'ai été amenée à allier cette pratique à une réflexion analytique et théorique.

Mots clefs : Fictions transmédiés, création numérique, nouvelles technologies numériques, processus de création, trans-arts, scénarisations, interactivité et innovation par les usages.

a - Thématiques de Recherche

Mon travail s'inscrit dans une démarche de **recherche et création** (Gosselin, Paquin, Chapman, Fourmentraux), car je suis artiste et chercheuse. Mes hypothèses de recherche stimulent la volonté de création qui m'anime et, à leur tour, mes réalisations d'auteur alimentent et accompagnent mes recherches.

La **problématique de mon doctorat** était portée par deux hypothèses : premièrement, la réalisation de fictions transmédias favoriserait un renouvellement de la création pour les auteurs, deuxièmement, la création transmédia de l'auteur offrirait au spectateur un nouveau rapport, plus immersif, à l'œuvre fictionnelle.

Ces deux hypothèses principales de ma problématique sont liées, car c'est, selon moi, la créativité de l'auteur qui va raviver l'immersion fictionnelle et sensorielle du spectateur.

De plus, ces deux hypothèses génèrent de nombreuses questions tant du point de vue de la création que de la réception ; comment mettre en place une synergie entre les supports donnant naissance à une **fiction cohérente et immersive** ? Qu'est-ce que ce genre de création apporte à l'auteur, y trouve-t-il un **renouvellement créatif** ? Le transmédia apparaît comme un moyen d'expression artistique à la fois souple et complexe qui demande une certaine rigueur ; quelles sont les contraintes dues à la forme transmédia ? La réalisation d'un transmédia exige-t-elle des compétences multiples ? Les fictions transmédias permettent de développer presque infiniment un univers mental, poétique et onirique ; peut-on considérer que le transmédia répond à un besoin de création immense qui ne se limite à aucun support, et à aucun champ artistique ? Peut-on envisager le transmédia comme un renouvellement artistique, **repoussant les frontières entre les arts** ?

D'autre part, quelles seront les répercussions de ce type de fiction sur **l'expérience du spectateur** ? Porteur d'un univers imaginaire dense, complet, dans lequel il est possible de se laisser immerger, ce mode de narration apparu récemment engendre une nouvelle façon de naviguer au sein d'une fiction. Cette manière de naviguer induit-elle un **nouvel usage des médias** pour la fiction ? Par ailleurs, il semble que ces formes fictionnelles inédites, construites autour du spectateur, provoquent une immersion de plus en plus forte du public dans la fiction. Quels sont les **mécanismes de cette immersion** ?

Par ailleurs, les multiples formes que peuvent prendre les fictions transmédias m'ont amenée à en proposer une **cartographie sémantique** (chapitre I, partie B du mémoire de thèse). Dans un champ de recherche encore peu balisé, cette caractérisation des différentes formes de transmédias observées constitue un élément capital de ma recherche.

Supportée par cette cartographie sémantique, je poursuis l'étude des créations transmédias et de leurs enjeux, car il apparaît évident que la thèse n'est que de début de l'aventure et que de très nombreux points méritent un approfondissement.

Influencée par les travaux de recherche de mes collègues de l'université Savoie Mont-Blanc que j'ai rejoint en 2014, ma recherche s'oriente dans un premier temps sur la façon dont les **nouveaux médias numériques** et en particulier ceux intégrant des technologies innovantes peuvent devenir un outil de narration. De quelle façon les outils numériques tels que le **suivi du regard** (tracking oculaire), les **réalités virtuelles et augmentées** peuvent être **porteurs de sens** et permettre à un auteur de transmettre l'histoire qu'il souhaite partager.

C'est ainsi que voit le jour en fin 2015 le projet de recherche et création Blue Behold un dispositif qui invite à une expérience nouvelle du corps et **d'immersion dans les images** qui permet d'expérimenter une place, dans l'espace numérique comme non numérique, et **une manière d'entrer dans un récit par l'un des sens : le regard**. On tente avec ce travail de comprendre le

dispositif en tant que phénomène visio-affectif, le parti pris étant que ce dernier peut être vécu comme **un espace de récit**.

Dynamisée par les enjeux théoriques soulevés par le projet Blue Behold, nous créons un nouveau projet de plus grande ampleur, soutenu par le laboratoire. Il s'agit du projet Réalités Impossibles qui propose de **concevoir et d'expérimenter un dispositif innovant de narration mêlant réalité virtuelle, augmentée et objets connectés**. Réalités Impossibles est un dispositif artistique, immersif et interactif offrant au spectateur un voyage dans un monde fictionnel en suivant une histoire nourrie de légendes savoyardes, d'illusions sensorielles et d'univers surréalistes. S'appuyant sur des formes de représentations qui se combinent, se renforcent, se superposent, se nuancent, il lui permet de "traverser l'écran" et ainsi d'entrer et sortir de l'image en fonction des ressorts narratifs activés. Ce projet s'inspire et met à l'honneur **l'héritage culturel et historique de la Savoie**. Nous souhaitons aborder les **réalités virtuelles dans leur potentiel en terme de narration**. Quelles écritures sont adaptées pour ces dispositifs ? L'auteur doit-il concevoir des écritures nouvelles ou réinventer un mode d'expression à part entière ? Dans une démarche basée sur l'innovation par les usages, nous nous intéresserons également à **l'écriture d'une expérience de l'utilisateur** : comment concevoir un **espace de fiction immersif et détaché de la polarité réel - virtuel** ? Dans quelle mesure ces dispositifs offrent-ils aux spectateurs un nouveau rapport à la fiction et renouvelle leur expérience de la fiction proposée ?

Pour conclure, c'est toujours l'alliance entre ma volonté de réaliser des œuvres numériques et mon désir de comprendre les enjeux d'un mode de création transmédia intégrant des nouvelles technologies numériques qui me conduit aujourd'hui à poursuivre mes activités de recherches et créations.

b - Compétences techniques et linguistiques

Comme en témoignent les différents projets menés dans le cadre de mes recherches, j'ai acquis durant mon parcours universitaire les bases techniques aussi bien pour la réalisation d'images animées que pour la conception d'installations interactives et d'applications temps réel.

Les projets illustrent également mes capacités à réussir la mise en place concrète d'un projet de création dans un contexte de recherche : **concept, financements, partenariats et production**.

