

CHCS

Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines

MME JUDITH GUEZ

MAITRE(SSE) DE CONFERENCES

Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines > IECI - Institut d'études culturelles et internationales > Laboratoire centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines (CHCSC) >

Département des métiers du multimédia et de l'internet (MMI)

Coordonnées

AUTRE TÉLÉPHONE 0139254847

ADRESSE MAIL judith.guez@uvsq.fr

A

Itinéraire vers ce lieu [Vélizy-Villacoublay](#) 10-12 avenue de l'Europe
78140 Vélizy-Villacoublay

Discipline(s) enseignée(s)

Disciplines :

Art numérique, Réalité virtuelle et mixte, Recherche-Création

Discipline(s) enseignée(s) :

- > Art et réalité virtuelle et mixte
- > Arts visuels et nouveaux médias
- > Histoire de l'art numérique
- > Direction artistique
- > Scénographie réelle / virtuelle
- > Réalité virtuelle et mixte, innovation et créativité
- > Recherche-Création
- > Commissariat, exposition et événementiel culturel

Thèmes de recherche

Thèse de doctorat : « Illusions entre le réel et le virtuel (IRV) comme nouvelles formes artistiques : présence et émerveillement » soutenue le 19 novembre 2015. Université Paris 8, dans la discipline : Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, spécialité Images Numériques . Dirigée par Marie-Hélène Tramus (équipe de recherche Image Numérique et Réalité Virtuelle (INREV), du Laboratoire Arts des Images et Art Contemporain (AI-AC) de l'Université Paris 8.

Méthodologie : Recherche-Création alliée à la complexité

Ma recherche-crédation s'est construite grâce à une méthodologie complexe (en référence au sociologue Edgard Morin), et donc transdisciplinaire. Elle se nourrit de la multi dimensionnalité, tout en gardant un axe central artistique : chaque discipline permettant d'alimenter ma recherche – création, aussi bien au niveau de l'utilisation d'outils technologiques pour la création, qu'une réflexion plus psychologique sur les effets des créations sur le spectateur, notamment en lien avec les notions de présence et d'émerveillement.

Axe 1 : Création d'oeuvres immersives et interactives entre le réel et le virtuel

Je crée des installations artistiques et participe à des créations scéniques numériques qui interrogent les illusions entre le réel et le virtuel. Associant ainsi mon double intérêt pour d'une part les illusions - qui surprennent, déstabilisent, amusent et émerveillent le spectateur - et d'autre part le domaine de la réalité virtuelle et mixte qui par ses

technologies numériques d'immersion et d'interaction, offre de nouvelles possibilités pour « transporter » le spectateur dans des mondes inhabituels, imaginés par les artistes.

Axe 2 : Exposition d'œuvres immersives et interactives entre le réel et le virtuel

Je suis intéressée par la manière dont le public entre en contact avec des œuvres immersives et interactives, aussi bien par l'étude de la médiation, que par l'observation et l'analyse de leur comportement.

Je suis amenée à créer des espaces d'expositions avec d'autres artistes, et me poser la question de comment le public rentre en relation avec les œuvres en passant de l'une à l'autre.

En lien avec ses recherches, j'ai fondé le festival artistique Recto VRso (Laval FR) en 2017 avec Laval Virtual, dans l'objectif d'explorer les nouvelles formes artistiques entre le réel et le virtuel.

» Publications :

Liste complète ici : https://drive.google.com/file/d/1BoVHgEpjTf_0csi9LtZJtzQfqcYMO_-t/view?usp=sharing

Livre, manuscrit, catalogue (Extrait sur 13 publications) :

- > Guez Judith, Préface, "Les émotions dans les créations artistiques - Arts interactifs et films de réalité virtuelle", Philippe Fuchs, Léa Dedola, Presses des Mines, 2024
- > Guez Judith, "Ito Meikyu / Fil d'errance", article dans le catalogue d'exposition de l'artiste Boris Labbé, Lauréat Drawing Lab 2024 duo commissaire/artiste, 11 octobre 2024 au 5 janvier 2025, publication prévue octobre 2024
- > Guez Judith, Catalogue d'exposition Festival Recto VRso, Laval 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023.
- > Guez Judith, Thèse de doctorat Esthétique, Science et Technologies des Arts. Spécialité : Images Numériques. « Illusions entre le réel et le virtuel (IRV) comme nouvelles formes artistiques : présence et émerveillement ». Sous la direction de : M-H. Tramus. Jury : S. Bouchard, C-Y Chen, P. Fuchs, G. Methel, E.Couchot. Mention Très Honorable avec les félicitations du jury, Université Paris8, 2015, 500p.

