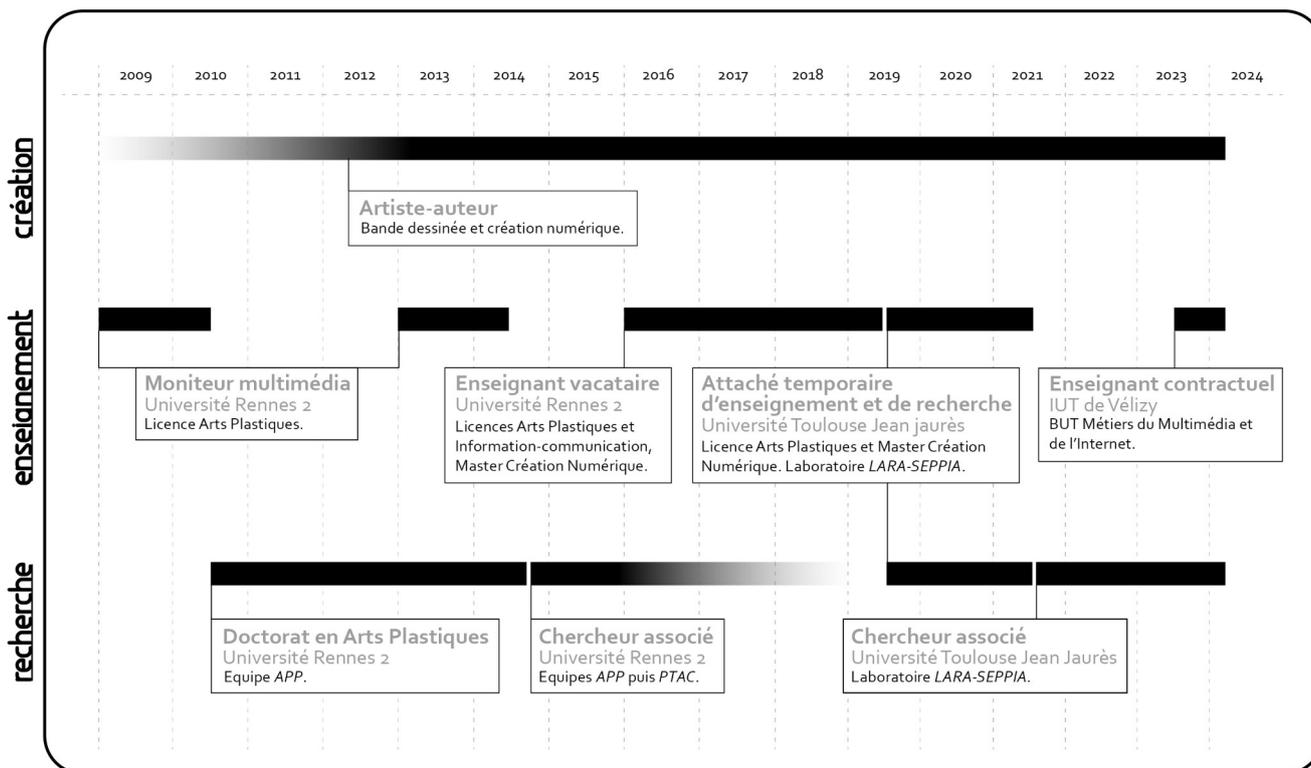


Anthony RAGEUL
Université de Reims Champagne-Ardenne
IUT DE TROYES
BP 396 - 9 rue de Québec, 10026 Troyes Cedex, FRANCE
anthony.rageul@univ-reims.fr
www.anthonyrageul.net

CV détaillé

- I. Vue générale
- II. Enseignement
- III. Recherche
- IV. Pratiques artistique et numérique

I. VUE GÉNÉRALE



II. ENSEIGNEMENT

Enseignant contractuel, Université Versailles Saint-Quentin – IUT de Vélizy

2023 / Heures d'enseignement : 96 h

BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet :

Ecriture multimédia et narration

CM+TD+TP, BUT 2

« Le webdocumentaire »

CM+TD : Analyse de webdocumentaires. Comprendre les différentes formes de narration en webdoc, comprendre les enjeux de l'écriture d'un webdoc.

TP : En équipe, réalisation d'un dossier de projet en vue de la réalisation du webdoc dans la SAE.

Communication plurimédia

Situation d'apprentissage et d'évaluation, BUT 2

« Le webdocumentaire »

En équipe et accompagnés par trois enseignants, les étudiants ont réalisé un webdocumentaire sur un sujet de leur choix. Un dossier de gestion de projet et un portfolio individuel dédié au projet ont été remis avec les webdocs.

Culture numérique

CM+TD, BUT 2

« Enjeux et théories des médias »

CM : Histoire des médias d'information et du journalisme, notions d'espace public (Habermas) et d'arène médiatique. Le cours vise à mettre en perspective la crise actuelle de défiance envers les médias.