- **Logiciels 3D** : *Maya, Motion Builder, 3ds Max, Boujou.*
- **Logiciels et outils d'interactivité** : *Unity, Arduino, Wonda VR, Klynt, (plus anciennement : 3d Studio, Virtools, Director).*
- **Logiciels 2D** : *After Effects, Premiere, Photoshop, In Design, Flash, Encore, Dragon Stop Motion.*
- **Logiciels Audio** : *Audacity, Cubase.*
- **Logiciels Généralistes** : *FileZilla, Easy PHP, Acrobat Pro, Quick Time Pro, Libre Office.*
- **Programmation / script** : *WordPress, HTML, CSS, C# (bases), PHP (bases), ActionScrip (bases), Processing (bases).*

J'ai également suivi les cours du **DU Informatique de l'Université Bordeaux 3**, 2004 – 2006, j'ai donc des connaissances en hardware informatique.

Compétences spécifiques à la création de projets :

- **Films et images** : *écriture de scénarios transmédiés, direction d'acteurs, photos, tournage sur fond vert, prise de vue stéréoscopique, post-production, animation (2D et 3D), simulations, création*

d'images de synthèse, compositing, modélisation 3D, textures.

- Interactivité : réalité augmentée et virtuelle, prototype de jeu vidéo 2D et 3D, dispositifs interactifs.

- Gestions de projets : Financements (appel à projets, subventions), recrutement et gestion d'équipe, développement et mise en place de partenariats, documentation et analyses.

Langues :

Anglais écrit, parlé. (Vécu plusieurs mois en pays anglophones)

Italien écrit, parlé. (Vécu deux ans en Italie durant l'enfance)

3- Publications

Les projets de création que j'ai réalisés ou auxquels j'ai contribué sont souvent étudiés ou simplement pris comme exemple dans mes publications. Ces réalisations pratiques deviennent le terrain d'expérimentation de la recherche. Elles sont aussi une façon de partager les interrogations théoriques, notamment car elles les illustrent concrètement.

a - Revues à comité de lecture et chapitres de livres

- Groupierre K., « *Le transmédia : un dépassement du médium ?* », Chapitre du livre *Art, médium, média*, sous la direction de Pascal Krajewski, coll. Esthétiques, L'Harmattan, p. 215 – 239, 2018.
- Groupierre K., « *Alternate reality transmedia fictions: interactivity renewed?* », Chapitre du livre *Digital Interfaces in Situations of Mobility: Cognitive, Artistic, and Game Devices*, sous la direction de Bernard Guelton, Common group Publishing, Coll. Design Principles & Practices, chapitre 2, p.11-30, 2017.
- Chabert G., Groupierre K., « *Le dispositif Réalités impossibles : au delà de l'écran la « fabrique » des espaces de légendes* », *Revue Textes&Images 5, La Fabrique des Histoire*, 2019
- Guilet A., Groupierre K., « *In the dispositif / out of CTRL : netwars ou le hacking transmédia* », revue Itinéraires, *Transmédia (narrations sérielles)*, 2017
- Groupierre K., Lelièvre E., « *Les ARG comme paradigme de l'immersion* », in *Sociétés, n°Trans-immersion*, De Boeck, 2016-4, 15 pages.
- Groupierre K., Daste S., « *Le projet Miroir entre réalité et illusion* », revue Hybrid n°2, décembre 2015, 5 pages.
- Groupierre K., « *Ghost Invaders comme paradigme du métissage entre territoires réels, territoires virtuels, territoires fictionnels ?* », *MEI n°37 Les territoires du virtuel*, l'Harmattan, janvier 2014, 12 pages.
- Groupierre K., Lelièvre E., « *Création et direction de personnages augmentés dans un jeu à réalité alternée : l'exemple du projet Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique* », *Revue Réel Virtuel n°4 « Du dispositif à l'imprévu »*, 2013, 10 pages.
- Groupierre K., « *Diverses problématiques autour du cross-média dans la création numérique.* », *Revue Réalité Virtuelle et Arts Numériques n°5*, janvier 2010, 12 pages.
- Daste S., Groupierre K., « *Qui suis-je ? Installation ludique interactive de réalité augmentée.* », *Revue Réalité Virtuelle et Arts Numériques n°4*, janvier 2009, 8 pages.

b - Autres publications :

- Groupierre K., « *Le transmédia : une fiction augmentée ?* », revue *Champs Culturels, Cultures numériques et pratiques numériques des jeunes : donner du sens aux usages n°28*, Nov 2016.
- Groupierre K., « *Fictions cross-médias : un support d'avenir pour un apprentissage proactif ?* », revue *Que dit la recherche, Réseau Canopé*, mai 2016.
- Groupierre K., « *La mort de Marat : de la réalité à la légende.* » revue *Collection 28 n°1 « A »*,

Éditions de l'université de Savoie, 2015, p. 39 – 46.

- Lelièvre E., Groupierre K., « *Les Mystères de la Basilique : Plaisir fictionnel, ludique et esthétique au service du patrimoine.* » Actes du colloque Ludovia 2012 « plaisir et numérique », 12 pages.

- Daste S., Groupierre K., « *Qui suis-je ? Formes de la réalité augmentée* », Cahiers du master CEN (création et édition numérique), 2009, 2 pages.

- Daste S., Groupierre K., « *L'installation Qui suis-je ?* », Poster à l'exposition « *Le virtuel, une réalité ?* », Réfectoire des cordeliers, Paris, 2009.

- Groupierre K., E. Lelièvre. Livret officiel du projet « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique », 2012, 12 pages.

Textes de catalogues d'expositions :

- Groupierre K., « *Blue Behold : storytelling interactif* », Catalogue de l'exposition ArTICland, Espace Larith, 2017

- Groupierre K., Daste S., « *Miroir* », Catalogue de l'exposition « Dans le regard de l'autre », Carreau de Cergy, novembre 2016

- Groupierre K., « *Blue Behold* », Catalogue du 8eme International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS), 2015

- Lelièvre E., Groupierre K., « *Les Mystères de la Basilique* », Rêve de Monuments (catalogue d'exposition), dir. Caujolle C. et Corvisier C., Éditions du patrimoine, 2012.

