



Isabelle Arvers

Wattsap : +33 6 61 99 83 86

iarvers@gmail.com

www.isabellearvers.com

www.kareron.com

www.vimeo.com/isabellearvers

Commissaire d'exposition, Critique d'art, Game artiste

- Productrice de UKI un film de science fiction en réalité alternée de Shu Lea Cheang
- PHD sur la Décolonisation de l'art et des jeux vidéo, ITI/LARSyS, FBAul, Lisbonne
- Coordinatrice du projet EDEN ARTECH, Éthique et Durable pour une Ecologie de la Nature à travers les ARTs et les TECHnologies
- Résidence crea.sen, pôle EUNIC Sénégal pour la réalisation de Virtual tree
- Membre du jury Computer Animation Prix Ars Electronica 2022
- Tour du Monde Art et Jeu Vidéo Afrique et Moyen-Orient

COMMISSAIRE D'EXPOSITION

GAME ART, INDIE GAMES ET RETROGAMING

Jibambe na Tec, Alliance française de Nairobi, Kenya, 2020

Art Games World Tour exhibition, Overkill Festival, Enschede, Netherlands, 2020

Art and Games World Tour sessions Asia, Latin America, Africa, AMAZE, Berlin, Germany, 2020

Art Games World Tour exhibition, Game On El Arte del Juego, Centro Cultural SanMartin, Buenos Aires, Argentina, 2019

Art Games World Tour exhibition, Overkill Festival, Enschede, Netherlands, 2019

Technofeminismo, Alianza Francesa, Bogota, Colombia, 2019

Art Games Demos, Platohedro, Medellin, 2018

Genesis, Exposition de game art de Djeff Regottaz, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, 2018

Art Games Demos, Jeux expérimentaux fabuleux, La Fabulerie, Marseille, 2018

Imaginaires Jeux, Exposition de Machinima, Pavillon Grapelli, Niort, 2018

Art Games Demos, Jeux vidéos sur les frontières et les migrations, Les Subsistances, Lyon, 2017

Art Games Demos, Jeux urbains, jeux sur la ville, la ville utopique, Octobre Numérique, Arles, 2017

Art Games Demos, art vidéo, machinima et démo de jeux vidéo queer et féministes, Equitable Café, Marseille, 2017

Art Games Demos, art vidéo, machinima et démonstration de jeux vidéo, VV, Marseille, 2017

Games Reflexions, exposition de game art et de jeux indépendants, Sorgues, 2015

Evolution, exposition de retrogaming et de jeux indépendants, Center for Digital Media, Vancouver, 2014

Games Reflexions, exposition de game art et de jeux indépendants, Le Carreau, Cergy, 2013

Jeux rêve, exposition de jeux indépendants, Semaine digitale, Bordeaux, 2013

Jeux Politiques, exposition de jeux indépendants, Play again, Imaginarium, Tourcoing, 2013

Game Camp, atelier Machinima et café numérique à la Maison des métallos, janvier 2013

Pirate Kart, expositions de jeux indépendants, Galerie Ecole d'Art Aix-en-Provence, octobre 2011

Salon numérique, oeuvres interactives et Machinima Programme, Maison Populaire, Montreuil, 2011

Game Heroes, Exposition de retrogaming, Pixellissime, Alcazar, Marseille, 2011

Festival Gamerz 05, exposition d'art et de jeu vidéo, Fondation Vasarely, ARCADE, Aix en Provence, 2009

Gamerz 04, exposition d'art et de jeu vidéo, Scène Numérique, Galerie Susini, Aix en Provence, 2009

Jouer au réel, art et jeu vidéo, Pixel Night v3, Médiathèque de Meudon, 2007

Mal au Pixel, Festival franco-finlandais, Mains d'œuvres, Paris, 2006

No Fun ! Games and the gaming experience, art, jeu vidéo opensource, Festival Pikel, Bergen, 2005

Game Time - Reactivate, jeu, musique et cinéma, State Library Victoria, Melbourne, Australie, 2004

Playtime, la salle de jeu, le Festival des Festivals et la galerie en ligne, Villette Numérique, Paris, 2002

PROJECTIONS ET EXPOSITIONS DE MACHINIMAS

Machinima selection sur l'Immortalité, Overkill Festival, Enschede, (NL), 2018
Machinima selection, UCLA Game Lab Festival, Los Angeles, (US), 2017
Machinima selection, dans **Mash Up**, Vancouver Art Gallery, Vancouver, 2016
Machinima selection, UCLA Game Lab Festival, Los Angeles, 2015
Machinirlzzz, festival **Gamerz 10**, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, 2014
Machiniglitch, **Vector art + game Festival**, exposition de machinimas, Toronto, 2014
Machiniglitch, exposition de Machinimas, **Festival Gamerz 09**, ARCADE, Aix-en-Provence, 2013
Identité, altérité, jeux vidéo, exposition de Machinimas, **Gamerz 08**, ARCADE, Aix-en-Provence, 2012
Jeux comme reflets du réel, exposition de machinimas, **Festival Gamerz 07**, ARCADE, Aix-en-Provence, 2011
Salon numérique, oeuvres interactives et Machinima Programme, Maison Populaire, Montreuil, 2011
Festival Gamerz 06, Jeu artistique de Fran Illich, Programme de machinimas, Aix-en-Provence, 2010
Gamerz 05, 2009
Gameplay, **Itau Cultural**, Sao Paulo & **Mostravideo**, Belo Horizonte, Brésil, 2009
Symposium **Imagine the Future**, Neuchatel, 2009
Récréations, Scène Numérique, Aix-en-Provence, 2009
Ciant, Cinema Svetnor, Prague, 2007
Animation Film Festival, Annecy, 2007
Flash Festival, Centre Pompidou, Paris, 2006 - 2007 - 2008
Némo Festival, Espace Cardin, Paris, 2006
Machinima vs Demos, Centre Pompidou, Paris, 2005