TD : A travers l'analyse d'images ayant marqué l'actualité, on réfléchit à la place de l'image dans les discours médiatiques. Questions de cadrage, de propagande, de *fake news*, des images de stocks, etc.

Ecriture multimédia et narration

CM+TD, BUT 3

En complément des heures de la SAE, coordination et suivi du projet collectif des étudiants de 3^e année : réalisation d'un film d'animation en 3D. Méthodologie de gestion de projet.

Master Création Numérique :

Méthodes d'analyse

Cours théorique, Master 1

« Analyse plastiques des interfaces graphiques »

Le but du cours est d'apporter un éclairage sur les interfaces graphiques à travers une triple approche sémiotique, esthétique et plastique.

Méthodes d'analyse

Cours théorique, Master 2

« Narration et interactivité »

Ce cours est consacré aux rapports entre narration et interactivité. Il porte sur les conséquences de l'interactivité sur le récit et sur la façon dont elles bousculent les théories et disciplines chargées de saisir et comprendre les objets narratifs. Le cours se penche plus particulièrement sur les cas du jeu vidéo et de la bande dessinée numérique.

Méthodologie et gestion de projet / Gestion et ingénierie de projet

Projet collectif, Master 1 et 2

Coordination et suivi des projets collectifs des étudiants : montage d'expositions, médiation et communication, création de site web avec *Wordpress*, conception d'une exposition virtuelle, d'un *escape game* en réalité virtuelle et de sa borne d'arcade.

Technologies, création, représentation

Workshop, Master 1 et 2

« Workshop bande dessinée numérique »

Workshop de rentrée consacré à la bande dessinée numérique. A la fin de trois jours intensifs, chaque équipe d'étudiants remet un prototype. Une réalisation finale est attendue en fin de semestre. Les équipes appliquent une méthodologie de projet adaptée : note d'intention, synopsis, storyboard, prototype, etc.

Séminaire de recherche

Master 1 et 2

Les étudiants sont invités à présenter l'avancée de leur travail pratique et théorique par écrit et à l'oral. Les échanges entre étudiants et avec l'enseignant qui ponctuent ces séances permettent à chacun d'affiner l'élaboration de son projet et de sa réflexion théorique.

Licence Arts Plastiques :

**Ateliers de pratique
plastique: outils
numériques**

Atelier Licence 1 et 2

Initiation à différents logiciels de création selon les niveaux (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, Animate) à travers une exploration ouverte et critique. Il s'agit d'aborder l'outil numérique en tant que plasticien en privilégiant l'expérimentation et à travers la réalisation d'un projet personnel.

**Outils complémentaires et
transversaux**

Atelier Licence 2

« Procédés narratifs dans les arts plastiques »

Cet atelier conduira les étudiants à explorer les procédés narratifs dans les arts plastiques, et en particulier dans et avec l'image. Notions abordées : rythme, découpage, montage, rapports texte-image, adaptation, etc. Différents médias et pratiques traversés par ces problématiques pourront être convoqués : peinture, bande dessinée, cinéma, littérature, art numérique, etc.

**Ateliers de pratique
artistique - ateliers
thématiques**

Atelier Licence 3

« Fiction(s) »

Exploration de la notion de fiction et ses implications dans le champ des arts plastiques. La notion de fiction est traitée sous différents aspects: corps fictionnel, mythologie personnelle, mise en scène de soi, mise en scène de la réalité, *fake news*, vrai et vraisemblable, etc.

Responsabilités pédagogiques et administratives :

**Responsabilités
pédagogiques**

*Dans le cadre du Master
Création Numérique*

- Suivi de mémoires.
- Jury de soutenance.
- Sélection des candidats à l'entrée.

**Responsabilités
administratives**

*Dans le cadre du Master
Création Numérique*

- Administration du site du Master Création Numérique.
- Approfondissement du lien avec les services informatique de l'université.
- Initiation de la mise en place d'un ftp en tant qu'outil pour les enseignants.

Chargé de cours, Université Rennes 2

2015-2019 / Heures d'enseignement: 334 h

Master Création Numérique :

Aspects de la technique et de la création

Cours théorique, Master 1

« L'outil et la production du sens »

Enseignement théorique autour de la notion d'outil numérique. Il s'agit d'initier des étudiants aux profils divers aux enjeux de la création numérique.

Licence Information Communication :

Introduction à l'analyse des images médiatiques (2018-2019)

Projets collectifs, Licence 1

Ce TD poursuit l'initiation aux outils théoriques et méthodologiques d'analyse de l'image du CM à travers une mise en pratique. Les étudiants travaillent en groupe à la production d'images en réinvestissant les connaissances acquises dans le CM et le TD : construction de l'image, contextes médiatiques. Ils défendent leur réalisation lors d'un exposé.