- Groupierre K., Texte dans le catalogue d'exposition de l'ICEC (The International Conference on Entertainment Computing) « *Qui suis-je ?* », 2009

4- Communications – conférences

a - Principales Communications scientifiques

- *Le dispositif Réalités impossibles : la traversée des espaces*

Avec G. Chabert, colloque international organisé par le groupe de recherche IMPEC du laboratoire ICAR, ENS de Lyon « IMPEC 2018, Corps et Ecrans ». Lyon, 05-07-2018.

- *Le projet Real : un dispositif de recherche et de création*

Avec G. Chabert, séminaire organisé par l'équipe « Réalités Impossibles » du LLSETI. Jacob-Bellecombette, 26-01-2018.

- *Les jeux à réalité alternée (ARG) : une nouvelle forme d'exploration*

Transition récréa-sportive et innovation communicationnelle en nature, organisé par le laboratoire PACTE / CERMOSEM / IGA UGASport, Séance plénière, Montélimar, 07-07-2017

- *Memento glitchi : le dispositif transmédia netwars*

Avec Guilet A., colloque international *Text/ures de l'objet livre: Accrocs/Glitches*, Université Paris 8, 22-11-2016

- *Le corps interacteur, une analyse d'installations numériques artistiques*

Colloque international "Cyber-Corporités. Esthétique des interactions Corps / Machine", Université Savoie Mont-Blanc, 14-10-2016

- *Connecting the Past and the Present of an Historical City through an ARG*

Avec Lelièvre E., colloque international *Extending Play 3*, Rutgers University's New Brunswick, États-Unis, 30-09-2016

- *L'expérience du corps entre réalité et fiction*

Colloque IMPEC (Interactions Multimodales Par ÉCran), Panel *PRÉSENCES : l'écran au lieu du soi*, ENS Lyon, 07-07-2016

- *Les fictions transmédiés à réalité alternée : une interactivité renouvelée ?*

Colloque international *Interfaces numériques en situation de mobilité: dispositifs cognitifs artistiques et ludiques*, Sorbonne, Paris 1, 20-12-2014.

- *Jeux et patrimoine : Les Mystères de la Basilique & Ofabulis, deux dispositifs pour le CMN.*

Avec Dromard A. & Lelièvre E., Médiation et Numérique, Centre Pompidou, Paris, 07-10-2014.

- *La création dans tous ses états : éclatement des œuvres, matérialisation du virtuel*

Avec Samson-Divisia A., Cycle : les mutations de l'œuvre : dialogues sur les arts numériques, Futur en seine (Cap Digital), Paris, 18-06-2013.

- *Les ARG comme paradigme de l'immersion : « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique »*

Avec Lelièvre E., journée d'étude Trans-Immersion, Sorbonne, Paris, 7-06-2012.

- *« Les Mystères de la Basilique » : Plaisir fictionnel, ludique et esthétique au service du patrimoine*

Avec Lelièvre E., Ax-les-Thermes, Colloque Ludovia, 29-08-2012.

- *Le cross-média repousse-t-il les frontières du cinéma ?*

16ème colloque international de la Sercia, Bath, Angleterre, 10-09-2011.

- *« Miroir » : de la fiction au réel*

Avec Daste S., Art Talk Siggraph Asia, Hong-Kong, 15-12-2011.

- *Transmédia : un nouvel outil de création artistique ?*

Subjectivation et appareillage des corps : la mise en scène du médium, CNRS, Paris, 18-03-2011.

- *Cross-média : multiples œuvres.*

Séminaire du programme intensif européen « Delphus Project 4 », Delphes, Grèce, 16-07-2010.

- *Le cross-média : de la super-production à l'outil de création numérique ?*

Cycle de conférences de l'ICAN (Institut de Création et Animation Numérique), Paris, 18-01-2010.

- *De l'adaptation au cross-média*

Journée d'étude « *Nouvelles recherches en Arts et Technologies de l'Image* »

Université Paris 8, 21-01-2010.

- *La réalité augmentée : « Qui Suis-je ? »*

Avec Daste S., Expo-conférences : « Le virtuel, une réalité ? »,

Réfectoire des cordeliers, Paris, 21-10-2009.

b - Communications dans un but de valorisation de la recherche

- *What is transmedia ?*

Avec A. Guillet, dans la cadre du projet Open Access (Experimenting with performing arts and transmedia creation) du programme Europe Créative de l'Union Européenne, porté par l'EST (Laboratoire Européen Spectacle vivant et Transmédia), Belfort, 12-03-2019

- *Transmédia et Jeux à réalité alternée : à la rencontre du spect-acteur*

Journée d'étude *Transfiction*, L'EST (Laboratoire Européen Spectacle Vivant et Transmédia), pôle universitaire du pays de Montbéliard, 17-06-2016

- *Des fictions transmédias au trans-arts*

Journée d'étude « *démarches de recherche et création* », Université Paris 8, 27-11-2015

- *La fiction au service du patrimoine*

Bretania, Lorient, 25-02-2015

- *Parcours recherche et création : Les fictions transmédias*

Les 30 ans d'ATI, Université Paris 8, 27-11-2015

- *Réseaux sociaux et ARG (Alternate Reality Game ou jeu à réalité alternée)*

Avec Lelièvre E., journée de formation sur l'utilisation des réseaux sociaux pour enrichir une fiction transmédia de type ARG, Saint-Denis, 16-02-2012

- *Retour du Siggraph Asia*

Avec Daste S., Reportage en images sur nos rencontres artistiques et culturelles durant le Siggraph Asia à Hong-Kong, Paris, AMC Siggraph, 19-01-2012.

- *Qu'est-ce que le cross-média ?*

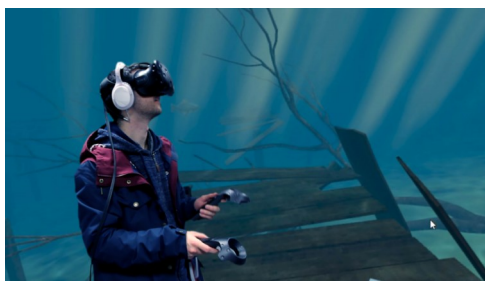
Savante Banlieue (Fête de la Science), Villetaneuse, 10-2011.