OEUVRES NUMERIQUES ET GALERIES DE NET.ART

Antiatlas de las fronteras, Alliance française, Bogota, Colombie, septembre 2018
Transborder// Les enseignements de Nathalie Magnan, MUCEM, Marseille, mars 2018
Coder et décoder les frontières, Faculté d'Architecture La Cambre Horta, Bruxelles, avril-mai 2016
Frontières, Musée de l'Histoire de l'Immigration, Paris, 2015
La Fin des Cartes, Espace des Arts sans Frontières, Paris, novembre 2015
Webplayers, une exposition de net.art pour le **PODFEST festival of digital poetry**, Rio, 2014
The art of bordering, MAXXI, Roma, 2014
Secession, Institut culturel français, Berlin, 2014
antiAtlas des frontières #2, la Compagnie, lieu de création à Marseille, 2014
antiAtlas des frontières #1, Musée des Tapisseries, Aix-en-Provence, 2013
Artworks Database conception, Sylvie Fleury, Geneva, 2006
Web plasticians, Cinema of Tomorrow, Pompidou Center, Paris, 2003, 2005
Mind Control !, Festival d'art international **Banana RAM**, Ancona, Italie, 2004
Wifiledefrance, Exposition sur les technologies sans fil, Conseil Régional Ile de France, Paris, 2004
Turn around the web, Cinema of Tomorrow, Pompidou Center, Paris, 2003
Audio games net.art gallery, Villette Numérique, Grande Halle de la Villette, Paris, 2002
Gizmoland.com, net-galeriste sur le site de création numérique, Paris, 2000 - 2001
Coordination of ISEA 2000 in Paris, Art3000, Paris, 1999-2000

NOUVEAUX MEDIA, ANIMATIONS, VIDEO NUMÉRIQUES

Article 03, scène émergente suisse en animation, Scène Nationale de Bonlieu, Annecy, 2007
Swiss animation and videos, Sperm Cinema, Sperm Festival, Prague, 2007
Bitfilm Festival, Hamburg, Germany, 2006
Brazilian animation, Médiathèque de Gravelines, 27 octobre 2005
Nuit Numérique, Bitfilm Festival, Hamburg, Germany, 2004
Video Cuts, Cinema of Tomorrow, Pompidou Center, Feb. and June 2001

8BIT MUSIC

GAMES. Art and Politics of Games, Kunsthalle, Vienne, mai-juillet 2008
Festival Art Futura, Barcelone, Espagne, octobre 2007
Mapping Festival, BAC, Genève, Suisse, avril 2007
Festival Némo, Le Cube, Paris, 4 mai 2007 - Programmation d'un documentaire « 8bit : a documentary about art and video games ».
Art+Game, Bruxelles, Belgique, 2006 - Programmation d'un documentaire « 8bit : a documentary about art and video games ».
High Score, Boulogne Billancourt, Pôle Landowski, Boulogne-Billancourt, novembre 2004 - Gameboy music
Project 101, Paris, 2003