Chapitres d'ouvrage (Extrait sur 10 publications) :

- > Guez Judith, Delaporte Marie-Laure, « Art et réalité virtuelle : présence, illusion et scénographie », Livre : « Nouveaux médias : mythes et expérimentations dans les arts »,

en ligne 2021

- > Guez Judith, « Art et réalité virtuelle : une histoire d'immersion et de participation », dans Revue équipe de recherche INREV, Paris 8, 2019.
- > Guez Judith, « Entre présence et illusion : Créer avec la réalité virtuelle », Livre : « Stéréoscopie et illusion », Labex Les Arts Trompeur, 2017.
- > Tramus Marie-Hélène, Chen Chu-Yin, Guez Judith, Jego Jean-François, Batras Dimitrios, Boutet Dominique, Blondel Marion, Cateau Fanny et Vincent Coralie, « Interaction gestuelle improvisée avec un acteur virtuel dans un théâtre d'ombres bidimensionnelles ou au sein d'un univers virtuel en relief : l'illusion d'un dialogue ? », in Stéréoscopie et Illusion, Almiron M., Jacopin E., Pisano G. (dir.), Press universitaire Septentrion, 2018, p 281-299.
- > Guez Judith et Jego Jean-François, « Creating digital art installations with VR headsets », in Philippe Fuchs (dir.), A Theoretical and Pragmatic Approach for Virtual Reality Headsets, CRC Press, 2017, p. 200
- > Guez Judith, « De nouvelles frontières entre le réel et le virtuel : des espaces de création émergents, au cœur d'un art hybride proche de l'innovation », in Les Frontières du numérique, Paris, L'Harmattan, Collection Local et Global, 2014.
- > Guez Judith, « Illusions entre réel et virtuel », in Caroline Renard (dir.), Images numériques ?, Presses universitaires de Provence, 2014.

Articles de revue (3) :

- > Guez Judith, Tramus Marie-Hélène, Amato Etienne-Armand, Pereny Etienne, Entretien « Arts et sciences de l'avatar technologique. Rétro-prospectives des incarnations médiatiques », Revue Hybrid, en cours de publication en ligne 2022
- > Guez Judith, « Art et réalité virtuelle : Une histoire d'immersion et de participation », Revue des arts et technologies de l'image, Université Paris 8, à paraître 2019.
- > Guez Judith, « De l'interaction à la présence : un art qui se vit », Revue Proteus, numéro 6, Septembre 2013

Articles de conférence (Extrait sur 6 publications) :

- > Guez Judith, "Entre le réel et le virtuel : création et exposition", chapitre d'ouvrage hommage E.Couchot, publication en cours prévue 2024.
- > Guez Judith, « Exposer l'art et la réalité virtuelle et mixte », actes des journées scientifique de l'association française de réalité virtuelle AFRV, et du GDR-RV. Marseille 2019.
- > Batras Dimitrios, Jego Jean-François et Guez Judith, « InterACTE: Improvising with a

Virtual Actor », in Proceedings of the 3rd International Symposium on Movement and Computing (MOCO'16), ACM, New York, USA, 2016, Article No. 52.

> Beer Suzanne et Guez Judith, « Ideas about VR&AR as a new genre in fine arts », in Proceedings of the 2013 Virtual Reality International Conference (VRIC'13), ACM, New York, 2013.

» Créations et Expositions

Liste complète ici : https://drive.google.com/file/d/1BoVHgEpjTf_0csi9LtZJtzQfqcYMO_-t/view?usp=sharing

Installation interactives et immersives (Extrait sur 12) :

> Guez Judith, Bertinet Guillaume, *Rêverie à Travers les époques*, installation de réalité virtuelle et exposition multi-medium, Artiste lauréate 2019 de la résidence numérique BnF-Del Duca, Villa Médicis. <https://www.bnf.fr/fr/agenda/restitution-de-la-residence-numerique-de-judith-guez-reverie-travers-les-epoques>

> Guez Judith, Bertinet Guillaume, Expositions *Surréalisme / Survirtualisme*, Œuvres entre le réel et le virtuel, Théâtre de Laval du 8 mars au 26 avril 2019.