5- Projets de recherche et création

En tant qu'auteur, mes créations ont une place importante dans ma recherche, elles ont d'ailleurs fait l'objet de plus d'une vingtaine d'expositions en France et à l'étranger, notamment à l'Art Gallery du Siggraph Asia qui a accueilli à Hong-Kong 7734 visiteurs de 52 pays différents en trois jours, à l'exposition « Spectacle : The Music Video » à l'ACMI (Australian Centre for the Moving Image) qui attire en moyenne 60 000 visiteurs par mois, ou encore à l'Ars Electronica 2015.

Par ailleurs, ma recherche, portée par l'hypothèse d'une forme de création *trans-artistique* (création multiple, formée de plusieurs œuvres, définie dans le chapitre IV, partie C1 du mémoire de thèse), m'a amenée à créer, dans une démarche d'expérimentation, des œuvres de différentes natures.

A - Réalisations : expositions et prix



REAL : Réalités impossibles,

G. Chabert, K. Groupierre, 2016 – **en cours**

Parcours fictionnel offrant un voyage dans les légendes et l'histoire de la Savoie. Le spect-acteur expérimente une plongée progressive dans un univers fantastique via réalité augmentée, puis réalité virtuelle, et enfin réalité virtuelle multi-utilisateurs (social VR).



Blue Behold, K. Groupierre, 2015

Bleu Behold est un dispositif numérique interactif réalisé en partenariat avec l'entreprise Suricog. Ce dispositif immersif permet au spectateur d'agir par son regard sur un décor virtuel projeté sur une maquette réelle.

Expositions : ICIDS 2015, *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Copenhagen, Denmark

Exposition ArTICland du 14 septembre au 12 novembre 2016, Espace Larith, Chambéry, France.



Mombassa on the line, K. Groupierre, M. Causeret, 2013

Clip vidéo hybridant prises de vues réelles (dans la ville de Melbourne et au zoo) et animations de synthèses.

Appareil Canon, After Effects, Maya, Houdini, Première.

Expositions : *Spectacle: The Music Video Exhibition* à l'ACMI - Australian Centre for the Moving Image (Janvier 2013 – Février 2014), *Hammer Museum* à Los Angeles (fin mai 2014).

Prix : 1^o prix du concours « *Cut To The Beat: Music Video* »



Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique,

K. Groupierre, E. Lelièvre, 30 mars au 28 avril 2012.

Création transmédia de type jeu à réalité alternée (installations artistiques, vidéos, illusions, performances, application mobile...). En partenariat avec le Centre des Monument Nationaux, soutenu par le laboratoire Art et Médiation Humaine (Labex ARTS H2H).

Exposition : un mois dans la ville de Saint-Denis (Basilique, Musée d'Art et d'Histoire, îlot du cygne, rues du centre-ville)



Odette, Ilda et Gasparine, K.Groupierre, 2013.

Série de très courts métrages en stop motion. La durée de chaque épisode est de 30 secondes.

Appareil Canon, Dragon Stop Motion, Flash, After Effects. Cette série fait partie du transmédia expérimental « L'ombre rose ». Trois épisodes ont été diffusés, sa production est toujours en cours.

Expositions : 6eme Golden Kuger, International Animation Film Festival, Sophia (04 au 10 mai 2015), Festival ReAnimania, Yerevan (25 au 31 octobre 2014), 9th Tehran International Animation Festival (8 au 12 mars 2015).



Miroir, S.Daste, K.Groupierre, A. Mazaud, 2011. Installation interactive numérique.

(Fait partie du projet « L'ombre Rose »)

Œuvre réalisé avec le soutien financier du FSDIE de Paris 8, et en partenariat avec Seeing Machine, Face API (Sydney, Australie). Maya, Unity, Face API.

Expositions : Rencontre internationale de la réalité virtuelle Laval Virtual (2011), Forum international Dimension 3 (2011),

Savante Banlieue (2011), Art Galerie Siggraph Asia à Hong-Kong (2011), Siana- l'imaginaire des technologies à Évry (2013), Miss Sevrans- Maison de l'image et du signe (octobre 2014), Ars Electronica (septembre 2015) Autriche, Expo « Dans le regard de l'autre » centre d'art Carreau (1er oct – 27 nov 2016) Cergy, expo à la Maison de la Magie de Blois du 31 mars au 16 septembre 2018



Parallèle, K.Groupierre, 2010. Installation artistique mêlant robotique et réalité augmentée. (Fait partie de « L'ombre Rose »)

Expositions : Festival des Bains numériques, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains (2010), Cube : centre de création numérique (2010), Forum international Dimension 3 (2010), Rencontre internationale de la réalité virtuelle, Laval virtual (2010).

Prix : 2° prix du village de la création à Laval Virtual (2010), Prix du Cube « expression artistique » (2010).

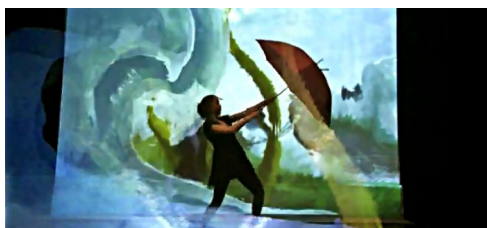


Un jour, une ombre (unjour.uneombre.com),

K. Groupierre, 2011.

Site Internet participatif, faisant appel à l'inventivité et à créativité du public.

Pièce du transmédia « L'ombre rose ».



Jour de pluie,

M. Causeret, G. Deschaud, K. Groupierre, 2012.

Dance : Sibylle Liévois, Piano : Aleksey Ishchenko.

Spectacle - performance mêlant danse, théâtre, musique (improvisation live), et projections interactives. Un jeu d'illusion a aussi été mis en place afin d'intégrer la danseuse dans le décor virtuel.



Les neuf contes,

Création littéraire et visuelle participative, 2010.

Écriture : K. Groupierre.

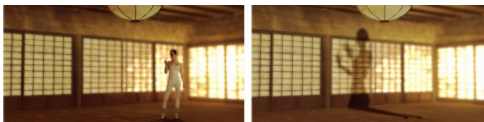
Artistes graphistes : Maxime Causeret (visual effects artiste), Mariel Bluteau (illustratrice), Alice Bouchier (infographiste 3D), Jacqueline Groupierre (artiste-peintre) et Charles Klipfel (motion designer).