CRITIQUE D'ART

PUBLICATIONS

- « **Innovation dans les jeux-vidéo en Afrique, vers un marché émergent ?** », co-écrit avec Sithe N'cube, à paraître dans *Introduction aux théories des jeux vidéo*, sous la direction de Sébastien Genvo, en 2023
- « **Machinimas faire des films avec des jeux vidéo** », à paraître dans le *Manuel de pédagogie vidéo-ludique*, Educajeux, Bruxelles, en 2022-2023
- « **Counter fictions from the margins** », DIGRA, Pologne, Juillet 2022
- « **Un Dakar rétro-futuriste pour les 10 ans du Parcours.** », Makery, 2 février 2022
- « **La place des productions vidéoludiques dans le marché globalisé** », Immersion n°6, 2021
- « **Les rendez-vous du jeu vidéo africain** », page Facebook de l'Institut français du Togo, 2020
- “**Chroniques Tour du Monde Art et Jeu Vidéo**” Queer, feminist game art scene in : Korea, Taiwan, Thailand, Japan, India and Brazil, Poptronics.fr, 2019-2020
- “**Chroniques Tour du Monde Art et Jeu Vidéo**” Indie game scene in : Korea, Taiwan, Thailand, Japan, Revue Immersion, 2019-2020
- “**The game as a means of expression: tour Brazil**”, DAT, Vol. 5 No. 1 , Université Anhembi Morumbi, 2020
- « **Pour les queers en Thaïlande, la plage est le dernier espace de liberté** », Usbek & Rica, 2020
- « **Que se passerait-il si la blatte passait du statut de vermine à celui d'ami ?** », Usbek & Rica, 2019
- “**Audrey Tang : « La création collaborative de jeux vidéo est très utile pour les élèves de primaire** », Usbek & Rica, 2019
- “**Jeu vidéo : rencontre à Séoul avec des gameuses féministes**”, Usbek & Rica, 2019
- “**Genesis**”, texte du catalogue de l'exposition Genesis de Djeff Regottaz à la Fondation Vasarely, 2018
- “**Under the Wide Sky of Liz Solo**”, IOTA Foundation, 2018
- “**Video games as colors on canvas**”, GAME VIDEO/ART. A SURVEY, Milan, 2016
- “**Heroic Makers vs Heroic Land**”, Makery, 2016
- “**Ruralscapes, un lab rural pour artistes**”, Makery, 2015
- “**L'antiAtlas des frontières, le manifeste**”, co-auteure, publié dans le *Journal of Borderlands studies*, 2014
- “**Video game portraits**”, a text on Axel Stockburger videos, *Blockbuster*, 2014
- “**Where do I want to go today**”, a text about the artwork *Carjacked*, designed by COLLEO, 2014
- “**Faites vos jeux !**”, *De ligne en ligne*, Bibliothèque Publique d'Informations, 2013
- “**City Game ou 54 heures pour concevoir un jeu multi-joueurs dans l'espace public**”, MCD, février 2013
- “**Et si les bénéfices produits par les communautés en ligne servaient à financer l'accès au savoir sur Internet?**”, Arts et cultures numériques Panorama International Publié par le CDA d'Enghiens, 2012
- “**L'art en jeu à Aix-en-Provence**”, MCD #67, bilingue, Le Guide des festivals numériques 2012-2013
- “**This Spartan Life, un machinima au Congrès**”, *Multitudes* n°48, mars 2012
- “**Enganos ou Falhas? A voz como modificação no Machinima**”, in CINUSP collection vol 2, Portugais, 2012 “**Cheats or glitch ? Voice as a game modification in Machinima**”, MIT Press, 2010
- “**Electronic Shadow : Habiter l'image**”, Etapes graphiques, 2010
- “**Game in the City**”, Interview du collectif Blast Theory, Amusement n°7, 2010
- “**Low Rez Stories, kit d'assemblage aléatoire d'histoires du reel**”, Amusement n°7, 2010
- “**Jeux tu perds gagnes**”, MCD, 2009
- “**Player One**”, Amusement, 2008
- “**Let's think about fun !**”, Musiques et Cultures Digitales, 2008
- “**La muséographie au défi de l'immatérialité**”, Art & Fact n°26, 2007
- “**Le jeu vidéo, un moyen d'expression à la portée de tous ?**”, ARCAD, 2006
- “**Servoalve, doseur de temps et de hasard**”, ARCAD, 2006

CONFERENCES

- « **Counter fictions from the margins** », DIGRA, Pologne, Juillet 2022
- “**Emergence d'un autre gaming global**”, Festival Ready Players, Forum des Images, Paris, Février 2022
- “**Jeux politiques : une perspective décoloniale**”, Different perspectives Art & Games, Anvers, Belgique, Janv. 2022
- “**La décolonisation de l'art et des jeux vidéo**”, KIKK Festival, Namur, Belgique, Novembre 2021
- “**La décolonisation de l'art et des jeux vidéo**”, Afrique is/in the future, Maison de la culture, Bruxelles, Belgique, Oct. 2021
- “**La décolonisation de l'art et des jeux vidéo**”, ACM SIGGRAPH, Canada 2021
- “**La décolonisation de l'art et des jeux vidéo**”, FILE ARCHIVOVIVO, Brésil, 2021
- “**La décolonisation de l'art et des jeux vidéo**”, Itau Cultural, Brésil, 2021
- “**Intercultural Storytelling in Game design**”, Africacomcade, Aout 2020
- “**Games as a means of expression**”, CENART, Mexico City, 2020
- “**Games as a means of expression**”, University Anhembi Morumbi, Sao Paulo, Brazil, 2019

« **Art and Video Game Curation** », Game Arts International Assembly, Buenos Aires, 2019

« **Lecture Art and Video Game** », Centro Cultural de la Ciencia, Buenos Aires, 2019

« **Présentation Art and Video Game** », Seoul Foundation for the Arts Seoul, June 17, 2019

« **Comment les artistes racontent la frontière** », Conférence sur le plateau de Talos d'Arkadi Zeides, Les Subsistances, Lyon, 2017

« **Les artistes et la frontière** », SIANA, Evry sur Seine, mars 2017

« **Save the world with video games** » et « **Crash: game esthetics and contemporary art** », festival Litteratura, Montova, Italie, 2016

« **Heroic Makers vs heroic land : machinima as a documentary medium** », Kingston University, Londres, 2016