Introduction à l'analyse des images médiatiques (2017-2018)

Cours théorique, Licence 1

« Introduction à l'analyse des interfaces »

Le cours propose des outils et une méthodologie pour l'analyse sémiotique des interfaces.

Sémiotique des supports de communication

Cours théorique, Licence 2

Approche sémiotique de l'objet numérique à travers l'étude de cas d'œuvres du Net Art, de la littérature et de la bande dessinée numériques, multimédia, etc. L'œuvre numérique est envisagée selon trois plans de signification : l'interface, la gestuelle et la réflexivité.

Licence Arts Plastiques :

Image numérique

Atelier, Licence 2

Initiation à Photoshop à travers une exploration ouverte et critique. Il s'agit d'aborder cet outil en tant que plasticien, en privilégiant l'expérimentation pour mieux questionner les conventions qu'il véhicule et la nature de l'image numérique.

Enseignements de pré-professionnalisation en Licence :

Usages de l'image <i>Cours théorique, Licence 1</i>	Approche socio-sémiotique de l'image fixe et acquisition de la méthodologie d'analyse d'images à travers le cas de la photographie, de 1839 à nos jours. Le cours entend démontrer comment les usages de l'image photographique construisent des représentations qui jouent sur la confusion entre réalité et fiction.
---	--

Autres activités pédagogiques :

Jurys	Membre de jurys de Master Arts Plastiques et Création Numérique.
--------------	--

Moniteur multimédia, Université Rennes 2

2009-2011 puis 2013-2014, Heures d'enseignement: 324 h

Licence Arts Plastiques :

Soutien technique <i>Licence Pro Conception Graphique Multimédia</i>	Soutien technique personnalisé dans la finalisation des projets personnels <i>print</i> et web des étudiants.
Monitorat de l'atelier Dispositifs multimédia: l'hybridation en question <i>Licence 3</i>	Enseignement du logiciel Director, puis encadrement technique et artistique des projets personnels des étudiants. Définition des objectifs pédagogiques du TD en collaboration avec l'enseignant titulaire.
Monitorat de l'atelier Image numérique et multimédia <i>Licence 2</i>	Enseignement des logiciels Flash (2012-2013) et Director (2013-2014), puis encadrement technique et artistique des projets personnels des étudiants. Définition des objectifs pédagogiques du TD en collaboration avec l'enseignant titulaire.
Monitorat de l'atelier Illustration <i>Licence 2</i>	Enseignement du logiciel Photoshop seul, puis encadrement technique et artistique des étudiants en binôme avec l'enseignant titulaire.
Pratiques de l'image numérique <i>Atelier, Licence 1</i>	Enseignement du logiciel Photoshop, puis encadrement technique et artistique des projets personnels des étudiants et notation des travaux

Interventions en écoles d'art et animations de formations professionnelles

La bande dessinée comme objet théorique (8h)

Master 2 Bande Dessinée, EESI Angoulême, novembre 2015

« La bande dessinée saisie par le numérique : états des lieux et approche pratique. »

Le cours vise à confronter les étudiants à ce nouvel objet et à engager avec eux un certain nombre de pistes de réflexion sur ses implications face aux théories traditionnelles de la bande dessinée.

Formation pour les enseignants de français en Allemagne

Institut Français de Cologne, 10 Novembre 2017

Conférence : « Bande dessinée numérique: une histoire de formats »

Formation pour les professionnels du livre

Agence Régionale du Livre PACA / CIBDI Angoulême, Aix-en-Provence, 11 avril 2011

Conférence : « Littérature et bande dessinée numériques : créer du sens avec les technologies ».

III. RECHERCHE

Profil

Fiche biographique

Docteur en Arts Plastiques, j'ai soutenu ma thèse *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité* en 2014 à l'Université Rennes 2, sous la direction de Ivan Toulouse (APP, Rennes 2) et Benoît Berthou (Labsic, Paris 13). Après deux années comme ATER en Arts Plastiques à l'Université Toulouse Jean Jaurès, je suis aujourd'hui chercheur-artiste associé au LARA-SEPPIA. Actuellement, mon travail théorique s'articule autour du concept de récit-interface tiré de ma pratique et que je propose d'appliquer à l'étude des récits numériques. Je suis également auteur de bande dessinée papier et numérique, actif en ligne et contribuant à divers fanzines et revues. Ma dernière bande dessinée numérique inédite, *Les Monstres d'Amphitrite*, est sortie en avril 2016 ; et mes dernières bandes dessinées papier sont publiées dans la revue *La Vilaine* depuis 2019.

Expertise de recherche

Je me spécialise dans la bande dessinée numérique et les récits interactifs.

Mes travaux actuels en recherche-crédation développent le concept de « récit-interface » apparu dans ma thèse. Reposant sur l'idée que l'interface graphique est centrale dans les récits numériques, je propose une approche plastique et sémiotique de ces récits à travers leur interface. Cela concerne aussi bien le *Net Art*, la littérature numérique, la bande dessinée numérique, le jeu vidéo, etc.