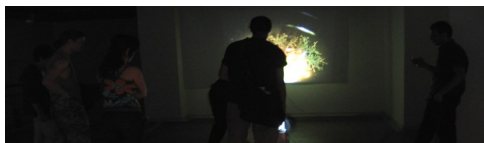
Qui suis-je ?, K.Groupierre, S. Daste, 2009. Adaptation en réalité augmentée du jeu « le scotché ».

Expositions : Laval virtual, rencontre internationale de réalité virtuelle (2009), Festival des Bains numériques, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains (2009), l'exposition « Le virtuel : une réalité ? » Réfectoire des cordeliers (2009), Webdesign International Festival, WIF (2010), Ativersaire expo (2010), 8th International Conference on Entertainment Computing au CNAM (2009).

Prix : 1^o prix du village de la création, Laval Virtual (2009), Prix créatif du 3D3, centre d'art du Cube (2009).



Lume, K.Groupierre, 2009. Court métrage stéréoscopique (3D relief) alliant prise de vue réelle et images de synthèse. Acteur et acteur virtuel. (Première pièce visuelle du transmédia « L'ombre Rose »)



Confession, W. Boussouda, J. Debast, K.Groupierre, J.Guez, 2009. Installation interactive basée sur un système de reconnaissance de couleur.

Exposition : École des beaux-arts d'Athènes (2009)

18 lieux, W. Boussouda, J. Debast, K.Groupierre, J.Guez, 2008. Installation interactive de réalité virtuelle. Maquette, Exposition : Festival, Rencontre de la réalité virtuelle, Laval Virtual (2008)

Les vidéos de ces différents projets sont accessibles sur www.karleen.fr

b - Détails d'une sélection de projets de recherche et création

2016 – en cours « REAL : Réalités Impossibles »

Dans le projet Réalités Impossibles, l'espace de fiction se définira comme **mi virtuel mi réel** (mi concret et sensoriel, mi virtualité des images numérique). Les technologies utilisées pour construire le dispositif peuvent être très variées (réalité virtuelle, augmentée, éléments robotisés, mixtes...), mais sont **assemblées pour construire un même espace de fiction**. C'est ensuite l'activité imaginative de l'utilisateur qui fera le lien entre tous les éléments présents dans l'espace de fiction et qui lui donnera toute sa consistance. Le spectateur sera donc face à une histoire en volume prenant forme devant ses yeux et faisant appel à ses sens (vue, ouïe, toucher).

Le dispositif immersif est interactif nous amène à nous interroger sur la nature des éléments générant de l'interactivité. Comment l'interactivité peut-elle permettre un renforcement de l'immersion fictionnelle ou du sentiment de présence (F. Biocca 2003, P.Bouvier 2009) ?

La grammaire des images (en l'occurrence à l'origine celle du cinéma) se trouve-t-elle renouvelée au regard des nouvelles formes incarnées par les réalités virtuelles. Est-ce encore pertinent de parler de cadre ? D'écran ? De horschamp ? Ancré dans l'histoire des images cinéma ou plus récente des jeux vidéos, on voit bien qu'un langage est en train de se constituer et de chercher ses spécificités d'écritures comme ses propres codes. Et qu'il réinvente ses règles au regard des avancées technologiques et des nouveaux usages.

Les images en réalité virtuelle étonnent par les expériences sensorielles inédites qu'elles proposent et invitent les spectateurs à repenser leur rapport au spectacle et le rapport à leur corps à travers les dispositifs de réalité virtuelle. Ainsi, ces derniers réinventent-ils des pratiques corporelles, parfois ancrées dans des gestualités précédentes. Tout un héritage corporel pèse aussi sur l'expérience de la réalité virtuelle. La question de "l'immersion" (Andrieu, 2011) émerge aussi avec force. Enfin, l'appareillage affecte-t-il beaucoup la perception dans ces dispositifs ? Finalement, est-ce que l'émotion naît de la fiction ou des paramètres sensori-techniques de la réalité virtuelle ?

2014 - 2015 « Blue Behold »

Lorsque vous entrez dans Blue Behold, vous découvrez un monde dans lequel le simple fait de regarder peut irréversiblement changer le cours de l'histoire. Ce projet a été réalisé grâce à un **partenariat avec la société Suricog** qui a mis à disposition spécialement pour nous une nouvelle génération de lunettes sans verre permettant un suivi du regard très précis et en trois dimensions. Ces lunettes ne sont pas encore disponibles dans le commerce, ainsi, jusqu'à présent Blue Behold est la seule présentation ouverte au public. Blue Behold questionne l'utilisation d'une **vue augmentée comme moyen d'interaction** avec un récit fictionnel interactif et plus précisément le phénomène visio-affectif (Chabert 2007) d'un corps augmenté comme acteur de narration.

2009 à 2013 « L'ombre rose »

Décrite et analysée dans le Chapitre III, partie A du mémoire de thèse, il s'agit d'une **fiction transmédia basée sur un conte** et augmentée de différentes créations qui viennent enrichir le récit. Elle est composée de sept œuvres : deux installations **interactives de réalité augmentée**, une série d'**illustrations**, un **site Internet participatif**, un **très court métrage stéréoscopique**, une série d'**animation en stop-motion**, et le conte à l'origine de toutes ces créations. En outre, même si les différentes pièces de ce transmédia forment ensemble un univers global et cohérent lié au conte, elles sont aussi des œuvres autonomes qui ont été exposées et primées à plusieurs reprises.

2012 « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique »

Fiction transmédia immersive de type jeu à réalité alternée - ARG - (décrite et analysée au chapitre III, partie B du mémoire de thèse), ce projet est né de la rencontre entre, d'une part les questions de recherches de deux chercheuses - Edwige Lelièvre et moi-même - et, d'autre part une préoccupation culturelle du Centre des Monuments Nationaux et de la Mairie de Saint-Denis qui souhaitent faire découvrir l'histoire et les monuments de la ville auprès des jeunes d'Ile-de-France.