« **Calais jungle voices embodied in a game engine** », Metabody Symposium, Brunel University, Londres, 2016

« **La Fin des Cartes ?** », Ecole d'architecture de Belleville, Paris, 2015

« **The gallery at play: On the politics of exhibiting Game art** », ISEA 2015: Disruption, Vancouver, 2015

« **Machinima et art contemporain** », débat au Vector art + game Festival, Toronto, 21 février 2014

« **Droit et Machinimas** », Center for Digital Media, Vancouver, 2012

« **En-jeux des images** », Obsin, Arles, 2013

« **Machinima : histoire et enjeux esthétiques** », ESAD Orléans, 2012

« **Extension du jeu vidéo** » Banquet DO IT YOURSELF Imaginarium, 4 décembre 2012

« **Machinima** » Guest Speaker with Allen DeBevoise at MERGING MEDIA 2012 Vancouver, 26 Oct. 2012

Animation of the round table « **What is an indie game?** », European Indie Games Days, Marseille, 2 & 3 July 2012

« **How to return to scriptwriting through video games** », Remediate, Merz Akademie, Juin 2012

« **Genre et jeux vidéos, table ronde Les jeux vidéo, c'est pas mon genre ?** », Lyon, June 2012

« **Jeu video: next level** », table ronde Stereolux, April 2012

« **Images et nouvelles pratiques à l'heure du numérique** », Théâtre Paris Villette, Paris, décembre 2011

« **Webdocumentaires, game culture et machinima** », Forum du regard 2011, Pessac, 12 octobre 2011

« **Load it!** », les jeux au Musée, Stedelijk Museum, 6 october, Amsterdam, 2011

« **Advergaming & gamification** », Tunis 2.0, Tunis, 30 sept. 1er oct 2011

« **Games vs Society : a world to play** », MCDate, Maison des métallos, Paris, 26 septembre 2011

« **Cheats or glitch, voice as a game modification in machinima** », ISEA 2011, Istanbul, 16 septembre 2011

« **Nouvelles relations avec les publics** », Marseille 2.0, Cité des Métiers, Marseille, 7 mai 2010

« **La lévitation dans les jeux vidéo et la réalité virtuelle** », Ecole d'art Aix-en-Provence, 17 déc. 2009

« **Art et pensée collaborative** », Ecole Supérieure d'Art de Bourges, le 7 janvier 2009

« **Pensée collaborative, économie, social, politique, art** », Haute Ecole d'Art, Genève, oct. 2008

« **Les scénographies de l'interactivité, création et jeux vidéo** », Beaux Arts de Marseille, fév. 2008

« **Les jeux sonores et interaction avec des espaces virtuels** », Ecole d'Art, Aix-en-Provence, janv. 2008

« **La création en réseau et les nouveaux lieux de monstration** », Haute Ecole d'Art, Genève, janv. 2008

« **Les Machinimas : un nouveau genre cinématographique** », Imaginove, Lyon, octobre 2007

« **La vidéo à l'heure du numérique** », Vidéographies, Liège, Belgique, 15 décembre 2006

« **Conférence sur les Machinimas** », Bâtiment d'Art Contemporain, Genève, 16 novembre 2006

« **Relation between art and video games in France** », Digifrance, HTC, Helsinki, 3 juin 2006

« **Jouer en famille** », Cité des Sciences et de l'industrie, Paris, 25 avril 2006

« **Games vs networks** », Ecole Supérieure de l'Image, Poitiers, 5 et 6 avril 2006

Table ronde Vision'r : « **VJing: naissance d'un art** », 20-22 janvier 2006, Paris

« **Reactivate : Curatorial's talk** », ACMI, Melbourne, 16 et 17 octobre 2004

« **La création numérique française** », School of Visual Arts, New York, octobre 2004

« **Le Commissariat d'Exposition dans les Nouveaux Médias** », Centre Pompidou, Paris, avril 2004

« **Les jeux numériques artistiques** », Ecole Nationale Supérieure d'Art de Dijon, 31 mars 2004

« **Le Web documentaire** », Etats Généraux du documentaire de Lussas, août 2003

« **Curating New Media in a game room** », festival Transmediale, Berlin, février 2003

« **Jeux vidéo et musique électronique** », Centre Pompidou, Paris, septembre 2002

« **La distribution de courts-métrages sur Internet** », Centre Pompidou, Paris, février 2001

MEMBRE DE JURY

Prix Ars Electronica, Linz, membre du jury en Computer animation, 2022

Festival du film fantastique, Strasbourg, membre de jury pour le concours de jeux indépendants, 2017

Play 15 festival, membre de jury pour le concours de jeux indépendants, Hamburg, 2015

Retro No Future Contest, Jury pour la sélection du meilleur jeu indépendant, Visages du monde, Cergy, 2013

European Indie Games Days, Jury pour la sélection du meilleur jeu indépendant, Marseille, 2012

Artgame weekend, Jury pour la sélection du meilleur artgame, La Cantine, Paris, 2010