Mes intérêts plus larges touchent les arts numériques et médiatiques, la narratologie littéraire et filmique, la narration dans les arts visuels et plastiques, le processus de création et les contraintes formelles, les théories du jeu et du jeu vidéo, les *software studies*, la question de la recherche-crédation, etc.

Projets de recherche récents ou actuellement en cours

Co-direction d'un numéro de revue

Co-direction avec Athina Masoura du dossier « L'ère numérique du style » dans la revue *Proteus*, n°20, octobre 2023.

Faisant le constat que les pratiques numériques remettent en question l'auctorialité sans pour autant être dénuées de traces

d'individualité, ce numéro de *Proteus* propose de réactiver la question du style à l'ère numérique.

Le recours aux textes fondateurs en histoire de l'art (Aloïs Riegl, Heinrich Wölfflin et Meyer Schapiro) permet d'identifier un certain nombre de tensions inhérentes à la notion de style. Ce numéro de *Proteus* se donne ainsi pour objectif de voir si et comment ces tensions sont rejouées et problématisées dans le contexte de l'art actuel et en particulier par les pratiques numériques. Si la notion de style est largement controversée, ce numéro prend le parti de s'appuyer sur ses ambiguïtés mêmes pour questionner les œuvres et les pratiques. Les différents axes de réflexion de ce numéro s'articulent principalement autour de trois polarités, retrouvées dans l'historiographie de la notion de style, saisies et analysées en termes actuels.

Les contributions convoquent un corpus riche incorporant le cinéma, la peinture, le jeu vidéo, la poésie ainsi que des réalisations issues de l'intelligence artificielle. A travers leurs analyses, elles réinterrogent les rapports entre l'individuel et le collectif, la norme et l'écart, l'internalité et l'externalité du style. Elles esquissent parfois une redéfinition du style, répondant en cela à l'appel à contributions initial ; mais surtout elles manient un concept vivant de par son ambiguïté même, ouvrant en quelque sorte l'ère numérique du style. Ce numéro de *Proteus* s'inscrit résolument dans l'actualité à un moment où les IA génératives font forte impression par leur capacité même à synthétiser des styles.

Conduite d'une étude des usages chez les utilisateurs des solutions logicielles ossia

Dans le cadre du projet Collaborations artistiques connectées – Expérimentations pédagogiques et créations transdisciplinaires coordonné par Pia Baltazar pour l'association ossia.io-

Le projet *Collaborations artistiques connectées* est piloté par l'association ossia.io-. Il consiste dans le développement de solutions logicielles innovantes pour la création collaborative et la diffusion d'œuvres intermédias et/ou interactives impliquant les technologies numériques. Il étend l'environnement logiciel existant, dont le développement avait bénéficié de deux projets ANR. Différents partenaires sont engagés : l'association ossia.io-, le SCRIME (Studio de Création et de Recherche en Informatique et Musiques Expérimentales, Bordeaux), L'EESI (Ecole Européenne Supérieure de l'Image, Angoulême et Poitiers), l'Ecole des Beaux-Arts de Bayonne, les conservatoires de Bordeaux, Angoulême et Bayonne, le Master Création Numérique (Université Toulouse Jean Jaurès). Il a reçu le soutien du dispositif Cultures Connectées 2020 de la DRAC et de la région Nouvelle Aquitaine.

Dans le cadre de ce projet, je conduis une étude qualitative des usages de ces solutions logicielles dans un échantillon constitué par les étudiants de l'EESI et plusieurs artistes intermédias, ainsi qu'auprès des publics. Il s'agit d'évaluer la pertinence, l'efficacité et les éventuelles limites de cet outil, et plus globale-

Thème de recherche principal
Travaux en cours

ment cerner de quelle(s) manière(s) les usagers s'en emparent. Une première phase de l'étude a été conduite au moyen d'une série d'entretiens semi-directifs en avril 2021, débouchant sur un rapport d'une trentaine de pages.

Au 20/03/2023, cette collaboration avec ossia..io doit se poursuivre selon des formes restant à définir.

Le « récit-interface »

Ce néologisme apparaît pour la première fois dans ma thèse. Il répond à une difficulté de plus en plus vive à désigner des pièces du corpus étudié ainsi que mes propres créations.

Les récits dont il est question sont interactifs : leur mode de réception est la « lectature » (Weissberg). Les moyens narratifs et plastiques employés par ces récits sont ceux de l'interface graphique, à savoir le texte, l'image fixe et animée et les éléments de commande. D'ailleurs, pour le lecteur, le récit est tout entier contenu dans ce qui apparaît à l'écran : l'interface est l'« avant-scène » (Fourmentraux).