Cette fiction expérimentale a pris place à la fois sur des **médias numériques et dans l'espace réel de la ville de Saint-Denis** (93) durant un mois. Pour ce projet, plusieurs œuvres et événements ont été créés, exposés ou bien diffusés : installations vidéo *in situ*, concerts, théâtre de rue, application mobile, vidéo en ligne, sites Internet, presse, projections, performances, réseaux sociaux... L'ensemble de ces œuvres et événements formaient **une fiction commune et cohérente**, un jeu d'enquête et d'énigmes permettant aux jeunes d'Ile-de-France de **découvrir le patrimoine historique et culturel de la ville de Saint-Denis**.

Lors de ce projet, notre site plateforme a accueilli plus de 7000 visites. Ce projet a été réalisé avec

le soutien de nombreux partenaires notamment le Centre des Monuments Nationaux, l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, le Département de Seine Saint-Denis... Il a également fait partie de la première vague de projets de recherche soutenus par le laboratoire d'excellence Arts et Médiations Humaines (ARTS-H2H). Ce projet a donné lieu à plusieurs articles, communications, et a fait l'objet d'une publication dans le catalogue d'exposition « Rêves de monuments », Éditions du patrimoine, 2012.

6- Cours, ateliers et workshops

J'aborde dans mes cours les différents sujets à la fois de manière théorique et pratique. Je travaille également beaucoup avec une pédagogie participative, active. J'apprécie également de faire travailler les étudiants dans une pédagogie par projets.

A - Enseignements à l'université Savoie Mont-Blanc

Actuellement et depuis 2014, Département Hypermédia Communication, Université Savoie Mont-Blanc, CM & TD, L3 Information Communication, Master 1 & Master 2 Création Numérique.

246 Heures Eq TD en 2014-15

342 Heures Eq TD en 2015-16

320 Heures Eq TD en 2016-17

- Histoire des arts : autoportrait vidéo - TD, L1

A partir des références apportées dans le cours CM, accompagnement des étudiants pour la réalisation de leur autoportrait vidéo.

- Logiciel pro : After Effect - TD, L2

Exercices pratiques permettant de saisir les principales fonctionnalités du logiciel : incrustation, tracking, détournement, masques, keying, calque 2D/3D, courbes d'animation, animation marionnettes 2D, animation de calques, expressions, export et formats d'export.

- Prépa Stage - CM & TD, L3

Préparation au stage obligatoire de 3 mois à l'étranger, et à sa restitution : soutenance et rapport

- Récits et fictions interactifs - CM & TD, L3

Origine, histoire et enjeux des récits & fictions interactifs. Articulation théorique des concepts d'interactivité, de fiction et de récit. En TD, analyse de récits interactifs en mobilisant les concepts avancés par différents théoriciens.

- Dispositifs poétiques - CM, L3

Théorie de dispositif en tant que notion. Mobilisation de ces notions pour l'analyse de dispositif poétique contemporains, numérique ou non.

- Fictions Transmédias - CM, L3

Cours théorique sur l'histoire et les enjeux des fictions transmédias tant du point de vue de la création que de la réception par le public.

- Projet et problématique - TD, M1

Initiation à la méthodologie de recherche et création : définition des différentes formes de recherche et création, exemples de différentes recherches appliquant cette méthodologie.

- Conception rédactionnelle hypermédia - TD, M1

Analyse de projets hypermédias présentés au Festival tous écrans (nouvellement GIFF) de Genève.

- Scénarisations - TD, M1

Associé à d'autres cours de collègues ce cours est destiné au suivi de la conception en particulier l'aspect scénarisation (théorie et pratique) des projets étudiants dans le cadre de notre partenariat avec le Festival tous écrans (nouvellement GIFF) de Genève

- Environnements et objets connectés - CM & TD, M1

Cours théorique et pratique sur les environnements et objets connectés.
Analyse, enjeux, conception.

- Environnements et objets intelligents - CM & TD, M1

Suite du cours "Environnements et objets connectés", nous continuons sur l'analyse d'usages et la conception de dispositif intelligents en intégrant la thématique annuelle du salon Laval Virtual.

- Interdisciplinarité et Communication - CM, M2

Cours partagé avec 3 collègues, construction du cours collective, ma partie était davantage axée sur les théories de la communication multi-supports à l'ère du numérique.

- Communication sciences - CM, M2

Il s'agit du même cours que Interdisciplinarité et Communication, mais dans notre parcours de M2 international, le cours est donc en anglais.

- Réalités augmentées - CM & TD, M2

Dans le cadre de ce cours les étudiants conçoivent une fiction qui intègre de manière pertinente la réalité augmentée, afin de proposer au public une histoire augmentée. Quelques images du projet 2017 et de son exposition à Laval Virtual : <https://www.youtube.com/watch?v=8VAEZUnBVDY>

- Méthodologie et expérimentations - TD, M2

Accompagnement à la recherche et création dans le cadre du mémoire de Master : comment articuler les problématiques individuelles de chaque étudiant avec leur projet de création.

- Projet intégré de fin d'études - TD, M2

Suivi assez technique des différents projets de recherche et création réalisés dans le cadre du mémoire de Master. Quel est la technologie la plus adaptée au projet, et à ses enjeux théoriques et de recherche ? Apprendre que la technologie ne peut pas être invoquée comme un gadget, mais doit également faire sens dans le travail de théorisation.

- Narrative design - TD, M2 alternance

Théorie et pratique de la narration appliquée à des dispositifs numériques artistiques.

- Dispositif interactif et connecté - TD, M2 alternance

Conception et réalisation d'un dispositif interactif et connecté s'inscrivant dans une démarche de recherche et création.

- Suivi projet - TD, M2 alternance

Suivi du projet présenté dans le cadre de notre partenariat avec le salon Laval Virtual.

- Suivi des mémoires de Master 2

Exemples de sujets : Guion Dorian, Événementiel Transmédia : Un nouvel usage pour relancer l'événementiel ; Raphaël Dominguez, Storytelling Participatif et Transmédia - Jeu vidéo ; Jordy Quétard, Le jeu de table hybride comme système expérientiel ; Antoine Makhoulouf, Les nouvelles interfaces 3D liées aux maisons intelligentes ; Antoine Ballerino, La réalité virtuelle à l'épreuve du rêve.

b - Contrat doctoral avec mission d'enseignement 2009-2012, 192 H

2009 – 2012, Arts et Technologies de l'Image, Université Paris 8, TD, Licences 3.