Le Fresnoy, membre du petit jury pour le concours d'entrée, 2008, 2009, 2010

Atopic Film Festival, Jury pour la section Machinima, Paris, 2009, 2010

Machinexpo, Machinima film festival in Second Life, 2009
ACME Commission, aide à la création expérimentale de la Région Ile de France, Paris, 2003, 2007
Flashfestival, Art, Webactivism and Game Awards, Paris, 2003, 2004, 2005, 2007
Haute Ecole Art et Design, Jury de diplôme Art & Medias, Geneve, 2006
ENJMIN, Jury de diplôme de fin d'année, Angoulême, France, 2006
Web animation film festival – Anima Mundi web – Rio, Brasil, 2005
Festival Fluxus Online – Film for Internet, Sao Paulo, Brasil, 2005
E-magiciens, Interactive Artworks Award, Les Gobelins, Paris, 2004
E-magiciens, Digital Video Award, Valenciennes, 2000

ARTISTE

EXPOSITIONS

Transhumanismes, Festival International d'Art Vidéo de Casablanca, Marocco, 2019
Mer Violette

Over the real, Festival de Videoarte Luccia, Italia, 2019
Mer violette

#ilovemelle, Méliès, Melle, 2019
VR Mer, Sorcières, Ce qui me manque

Nuit vernie, Mucem, Marseille, 2019
Série la Mer

Vidéofomes Festival, Zaoum, Clermont-Ferrand, 2019
Ce qui me manque

Bateau Feu, Scène Nationale de Dunkerque, 2018
Perfromance Cross By

BDP, Marseille, 2017
Performance Cross by

Lumen Prize, Shanghai Modern Art Museum, Shangai, 2017
Heroic Makers vs Heroic Land

Lumen Prize, Brighton Digital Festival 2017
Heroic Makers vs Heroic Land

AWARD WINNER, Best animation film, Lumen Prize, 2017
Heroic Makers vs Heroic Land

« **Contemporary Landscape** » **CICA Museum, Corée du Sud, juin-juillet 2017**
Mer violette

Biennale WRO, Draft Systems, Wroclaw, Pologne, mai-juillet 2017
Heroic Makers vs Heroic Land

« **Machinima Report** », par la **Video Game Art Gallery à Comfort Station, Chicago, USA, 3 mai**
Blublublu

« **Data City** », **BBot – Rebellng Nature, exposition collective du réseau des villes créatives / UNESCO, Centre des arts d'Enghien-les-Bains, France, avril-juillet 2017**
Mer rose mer violette

Filmvideo 2017, Index Art Center, Newark, USA, avril 2017
Heroic Makers vs Heroic Land

Archives de la BDP, Musiques en chantier du GMEM, Marseille, mars 2017
Perfromance Cross By

Video Vortex XI, Shristi Outpost – Kochi-Muzeris Biennale, Inde, février 2017
« **Réalité altérée** », festival **Transient OFF, le Tétris, Le Havre, du 3 au 27 janvier 2017**

Rencontre régionale du Pôle Image de Franche-Comté, le 2 décembre 2016
I is an other, Floating mountains et Heroic Makers vs Heroic Land

Théâtre des Salins, 29 novembre 2016
Perfromance Cross By

« **L'écriture comme trace** », **Collège Lucie Aubrac de Dunkerque, novembre 2016**
Heroic Makers vs Heroic Land et Floating mountains

« **MIG 21** », **Maribor, du 7 octobre au 30 novembre 2016**
Heroic Makers vs Heroic Land

3 bis F, Aix en Provence, 30 juin 2016
Restitution de la résidence de création de la perfromance Cross By

Rencontres Bandits-Mages, Bourges, du 3 au 13 novembre 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

Festival Photo d'Athènes, Musée Benaki, du 9 juin au 31 juillet 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

Nuit des Musées, Frac Nord-Pas de Calais, 21 mai 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

Coder et décoder les frontières, Espace architecture de l'Université La Cambre, Bruxelles, du 13 avril au 31 mai 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

« S'étranger », La Plateforme, Dunkerque, 8 avril 2016

Heroic Makers vs Heroic Land

« Campos Alterados », MAC USP (São Paulo Contemporary Art Museum), 14 novembre 2015

Santa Tereza Fazenda Reloaded, Blublublu, Blue noise, Floating mountains

Santa Tereza Fazenda, 26 septembre 2015

Restitution de résidence - Santa Tereza Fazenda Reloaded, Blublublu, Blue noise, Floating mountains

Festival Gamerz 08, Aix en Provence, 19 au 28 octobre 2012

I is an other

RESIDENCES

Crea.sen, Pôle EUNIC Sénégal, Virtual Tree, avec Laurel Gbenafa et Patricia Gouveia, Dakar, Février-Mai 2022

Edit & Pollux, Saint Gilles, Mars 2022

Residency at the National Institute of Design (NID), Ahmedabad, Octobre 2019

Artist Residency in Thailand, Changmai, Aout 2019

Melle, Résidence artistique longue durée Nouvelle Aquitaine, Melle, décembre 2018-avril 2019