Le néologisme récit-interface prend aussi l'interface graphique dans son acception de support médiatique et techno-sémiotique. Dans un contexte où les interfaces graphiques ne sont jamais neutres, où elles sont l'expression de la culture et de la société dans laquelle elles sont créées (Manovich, Galloway...), le néologisme récit-interface invite à adopter un regard critique sur les récits-interfaces et, pour le créateur, à se réapproprier les interfaces.

Par extrapolation, le récit-interface peut constituer une catégorie englobant diverses formes et manifestations du récit numérique. Il prend alors acte de l'absence de frontière nette et de l'hybridation entre la bande dessinée ou la littérature numériques, le jeu vidéo, le *Net Art*, le webdoc, etc. Il en découle la proposition théorique suivante : le concept de récit-interface peut constituer un outil théorique et méthodologique pour aborder et penser les récits numériques. Sans remplacer d'autres concepts, tel que celui d'hypermédia, il propose au théoricien un point de vue particulier à partir duquel aborder les récits numériques, l'invitant à accorder une attention particulière à leurs interfaces graphiques.

Ces réflexions sur le récit-interface ont déjà fait l'objet de quatre publications et deux communications.

Publications

Publications avec comité de lecture scientifique

Articles, chapitres d'ouvrages, actes de colloques

- « Edito », in *Proteus, Cahiers des théories de l'art*, n°20, 2023, pp.2-3, <http://www.revue-proteus.com/index.html>.
- Athina Masoura et Anthony Rageul, « Le style à l'épreuve des pratiques numériques. - Introduction au dossier. », in *Proteus, Cahiers des théories de l'art*, n°20, 2023, pp.5-15, <http://www.revue-proteus.com/index.html>.
- « Vers une disparition des interfaces graphiques ? La bande dessinée numérique au prisme du *webdesign*. », in *Comicalités, Etudes de culture graphique*, 2023, <https://journals.openedition.org/comicalites/8175>.
- « La méthode de recherche-création en Arts Plastiques : prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *Belphegor, littératures populaires et cultures médiatiques*, n°19, vol.1, 2021, <https://journals.openedition.org/belphegor/3709>.
- « Contraintes de création et émergence de "modes performatifs de création" dans la pratique du récit-interface » in *Formules, revue des créations formelles*, n°22, 2020, pp.65-88.
- « Récit-interface. Une catégorie pour penser les récits numériques », in *LIGEIA, les dossiers sur l'art*, n°181-184, 2020, p.122-131.
- « On the Pleasure of Coding Interface Narratives », in *The Comics Grid : Journal of Comics Scholarship*, n°8, 2018, <http://doi.org/10.16995/cg.107> [consulté le 13/03/2018].
- « La BD numérique, entre jeu vidéo et Net Art ? », in ROBERT Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Editions, 2016, p.101-108.
- « La bande dessinée numérique, si loin et si proche de la bande dessinée. Figures et tensions d'un médium hybride. », in GERBIER Laurent et BOULAIRE Cécile (dirs.), *Hybridations. Les rencontres du texte et de l'image.*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2014, p. 177-194.
- « Figures de la bande dessinée numérique. Un regard sur la variété de la création. », in DANG NGUYEN Godefroy et DEJEAN Sylvain (dirs.), *Internet : interactions et interfaces. Actes du 10^e séminaire M@rsouin*, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 267-280.
- « L'œil, la main et l'ordinateur. Manipulation et perception dans le récit dessiné interactif. », publication en ligne des actes du colloque *Au sens figuré : esthésie et bande dessinée, Colloque de Recherche en Art Séquentiel*, Montréal, 2013, http://colloque-ras.wordpress.com/dossier_01/ [consulté le 14/12/2014].

Publications dans des revues et sites spécialisés sans comité scientifique

Articles théoriques, chro-

- « Images fragiles », in *Etapes; design graphique et culture visuelle*, n°242, mars-avril 2018, p.156-157.
- « Daniel Merlin Goodbrey (entretien) », *Du9, l'autre bande dessinée*, <https://www.du9.org/entretien/daniel-merlin-good->

niques et vulgarisation

brey/, 2017.

- « Le corps et le récit », *Les carnets de la bande dessinée*, <http://carnetsbd.hypotheses.org/1508>, 2012.

- « Le numérique, c'est facile ! », in *Jade*, n°108u, éditions Six Pieds Sous Terre, 2011.

- « 3' (et son double) », in *Du9, l'autre bande dessinée*, <http://www.du9.org/dossier/3-et-son-double/>, 2011

- « Pour une bande dessinée interactive », in *Du9, l'autre bande dessinée*, <http://www.du9.org/Pour-une-bande-dessinee>, 2010.

- « Des clics et du sens », in *Du9, l'autre bande dessinée*, <http://www.du9.org/Des-clics-et-du-sens>, 2010.

- Ainsi que des chroniques d'albums et d'autres articles de fond dans le fanzine *Bévue* (de 2006 à 2010) et dans la revue en ligne *Du9, l'autre bande dessinée* (<http://www.du9.org>).