- La motion capture : histoire, pratiques et théorie - logiciel Motion Builder
- La stéréoscopie (3D relief) : histoire, références, pratiques et théorie - logiciels Maya, After Effects.
- Construire un projet de création (film, jeu ou installation) : structures de productions en entreprises, le prototypage, présenter son projet.
- Initiation à la recherche : problématiser et analyser une création, dresser un état de l'art...

c - Ateliers, projets intensifs, workshops

- Mars 2019, Projet européen Open Access (Experimenting with performing arts and transmedia creation) du programme Europe Créative de l'Union Européenne, porté par l'EST (Laboratoire Européen Spectacle vivant et Transmédia), « Mentor transmedia » pour l'accompagnement de 20 artistes invités et avec des partenaires de différents pays. Belfort, 12-03-2019

- Avril 2018, 2017, Département hypermédia, Université Savoie Mont-Blanc, M1 & M2
Initiative et mise en place du partenariat avec le salon international Laval Virtual.
Guidés par la thématique annuelle proposé par le groupe Arts & VR (dirigé par Judith Guez) nos étudiants conçoivent et réalisent un projet de réalité virtuelle et/ou augmentée qu'ils auront l'opportunité d'exposer lors du Laval Virtual, un événement de grande ampleur qui a accueilli plus de 20 000 visiteurs en 2017.

- Novembre 2017, 2016, 2015, 2014, Département hypermédia, Université Savoie Mont-Blanc, M1.
Partenariat avec le Festival Tous Écrans nouvellement renommé GIFF à Genève & encadrement des étudiants avec Ghislaine Chabert. Analyse des projets transmédiés ou nouvelles technologies numériques présentés au festival, échange avec les auteurs, puis réalisation d'un projet interactif en s'appuyant sur les conclusions d'analyses. Présentation publique de ces projets.
Projets disponibles sur <http://webtv.hyper-media.eu/>

- Juin 2016, Rencontre Transfiction, L-EST, professionnels et étudiants.
Mentor pour le hackathon *Spectacle vivant et Transmédia* organisé par l'équipe de L-EST.

- Septembre 2016, 2015, 2014, Département hypermédia, Université Savoie Mont-Blanc, M1.
Trois jours intensifs de mise à niveau en 3D interactive : Maya et Unity.

- Mai 2013, Arts et technologies de l'Image, Université Paris 8, Licence 3.
Semaine intensive « animation chaînée », encadrée avec A.L. George-Molland, et O. Meradi.
Citation : « A quoi bon voyager ? On ne se quitte jamais » de Simone de Beauvoir. Nous avons fourni à chaque groupe un extrait de la musique commune et une teinte déclinable en valeur et saturation.
Résultat : <https://vimeo.com/67651374>

- 2012 – 2013, Arts et technologies de l'Image, Université Paris 8, Licence 3.
Jury invité lors des présentations de projets du cours de Flavio Perez.
Il était important, en tant qu'extérieur, d'apporter un regard nouveau sur le travail des étudiants afin de pouvoir faire un retour constructif sur leur travail.

- Mai 2012, Arts et technologies de l'Image, Université Paris 8, Licence 3.

Semaine intensive animation chaînée

Encadrée avec A.L. George-Molland, S. Chanhthaboutdy et O. Meradi.

Nous avons proposé aux étudiants de travailler d'après une citation « J'ai un projet, devenir fou. » de Charles Bukowski. Nous avons aussi fourni à chaque groupe deux palettes colorimétriques de référence comme image de début et de fin ainsi qu'un extrait de la musique choisie.

Résultat : <https://vimeo.com/43813491>

- Janvier 2010 et 2011, Arts et technologies de l'Image, Université Paris 8, Master 1.

Membre de l'équipe d'encadrement pédagogique des projets intensifs de création de 3 semaines (films ou installations). Suivit, conseils, appréciations.

- Mai 2011, Arts et technologies de l'Image, Université Paris 8, Licence 3.

Semaine intensive animation chaînée

Encadrée avec G.Deschaud, N. Dos Santos, A.L. George-Molland, et O. Meradi.

Nous avons choisi cette année-là de fournir à chaque groupe d'étudiants uniquement une composition d'image de début et de fin, ainsi qu'un extrait du montage sonore choisi.

Résultat : <https://vimeo.com/24867084>

- Juillet 2010, Séminaire Européen, École des Beaux Arts d'Athènes, Licence 3, Master 1 et 2.

Co-encadrement du programme intensif européen « Delphus Project 4 » regroupant des étudiants et enseignants de l'École des Beaux Arts d'Athènes, de l'Université de Valence (Espagne), des Beaux Arts de Tourcoing, de l'Université Goldsmith de Londres et de l'Université Paris 8. Préparation du programme pédagogique, encadrement et orientation des projets d'étudiants et conférence.

- Mai 2010, Arts et technologies de l'Image, Université Paris 8, Licence 3.

Semaine intensive animation chaînée

Initiative et encadrement avec G.Deschaud, A.L. George-Molland et S. Chanhthaboutdy. Nous avons fourni à chaque groupe d'étudiants un personnage de synthèse 3D avec une pose de début et de fin, ainsi qu'un extrait de la musique commune. Une fois réassemblés, les différents travaux s'enchaînent, ne formant plus qu'un. Nous avons ainsi initié la première édition du projet intensif de fin d'année pour les L3 Arts et Technologie de l'Image.

7- Responsabilités pédagogique & administratives

a - Financement de la recherche

- 2016 Montage et financements du projet REAL : Réalités impossibles avec Ghislaine Chabert.

- Avec Jacques Ibanez-Bueno

-Participation réponse à aap disrupt campus.

- 2012 Initiative et co-réalisation du projet Labex ARTS H2H « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » : Appels à projets, conventions de partenariats, co-direction artistique, écriture de la fiction, analyses scientifiques, recrutement, gestion d'équipe de production et de recherche. (2012) Edwige Lelièvre (elle aussi doctorante à ce moment) et moi-même avons assuré l'ensemble de la gestion de ce projet.

Nous avons réussi à faire financer le projet à hauteur de **63 600 €** (hors toutes valorisations).

Appels à projets obtenus : Labex Arts et Médiations Humaines (24 600 €), Monuments et Imaginaires, Centre des Monuments Nationaux (10 000 €).