Platohedro, Medellin, aout 2018

Vidéoformes, Clermont-ferrand, décembre 2017-avril 2018

Choisy-le-Roi, CLEA – Contrat local d'éducation artistique 2018

GMEM, Marseille, résidence de création pour la performance Cross By, mars 2017

Fougères and Lécousse, with Electroni[k], résidence en milieu scolaire autour de machinimas sur l'année 2015-2016

Le Centre National de Danse à Pantin, résidence de création pour la performance Bazin, mai 2016

Le 783 à Nantes, résidence de création pour la performance Bazin, juillet 2016

Le 3bis à Aix en Provence, résidence de création pour la performance Cross By, juin 2016

Dunkerque, dans le cadre du CLEA (Contrat Local d'Éducation Artistique), de janvier à avril 2016

Rural.scapes, Fazenda Santa Teresa (Brésil), résidence en milieu rural : utiliser les jeux vidéo comme moyen d'émancipation, juin 2015

PERFORMANCES DE WEB JAYING avec le logiciel WJ-s (mix de sites internet)

« Data Dramatization » au Lab de l'Institut Culturel de Google, Paris, septembre 2014

Games vs Networks, Les Abattoirs, Toulouse, 2013

Lancement de la revue WJ-SPOT par MCD, La Gaité lyrique, Paris, 2012

WJ-SPOT Bruxelles, IMAL, Bruxelles, 2011

WJ-SPOT #2, La Gaité lyrique, Paris 2011

Le cabaret des curiosités, Phénix, Valenciennes, 2011

Festival Gamerz 6, Scène Numérique, Aix-en-Provence, 2010

Imaginez Maintenant, Centre Pompidou Metz, 2010

Retrogaming show, Epitech, Marseille, 2010

Les jeudis d'Oogie, Oogie Life Store, Marseille, 2010

Wave – WJ-SPOT Berlin – Transmediale.10 Satellites, Betahaus, Berlin, 2010

Nuit des Technos, Restaurant Grandes Tables, Friche Belle de Mai, Marseille, 2009

Festival Dièse, Fine Arts Museum, Dijon, 2009

Playground, Centre Pompidou, Paris, 2009

WJ SPOTS #1, Maison des Métallos, Paris, 2009

Monkeytown, Brooklyn, NY, May 14, 2009

ImmotiC Domotic, Agora, Sophia Antipolis, 2008

Fluxn'remix LE ARTI IN CITTA' II Edizione | Perugia, Italia, 2008

Les Jardins du RITZ Hotel, Paris, 2008

RIAM, Dakiling, Marseille, 2008

Mapping Festival, Bâtiment d'Art Contemporain, Geneva, 2007

ANIMATRICE /FORMATRICE

ATELIERS MACHINIMA (sélection)

Comment faire des films avec des jeux vidéo

2020

Machinima workshop and virtual tales, Jibambe na Tec, Nairobi, Kenya, Novembre
Machinima Virtual Storytelling Workshop, Misegli Festival, Lomé, Togo, Juillet
Machinima Workshops, WoeAcademy, Woelab, Lomé, Togo, Mars Avril
Machinima workshop, Alliance Française de Lagos, Nigéria, Février
Intercultural storytelling Machinima workshop, Swiss Cultural Center, Paris, Janvier

2019

Intercultural storytelling Machinima workshop at Centro Cultural San Martin, Buenos Aires, Novembre
Machinima workshop on Identity and Gender, at the Red Comunitaria Trans de Bogota, Novembre
Machinima workshop at the Intuit Lab School of Design, Graphic Design department, Mumbai, Inde, Octobre
Machinima workshop at the National Institute of Design, Game Design and Interaction Design, Gandhinagar
Machinima workshop at MIT World Peace University, film and animation department, Pune, Inde, Octobre
Machinima workshop at Intuit Lab School of Design, Game Design Department, Mumbai, Inde, Octobre
Identity and machinima, Grade 5 and Grade 11, PREM International School, Chiang Mai, Thaïlande, Aug- Sept.
Games as lights and colors on canvas, ISEA 2019 Gwandjuu, June 23

2018

Access, Pau, Formation à l'Animation d'ateliers machinimas, septembre
Platohedro, Medellin, aout, atelier machinima
Mesa diversa communa 4, Medellin, aout, atelier genre et identité et machinima
Lycée Cézanne, Aix en Provence, atelier Provençal et machinima
Lycée Jean Monnet, Vitrolles, atelier Provençal et machinima

2017

Lycée Cézanne, Aix en Provence, atelier Provençal et machinima
Lycée Jean Monnet, Vitrolles, atelier Provençal et machinima
École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Lyon
ZINC La Friche « Risk Change » Sensibilisation à l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique
Passeurs d'Images Bourgogne Formation à l'Animation d'ateliers machinimas
Pôle Image Franche Comté Formation à l'Animation d'ateliers machinimas
Bibliothèque départementale de l'Oise Formation à l'Animation d'ateliers machinimas

2016

Lycée Cézanne, Aix en Provence, atelier Provençal et machinima
Lycée Jean Monnet, Vitrolles, atelier Provençal et machinima
Acces(s), Pau, avril, atelier en collège de deux jours
Lieux fictifs, Marseille, avril et juillet, ateliers ville et machinima
Bibliothèque départementale de l'Isère Formation à l'Animation d'ateliers machinimas
Bibliothèque départementale de l'Hérault Formation à l'Animation d'ateliers machinimas
Bibliothèque départementale de Dordogne Formation à l'Animation d'ateliers machinimas