> Guez Judith, et le collectif VRAC, *Le Scénographeur*, Galerie UQO Québec 2018, Université Franckfurt 2019, Recto VRso 2019.

> Guez Judith, et le collectif VRAC, *La Porte*, Laval Virtual 2018.

> Guez Judith et Ringeade Pauline, *De l'autre côté du décor*, installation de réalité virtuelle », exposition « Granit Belfort », 2017. Et tournée 2018-2019 avec la Cie.

> Guez Judith et Viktorovich Clément, *L'homme au Cerf-Volant*, dans la « Nuit de l'émerveillement », Paris, 2016.

> Guez Judith, Bertinet Guillaume et Maillet Emilie-Anna, *La Chambre de Kristoffer*, Installation artistique, 2014-2016.

> Guez Judith, Bertinet Guillaume et Wagrez Kevin, *Lab'Surd*, Installation artistique 2014-2016.

> Jego Jean-François, Tramus Marie-Hélène, Guez Judith et Batras Dimitrios, l'installation *InterACTE* (issu du Projet Labex-Arts-H2H : CIGALE).

Mise en scènes et scénographies (Extrait sur 5) :

> Jego Jean-François, Guez Judith et Batras Dimitrios, *CASSANDRE-MATÉRIAUX*, Interactive Theater, Chaballier Clara (dir.), autres acteurs et techniciens non cités. Production : Compagnie Pétrole, avec National Dramatic Center 'Aubervilliers, the

Nanterre-Amandiers Theater - National Dramatic Center, the French Institute of Athens, the INREV and SFL laboratories of the University of Paris 8, Labex ARTS-H2H and research grant from DICREAM, 2016.

> Jégo Jean-François (Scenography, Interaction design), Guez Judith (Scenography, Virtual Reality), *ROCK ART ROCKS ME*, performance, Anne Dubos (dir.), autres acteurs et techniciens non cités. Production: Stereolux Nantes, Lutin Userlab, INReV-AIAC Paris 8, University 8, Saint-Denis, 2016.

> Guez Judith et Viktorovitch Clément, *L'homme au Cerf-Volant*, conte et performance numérique, dans la « Nuit de l'émerveillement », Paris, 2016.

Commissariat d'exposition (Extrait sur 12) :

> Guez Judith, Labbé Boris, Exposition "Ito Meikyu / Fil d'errance", Lauréat Drawing Lab 2024 duo commissaire/artiste, 11 octobre 2024 au 5 janvier 2025, Paris.

> Guez Judith, Festival Recto VRso, Art&VR Gallery et Lab Recherche&Création. de 2018 à 2024. (Thématique d'exposition : 2018 "Matière réelle / Matière virtuelle"; 2019 "Illusion réelle / Illusion virtuelle; 2020 "Corps réel / Corps virtuel"; 2021 "Exposition virtuelle / Exposition réelle"; 2022 "Environnement réel / Environnement virtuel"; 2023 "Temps réel / Temps virtuel")

> Guez Judith, Viktorovitch Clément, « Nuit de l'émerveillement », Boutique des Frissons, Mai 2016

> Guez Judith, De Loor Pierre, « Exposition Art et RV », Journées de l'AFRV Brest, 2016

» Communication et intervention

Conférences, Interventions (Extrait sur 39 interventions)

> Guez Judith, "Recherche-création en art numérique, complexité et émerveillement", webinaire "Retour de terrains et méthodologies SHS en recherche-création" par Anaïs Bernard, université UCO Angers, octobre 2023.

> Guez Judith, Jégo Jean-François, "Art & Virtual Reality: Crossed inspirations towards wonder", keynote, CYPsy26: 26th annual Cyberpsychology, Cybertherapy & Social networking conference, Paris, Juillet 2023.

> Guez Judith, « Restitution Résidence BnF », En ligne, Bnf, mars 2021.