Ecrits académiques et autres productions scientifiques

- *Etude des usages et attentes des utilisateurs de ossia score*, rapport commandé par l'association ossia.io, 2021.

- *La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité*, thèse en Arts Plastiques, Université Rennes 2, sous la direction de Ivan Toulouse (APP, Rennes 2) et Benoît Berthou (Labsic, Paris 13), soutenue le 7 novembre 2014.

- *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration*, mémoire de Master Arts et Technologies Numériques, Université Rennes 2, sous la direction de Joël Laurent et Philippe Marcelé, 2009.

Communications

Dans le cadre de l'Université ou d'autres institutions scientifiques

- « De la bande dessinée numérique au récit-interface », journée d'étude *Écritures numériques : la parole au corps*, IUT de Troyes, 14 avril 2023.

- Rageul Anthony, La Macchia Yannis, Mandel Lisa, table ronde organisée dans le cadre du colloque *Formes narratives et supports médiatiques (II). Transferts, reconfigurations et transition numérique dans la bande dessinée*, modération par Gaëlle Kovaliv, projet FNS Sinergia, Université de Lausanne, 21-23 octobre 2021.

- « Vers une bande dessinée numérique « post-interface » ? », colloque *Formes narratives et supports médiatiques (II). Transferts, reconfigurations et transition numérique dans la bande dessinée*, projet FNS Sinergia, Université de Lausanne, 21-23 octobre 2021.

- « Les hors-champs de la bande dessinée numérique », Col-

logue *Bandes dessinées hors champs*, Université Libre de Bruxelles, 2-4 juin 2021.

- « La méthode de recherche-création en Arts Plastiques appliquée à la bande dessinée numérique : quelles complémentarités avec les méthodologies d'autres champs disciplinaires ? », *Assises Cultures Populaires et Médiatiques 2018*, Universités Paris 10 Nanterre et Paris 3 Sorbonne Nouvelle, 11-13 octobre 2018.

- « De la jubilation de concevoir des "récits-interfaces" », colloque *Poetics of the algorithm : Narrative, the Digital, and "Unidentified" Media*, équipe ACME, Université de Liège, juin 2016.

- GUILLAUMIE Martin, KANSARA Simon, RAGEUL Anthony, « Questions de création », table ronde lors de la journée d'étude *Dialogue autour de Bande dessinée et numérique*, modération par Pascal Robert, ENSSIB, Lyon, 14 juin 2016.

- BONACCORSI Julia, BOUDISSA Magali, PAOLUCCI Philippe, « Questions de sémiotique », table ronde lors de la journée d'étude *Dialogue autour de Bande dessinée et numérique*, modération par Anthony Rageul, ENSSIB, Lyon, 14 juin 2016.

- « La bande dessinée saisie par le numérique: parcours à travers une sélection de récits numériques », conférence devant les étudiants en Illustration de l'HEAR, Strasbourg, 21 avril 2015.

- « La bande dessinée saisie par le numérique. », séminaire du Master 1 Hypermédia et Communication et Master 2 3I, IAE d'Annecy, Université Savoie Mont-Blanc, 5 mars 2015.

- « Retour sur une méthodologie », journée doctorale, équipe Arts : Pratiques et Poétiques, Université Rennes 2, 12 décembre 2014.

- « L'œil, la main et l'ordinateur. Manipulation et perception dans le récit dessiné interactif. », colloque *Au sens figuré : esthésie et bande dessinée*, CRAS, Montréal, mai 2013.

- « Figures de la bande dessinée numérique. Un regard sur la variété de la création. », 10^e séminaire M@rsouin, GIS M@arsouin, Brest, mai 2012.

- « Comment l'appropriation des technologies par les auteurs peut-elle caractériser une bande dessinée numérique "alternative"? », colloque *Figures indépendantes de la bande dessinée mondiale. Tirer un trait, tisser des liens.*, groupe ACME, Université de Liège, novembre 2011.

- « La bande dessinée numérique, si loin et si proche de la bande dessinée. Figures et tensions d'un médium hybride », colloque *Hybridations textes et images*, laboratoire Intru, Université François Rabelais, Tours, mai 2011.

- « Prise de tête, la bande dessinée entre narration et interactivité », séance « La webcréation en BD » du séminaire *Pratiques créatives sur internet*, laboratoire Communication et Politique, CNRS, Paris, mars 2011.

Autres communications, interventions et participations à des rencontres collectives ou professionnelles

- « Comment le livre numérique se rematérialise-t-il? », journée d'étude « Provoquer la matière à l'ère du virtuel » du séminaire *Compréhension, incompréhension, du malentendu à la provocation*, équipe Arts : pratiques et poétiques, Université Rennes 2, janvier 2011.

- Rageul Anthony, Crucifix Benoît, La Macchia Yannis, Lassus Oriane, table ronde autour de la Collection RVB des éditions Hécatombe, modération par Raphaële Perret, Villa Bernarsoni, Genève, 19 mai 2018.