2016

UCLA Game Lab, Los Angeles, novembre
École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris, mai et novembre
Calais jungle camp, février mai
Lycée Cézanne, Aix en Provence

2015

École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris, novembre
Service municipal Jeunesse de Bezons, octobre
Maintenant Festival, Rennes, octobre
Formation à la Bibliothèque départementale de l'Hérault, Montpellier, octobre
Festival Play 15, Hambourg, septembre
Centre for Digital Media, Vancouver, Canada, août
Formation à la Bibliothèque départementale de l'Isère, Saint Martin d'Hères, août
Bari, Italie, dans le cadre de Cinemobile, juillet
Dans le cadre du festival des Arts Numériques Trace(s) à Bagnols sur Cèze, 27 mai
Rencontres de l'Orme, Marseille, animation d'un stand de démonstration et d'ateliers, 20 et 21 mai
Haute École d'Art et de Design, Genève, 29 et 30 avril

Pôle Image Picardie ACAP, Amiens, 10 adolescents, 28 avril
Biennale Siana – Cinoches de Ris Orangis, 20, 21 avril
Festival Exit 2015, Maison des Arts de Créteil, du 26 au 28 mars
École des Beaux Arts de Paris, du 18 au 20 mars
La Compagnie, lieu de création à Marseille, du 2 au 6 mars
L'Atelier, Alexandrie, avec Ahmed El Shaer, 10 participants, 1 jour, février
Faculté des Beaux arts d'Alexandrie, avec Ahmed El Shaer, 8 participants, 1 jour, février
Faculté des Beaux arts du Caire, avec Ahmed El Shaer, 12 participants, 1 jour, février
Centre d'art de Fayoum, avec Ahmed El Shaer, participants, 3 jours, février
Haute École des Arts du Rhin, Mulhouse, 8 étudiants en design graphique, du 26 au 29 janvier
2014

Numérikids, ZINC Friche la Belle de Mai, Marseille, atelier pour enfants de 8 à 10 ans, 26 novembre
Atelier à la Casemate à Grenoble, adolescents et étudiants, du 29 au 31 octobre
Atelier au Centre social d'Oyonnay, atelier pour adolescents sur le thème de la sécurité routière, octobre
Festival Databit.me, Arles, atelier pour enfants de 6 à 8 ans, octobre
Récrés artistiques, Centre des arts, Enghien les Bains, atelier pour 12 enfants de 6 à 8 ans, septembre
Festival Play 14 à Hambourg, atelier pour lycéens et collégiens, 18-19 septembre
La compagnie, lieu de création à Marseille, atelier autour de la migration et des frontières, février
École Supérieure d'Art de Cergy, février

2013

LEVEL ART, atelier d'une semaine, Agora, Wroclaw, du 13 au 15 novembre
Obsin, Atelier avec les étudiants de l'ESAaix, Arles, 24 octobre
Webvisions, atelier pour professionnels du web, Barcelone, juin
Press Start, BPI Centre Pompidou, 4 et 5 mai
Fabalab, atelier machinima et stop motion, avec Design the future Now, Martigues, 5-6 Avril
Collège Iqbal Masi, atelier de conception d'un double virtuel avec la metteure en scène Clyde Chabot & Sébastien Rousset, Plaine St Denis, Janvier Avril
Le Labo, ASCA, Beauvais, du 25 février au 1er mars

2012

Fabrique Déjoue le jeu, atelier machinima, création et détournement de jeux vidéo, Bron, nov. 2012 Fév 2013
Mash Up Film Festival, Forum des Images, Paris, juin
Salon Go Play One, Atelier machinima + Do it your games workshop, Hyères, 2 & 3 juin
Stereolux, Nantes, du 10 au 19 avril
Théâtre Toulon Liberté, 31 mars & 1er Avril
École Supérieure d'Art de Cambrai, 5, 6, 7 février

2011-2010

Salon Go Play One, Hyères, 2 & 3 juin 2011
Festival "Grain à démodre", Le Havre, 22-23 Avril 2011
MJC Caudebec ou Caux et MJC Fécamp, avec Passeurs d'images, 20-21 Avril 2011
Exposition « Game Heroes », Marseille, Isabelle Arvers – Emmanuel Mayoud, 11 et 12 mars 2011
«Play it yourself», Studio 13/16 Centre Pompidou, Isabelle Arvers – Emmanuel Mayoud, 15 16 Janv 2011
Collège Frédéric Mistral, Epicerie moderne Feyzin Lyon / Isabelle Arvers, de Novembre 2010 à Avril 2011
Osoosphère, Strasbourg / Isabelle Arvers – Allutt from The Movies website, 28 sept et du 8 au 10 déc 2010

ATELIERS WJ-S

Formatrice pour WJ-s, un logiciel qui permet de mixer des sites web, www.wj-s.org