> Guez Judith, , Table Ronde en ligne, Festival d'Art Vidéo (FIAV), Maroc. 2020.

> Guez Judith, « Create using virtual and mixed reality », Emily Carr University of Art and design, Vancouver sept. 2019.

> Guez Judith « Exposer l'art et la réalité virtuelle ». Dans le cadre de la journée d'étude

« Exposer, créer : la VR artistique » dir. Guez J., co-organisé avec Stéréolux, 8 nov. 2019.

> Boutet Dominique, Guez Judith, Jégo Jean-François, Meyruies Vincent, « Pause talking, play gesture », Université de Frankfurt, Mai 2018.

> Guez J., Jégo J.-F., C.-Y. Chen, CIGALE: an interactive artistic platform to explore gesture expressivity, galerie Huaboo, Taipei, Taiwan, 24 jan. 2016

> Guez Judith, "L'acteur face aux écrans", journées d'étude organisées par Josette Féral et Louise Poissant, 2014

Ateliers / journée d'étude (Extrait sur 13) :

> Guez Judith, Bernard Anaïs, « Design d'expérience : Imagination – Conception d'autres réalités » Workshop dans le cadre du festival New Images, Paris septembre 2020

> Guez Judith, Centre d'art Stéréolux. Journée d'étude « Exposer, créer : la VR artistique ». Deux tables ronde axe 1, corps réel – corps virtuel. Axe 2 exposer l'art et la réalité virtuelle. Un atelier créatif. 8 nov. 2019.

> Guez Judith, Atelier Art et réalité virtuelle, Journée Immersivity, Angoulême, 2018.

> Jégo Jean-François, Guez Judith et Leroy Laure, organisateur et animateur de l'atelier « Art et Réalité Virtuelle », Conférence AFRV, REIMS-IMAGE, Reims, France, 26 novembre 2014.

Activités / CV

Enseignement

> Enseignante IUT MMI (Métiers du multimédia et de l'internet) DE VÉLIZY

> Enseignement ponctuel (dont : UVSQ, Talm Le Mans, Science Po, Université Paris 8, UCO Laval)

Artiste-Commissaire-Chercheuse

> Co-Lauréate Projet Drawing Lab "Nouveaux médias.iums" 2024 en tant que commissaire d'exposition avec l'artiste Boris Labbé. 2024.(exposition prévue 11/10/24 - 05/01/25)

> Fondatrice et Commissaire des expositions du festival international Recto VRso (Laval France) : <https://recto-vrso.com/> (à partir de 2017 et chaque année pour les expositions en mars/avril).

> Lauréate Artiste Numérique de l'année 2019. Résidence et commande. BNF, Fondation Del Duca, et Villa Médicis.

> Chercheure associée Laboratoire AIAC de l'équipe de recherche INREV (Image Numérique et Réalité Virtuelle) de l'Université Paris 8

> Membre du réseau HACNUM : Réseau national des arts hybrides et cultures numériques

Parcours :

2022 - Maître de conférences, Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, Paris-Saclay. Rattachée au laboratoire CHCSC (Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines), et l'IUT de Vélizy

2022-2024 - Commissariat des expositions annuelles au Festival Recto VRso - Laval Virtual

2017-2022 : Directrice – Fondatrice du pôle Art&VR - Laval Virtual. Pôle artistique constitué de l' Art&VR Lab. (Recherche et Création en art et réalité virtuelle), et du festival international d' Art&VR Recto VRso

2019-2020 : Contractuel enseignement Recherche (CER). AIAC, INREV. Université Paris 8

2016-2017 : Co-créatrice de la formation Artisan de l'Interactivité et son Laboratoire. École Georges Méliès

2012-2014 : Attaché Temporaire de Recherche (ATER), Laboratoire AIAC de l'équipe de recherche

INREV (Image Numérique et Réalité Virtuelle) de l'Université Paris 8

2011-2015 : Co-auteur, coordinatrice du projet de recherche-crédation CIGALE (Capture et Interaction avec des Gestes Artistiques, Linguistiques et Expressifs) dans le cadre de l'appel à projet du LABEX Arts-H2H 2012, Université Paris 8

2009-2010 : Ingénieur de recherche au laboratoire de cyberpsychologie, UCO, Québec.

Mise à jour effectuée le 19/07/2024