- « Bande dessinée numérique : une histoire de formats », conférence dans le cadre d'une journée de formation professionnelle des enseignants de français, Institut Français de Cologne, Cologne, 10 novembre 2017.

- Rencontre avec Alex Baladi autour de l'exposition « Partitions dessinées », animée par Anthony Rageul, festival *Transversales : « Rock, spleen et idéal : rock et littérature au carrefour des arts »*, Université Rennes 2, 15 mars 2016.

- Rageul Anthony, Malec, Cadène Thomas, Falgas Julien, Gabrion Pierre-Yves, « BD : La création pour les médias numériques », table ronde, EspritBD, Institut Supérieur Européen de Gestion, Paris, avril 2012.

- « Littérature et bande dessinée numériques : créer du sens avec les technologies », journée de formation à destination des professionnels du livre de la région PACA *Bande dessinée numérique, véritable révolution?*, ARL Paca, CIBDI, festival « Rencontres du 9^e Art », Aix-en-Provence, 11 avril 2011.

- « Sans-titre. (Présentation et réflexion sur l'interactivité à partir de *Prise de tête*) », Université d'été de la bande dessinée : *Trans-média, cross-média, média global : de l'album singulier aux écrans multiples*, CIBDI / Pôle Image Magelis, Angoulême, juillet 2010.

Vulgarisation de la recherche

- « Parcours à travers une sélection de bande dessinées numériques », conférence dans le cadre de la résidence du Centre du Livre et de la Lecture de la Région poitou-Charentes, médiathèque François Mitterrand, Poitiers, 8 novembre 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=CbgDXqhKu7Q>

- « Bande dessinée numérique : défi artistique et défi théorique », conférence de vulgarisation, festival *Cultures Maison (bande dessinée et productions alternatives)*, 15 septembre 2013, Bruxelles.

- RAGEUL Anthony, NÉHOU Loïc, SCHIPPER Johanna, CADÈNE Thomas, « La bande dessinée, de la page à l'écran », table ronde, modération par Magali Boudissa, Ecole Européenne Supérieure de l'Image, CIBDI, Angoulême, janvier 2013.

- « Présentation de *Prise de tête* », à l'occasion du *Festival In-*

ternational de la Bande Dessinée, CIBDI, Angoulême, janvier 2010.

Autres activités scientifiques

Equipes de recherche

- Equipe actuelle : EA4154 LARA-SEPPIA, équipe SEPPIA, Université Toulouse Jean Jaurès.
- Doctorat effectué au sein de l'équipe EA3208 Arts : Pratiques et Poétiques, Université Rennes 2 (aujourd'hui PTAC : Pratiques et Théories de l'Art Contemporain).

Coordination d'événements, de publications, etc.

- Co-direction du dossier « L'ère numérique du style », avec Athina Masoura, in *Proteus, cahiers des théories de l'art*, n°20, 2023.
- Comité d'experts pour la 1^è Journée des Masterants de La Brèche, en avril 2022.
- Co-direction de la journée d'étude *Repenser la notion de style dans les pratiques contemporaines à l'ère numérique*, avec Athina Masoura, 25 octobre 2021.

Participation aux événements scientifiques

- Séminaires et journées d'étude du LARA-SEPPIA, université Toulouse Jean Jaurès, 2019-2021.
- Séminaire *Sémiotiques : textes, sens*, à l'initiative de Régis Missire, université Toulouse Jean Jaurès, 2020.
- Séminaire du laboratoire junior ALEF (Arts, Littératures, Échanges, Frontières), Université Rennes 2, 2014-2016.
- Séminaire *Kairos*, équipes Arts : Pratiques et Poétiques et Recherches en Psychopathologie : nouveaux symptômes et lien social, Université Rennes 2, 2011-2016.
- Séminaire *Compréhension, incompréhension, du malentendu à la provocation*, équipe Arts : Pratiques et Poétiques, Université Rennes 2, 2011-2014.

Activités de recherche collectives

- Membre de La Brèche, groupe de jeune recherche francophone en bande dessinée. Participation aux activités du groupe, notamment entraide pour jeunes chercheurs et masterants.
- Membre du LPCM, groupe de recherche en Littérature Populaire et Culture Médiatique.
- Membre du comité de rédaction de la revue *Comicalités* (2012-2014). Réception des propositions d'articles, échanges avec leurs auteurs pour corrections et mise en forme avant soumission à l'évaluation.