Le cabaret des curiosités, Phénix, Valenciennes, 2011
Imaginez Maintenant, Centre Pompidou Metz, Metz, 2010
Festival Dièse, Musée des Beaux Arts de Dijon, Dijon, 2009
Printemps des poètes, Saint Quentin Library, Saint Quentin, 2009
Fluxn'remix LE ARTI IN CITTA' II Edizione, Perugia, Italy, 2008

FORMATRICE PLEADE

Pleade est une application opensource et un portail web de mise en ligne et d'indexation d'archives de la société AJLSM pleade.com

DRAC Grand Est, Strasbourg, 2019
Archives du Port de Dunkerque, Dunkerque, 2018
Archives de la Mayenne, Laval, 2018
Bibliothèque Kandinsky, Centre Pompidou, Paris, 2016

Archives Départementales de la Guadeloupe, décembre 2015
Archives Départementales du Val de Marne, AD94, Formation à Pleade intégrée à Drupal, Décembre 2013
Bibliothèque Municipale d'Orléans, Formation à Pleade et à Drupal, Janvier 2013
Archives Départementales de la Gironde, AD33, Bordeaux, 2012
Archives Cantonales du Valais, Sion, CH, 2012
Collège de France, Paris, 2012
Archives Départementales du Vaucluse, Avignon, 2012
Bibliothèque Municipale Grenoble, Formation à NOTIX (édition de notices bibliographiques), Grenoble, 2012
BNF, Paris, 2012
Archives Départementales des Pyrénées Atlantiques, Pau, 2011
Maison de la Méditerranée et de l'Orient, Lyon, 2011
Ministère de la Défense, Paris, Dec 2010
Ecole Normale Supérieure, Lyon, Dec 2010
UPMC, Université de Jussieu, Paris, Nov. 2010
Archives Municipales, Dijon, Oct. 2010
Archives Départementales de la Gironde, AD33, Bordeaux, Sept. 2010

ORGANISATION DE DEBATS & TABLES RONDES

Frontières et technologies en Mer Méditerranée, Transborder//Les enseignements de Nathalie Magnan, Mucem, 2018
Avec Charles Heller (Watch the Med), Malin Björk (MEP), Violaine Carrère (Gisti), Erwan Follezoou (SOS MEDITERRANEE)
Technologies alternatives et open source, Avec Nicola Triscott (Arts Catalyst), Pablo DeSoto (architect and researcher), Tim Boykett (Time's up Research), Marthe Van Dessel (Seed Journey Project)
Qu'est-ce que le jeu vidéo indépendant?, EIGD, Alcazar, Marseille, 2012
Jeux vidéo et société, Maison des métaux, 2012
Festival de Cinéma Méditerranéen, Montpellier, 31 octobre 2006
Les Plasticiens du web, Cinémas de demain, Centre Pompidou, 21 avril, 19 mai et 16 juin 2005
Rendez-vous Electroniques, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 15 septembre 2005
High Score, Espace Landowski, Mairie de Boulogne-Billancourt, 20 novembre 2004
Rendez-vous électroniques, Maison Européenne de la Photographie, Paris, 15 sept 2004
Les Tours du monde du Web, Cinémas de demain, Centre Pompidou, Paris, 2003

CHARGÉE DE COURS

Master 1 Création Numérique, "Création et Réseaux", La Sorbonne, Paris, 2012-2014
Master of Digital Media, Professeure invitée, Machinimas, Centre for Digital Media, Vancouver, Octobre 2012
DUT Sciences et Réseaux de la Communication, Droit des médias, Web Marketing, IUT d'Arles, 2008-2012
Master 1 et 2 Communication Interne et Management, ESTC, Marseille, 2010 – 2012
DUT SRC2, Licences Pro, Web Marketing et Ecriture Web, IUT Saint Raphaël et Toulon, 2009 - 2011
Master Pro Création Numérique, Cours de Droit de l'Image, Université Aix-en-Provence, 2009-2011
Ecole de Managers Multimédia, 4MM, Gestion de projet web et web marketing, Marseille, 2008-2011
DESCOM, DESMA, ESUPCOM, Cours de Communication en ligne, Aix-en-Provence, 2010 - 2011
Master 2 Info-Com, Cours de Communication en ligne, Université Aix-Marseille, 2007 - 2009
Institut de Management Universitaire de Savoie, Muséographie et art numérique, Annecy, 2007 - 2008
Formation MP++, Formation des managers chez ONET, EDF, CPAM, Marseille, 2007 – 2009

FORMATION INITIALE

PHD on Art and Games Decolonization, ITI/LARSyS, Fboul, Lisbon, Portugal, 2021-2023
Thèse : "La décolonisation de l'art et des jeux vidéo"
DESS de Management culturel européen, Paris VIII – Mention Bien, 1997
Mémoire : "Les Arts électroniques, vers une nouvelle esthétique ?"
Diplôme de l'Institut d'Etudes Politiques, Aix-en-Provence, 1996
Section Politique et Sociale, option Information et Communication
Mémoire : "La virtualité du numérique comme mode d'appréhension du réel."
Deug d'Histoire de l'Art, en Art contemporain, Aix-en-Provence, 1992