Subventions obtenues : Communauté d'agglomération Plaine Commune (12 000 €), Mairie de Saint-Denis (7 000 €), Conseil Général de la Seine-Saint-Denis, FSDIE de l'Université Paris 8, Maha Productions, Office du Tourisme de Saint-Denis Plaine Commune (total : 10 000 €). Autres partenariats (valorisations estimées à 22 000 €) : Université Paris 8, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Orange, JSD, etc.

B - Responsabilités et travail pédagogique

- 2014 à 2017, Chargée des dossiers d'accréditation et de la validation (ministère, région, Formasup) pour l'ouverture d'un nouveau parcours de Master 2 en alternance - apprentissage.

Constitution du dossier région, conseils de perfectionnement, rencontre avec des entreprises du territoire, rencontre et échanges avec les pôles de compétitivité locaux, demande de lettre de soutien, travail avec les partenaires institutionnels et validation par Formasup, adaptation du diplôme par rapport au plan SRI (Stratégie Régionales d'Innovation) de la Région Auvergne Rhône-Alpes, définition des compétences et cours du parcours, contenu des supports de communication, recrutement des vacataires (plus de 50 % des enseignements dispensés par des professionnels du domaine), calendrier d'alternance, définition des MCC, paramétrage Amétys, paramétrage livret apprentissage, définition des modalités de suivi et d'évaluation des apprentis, conception des fiches de suivi et d'évaluation...

Le parcours Design et interactivité de l'Information à ouvert en 2017.

- 2017 - 2018, Responsable pédagogique du parcours de Master 2 en alternance Design et Interactivité de l'Information.

- 2014-2015, Co-conception et co-rédaction de la nouvelle offre de formation de la Licence & Master du département Hypermédia et Communication. Maquette, compétences, dossier ministère...

- 2014 - 2017, Responsable pédagogique des L3 Information – Communication, Université de Savoie Mont-Blanc. 140 étudiants en moyenne.

- 2014 - 2017, Tutrice des stages professionnels à l'international - L3 Information - Communication, Université Savoie Mont-Blanc. Préparation et accompagnement dans la recherche d'un stage de 3 mois à l'étranger, échange et lien avec les tuteurs de stage dans les entreprises, préparation aux soutenances et rapports de stage, 120 étudiants en moyenne.

C - Autres responsabilités et activités

- Nommée chargée de communication pour l'UFR LLSH – Lettres Langues et Sciences Humaines de l'Université Savoie Mont-Blanc. Refonte du site de l'UFR, travail avec l'équipe de communication en relation avec les 8 départements de l'UFR. (2016-2018)

- Co-préparation du projet « *Sonde 04#12 Si loin si proche – le jeu vidéo, la scène, la rue.* » Chartreuse d'Avignon. Rencontre des partenaires, débats sur les objectifs scientifiques, l'investissement et le rôle de chaque partenaire. (2012)

- Suivi éditorial de la revue INReV n°4, Relectures et mise en page. (2011)

- Co-organisation de la journée d'étude des doctorants et de l'exposition ATI (janvier 2010)
Logistique, communication, programme, liaison intervenants, <http://www.ativersaire.univ-paris8.fr/>

- Co-organisation, administration des Projets Intensifs Erasmus « *InBetween - Delphus project* », Grèce. Liaison avec les partenaires, nos étudiants, le service des relations internationales. Préparation du programme, objectifs scientifiques, encadrement, co-gestion des fonds. Co-rédaction des rapports financiers et scientifiques. (2009 et 2010)

c - Activités associatives

- Initiatrice et trésorière de l'association ADA (2009 à 2013)
Association des Doctorants en Arts de l'Université Paris 8 ayant pour but de supporter et d'aider les projets de création des doctorants en arts.

- Membre actif de l'OMNSH (2010, en cours)
L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines est un collectif de chercheurs qui étudient les technologies numériques et leurs enjeux humains et sociétaux en impliquant un large éventail de disciplines telles que l'anthropologie, la psychologie, la sociologie, la philosophie, l'esthétique, les sciences de l'information et de la communication (liste non exhaustive).

- Membre abonné de la SERCIA (2011 - en cours)
Association pour la promotion de la recherche et de la publication dans le domaine du cinéma anglophone.

8- Jurys et rapports d'expertise

a - Suivis, expertises et comités de selection

- 2017 - Membre du jury de thèse de Elhem YOUNES "Poïétique de l'indiscernable : approche esthétique de la perception dans les environnements virtuels et oniriques", sous la direction d'Alain Lioret, université Paris 8
- 2017 - Membre du Comité de Sélection du poste MCF , université Paris 8
- 2017 - Membre du Comité de Sélection du poste MCF , université Saint-Etienne
- 2017 - Membre du Comité de Sélection du poste PRAG, département Métiers du Multimédia et de l'Internet, IUT université Savoie Mont-Blanc
- 2016 - Membre du Comité de Sélection du poste MCF 0552 Études et créations audiovisuelles, université Toulouse 2
- 2016 - Membre du Comité de Sélection du poste MCF 1002 Arts et technologies de l'image virtuelle, université Paris 8
- 2016 - Membre interne du Comité de Sélection du poste PRAG, Hypermédia Communication, université Savoie Mont-Blanc.
- 2015 - Expertise pour un dossier AAP Interdisciplinaires de l'Université de Nantes. « Réalité et Immersion » porté par Gilbert Jacques.
- 2015 - Membre du Comité de Sélection du poste MCF 0640 réalité virtuelle et augmentée, Paris 8

b - Jurys dans un cadre d'enseignement

- Jury des soutenances du Master Création Numérique, Université Savoie Mont-Blanc (2016-18)
- Jury recrutement étudiants de la licence professionnelle Techniques du son et de l'image, parcours Concepteur Audiovisuel et Nouveaux Médias (CANM), Université Paul Valéry Montpellier 3 (2016)
- Jury recrutement du Master 2 en alternance EIDI, Université Savoie Mont-Blanc (2015)
- Jury de soutenances Master 2 EIDI, Université Savoie Mont-Blanc (2014 et 2015)
- Jury de projets de fin d'année du Master 2 Transmédia, Science Po Grenoble (2014)
- Jury de recrutement des étudiants de la Licence Arts et Technologies de l'Image Paris 8. 35 étudiants sur 400 à 600 sont sélectionnés chaque année pour intégrer la Licence 3. (2009 à 2013)