IV. PRATIQUES ARTISTIQUE ET NUMÉRIQUE

Œuvres

Bandes dessinées numériques et récits-interfaces

- *Les limbes*, bande dessinée interactive, 2009 pour la première version en Flash parue dans le webzine *Numo*, 2022 pour la version html5, <https://www.anthonyrageul.net/les-limbes/>
- *Prise de tête*, bande dessinée interactive, 2009 pour la première version en Flash, 2022 pour la version html5, <https://www.prisedetete.net/>.
- *Les monstres d'Amphitrite*, Médiatem (Saint Raphaël) pour la version web, CIBDI (Angoulême) pour la version app, 2016-2017, http://mediatem.fr/iguana/uploads/file/montres_amphitrite/index.php.
- *Ma visite à la Maison de Santé*, version numérique de la création *in situ* commandée par la mairie de Val d'Izé, 2015, <http://www.anthonyrageul.net/ma-visite-a-la-maison-de-sante-2/>.
- *Romuald et le tortionnaire*, commande de la revue de littérature hypermédiatique *bleuOrange*, n°5, Laboratoires Figura et NT2, Université du Québec à Montréal, Montréal, 2012, <http://revuebleuorange.org/bleuorange/05/tony/>.
- *La justice est bovine*, réalisée lors des 24h de la bande dessinée de Grandpapier et Périscopages, 2011, <http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h11-1586>.
- *Aldwin et Caboche crèvent l'écran!*, 2007, en téléchargement: <http://www.anthonyrageul.net/aldwin-et-caboche/>.

Bandes dessinées

- *61 façons de tuer un personnage de bande dessinée*, Rezé, éditions Polystyrène, 2019.
- Série *Pictos* dans divers fanzines, revues et collectifs (*Polychromie*, *Gorgonzola*, *Bévue*, etc.), depuis 2007.
- *Le pays du silence*, éditions L'Egouttoir, 2010, version non corrigée en ligne: <http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h-2010-1303>.
- Récits courts et collaborations régulières dans diverses publications (*La Vilaine*, *Crachoir*, *Gorgonzola*, *Porno-Crade*, *Bévue*, etc.), depuis 2003.

Autres formes

- *Cache-cache*, conférence-performance avec ordinateur, jouée le 31 janvier 2013 lors du spectacle *Oubapo Show*, à l'invitation de l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle, CIBDI, Angoulême, <http://www.anthonyrageul.net/cache-cache/>.
- *Ma visite à la maison de santé*, bande dessinée - frise murale, Maison médicale de Val d'Izé (35), commande « 1% artistique », 2012.

Autres activités artistiques

Expositions	<ul style="list-style-type: none">- <i>La Vilaine, exposition dessinée en bande</i>, exposition collective de la revue <i>La Vilaine</i>, Maison des Associations, Rennes, 11 décembre 2023 au 10 février 2024.*- <i>La Vilaine expo bd</i>, exposition collective de la revue <i>La Vilaine</i>, Maison du Livre, Bécherel, 18 janvier au 7 avril 2022.*- <i>La Vilaine</i>, exposition collective de la revue <i>La Vilaine</i>, festival Quai des Bulles, Saint Malo, 29 octobre au 1 novembre 2021.*- <i>Master Création Numérique</i>, exposition collective, Journée Portes Ouvertes de l'Université Rennes 2, 9 février 2018.- <i>La bande dessinée d'expression française aujourd'hui</i>, exposition collective, Foire du Livre de Francfort 2017, commissariat : CIBDI, 11-15 octobre 2017. <p>* Scénographie et pièces exposées renouvelées à chaque itération.</p>
Résidence	<ul style="list-style-type: none">- Centre du Livre et de la Lecture de la région Poitou-Charentes, du 17/10/2016 au 26/11/2016. Recherches en vue d'un nouveau projet « Les Entropiques ».
Animations d'ateliers	<ul style="list-style-type: none">- Réseau Médiatém, Saint-Raphaël, février 2016. A destination des enfants et adolescents usagers des bibliothèques du réseau, dans le cadre d'une commande d'œuvre.- Résidence <i>Pierre Feuilles Ciseaux #3</i>, Arc et Senans, 2010 et Festival Cultures Maison, Bruxelles, 2013. A destination des auteurs invités.
Edition	<ul style="list-style-type: none">- Membre du comité éditorial de la revue <i>La Vilaine</i>, depuis 2021.- Membre du comité de lecture des éditions L'Egouttoir, 2004-2018.- Co-fondateur et vice-président de l'association <i>Bévue</i> et de la revue éponyme 2006-2010 (neuf numéros publiés). Responsabilité du contenu, gestion administrative, relation avec les publics et institutions, médiation et festivals, suivi de fabrication, etc.

Compétences informatiques

Bureautique et création numérique

	Maîtrise	Bonne connaissance	Notions
Graphisme, PAO, 3D :	Photoshop, Illustrator, In-Design		Gimp, Blender
Multimédia, web, vidéo:	Animate HTML, CSS, Javascript, jQuery, jQueryUI, fabricJS	Premiere CMS Wordpress	PHP, MySQL Action Script
Burautique et collaboratif :	Open Office Writer et Impress, Zotero, Google Docs	Microsoft Word et Powerpoint, Framapad, Slack	Open Office Calc, GitHub