

CAROLE BRANDON

carole.brandon@univ-smb.fr /  <https://fr.linkedin.com/in/carole-brandon-57642630>

site personnel : <http://www.carolebrandon.com/>

Sujets de recherche : L'entre [corps/machine] dans les dispositifs artistiques : espaces d'entre-deux ou espaces flottants / Rôles des Corps dans ces espaces / Impacts des machines et technologies sur les corps / Images des corps à l'ère des réseaux sociaux

Compétences : Méthodologie en recherche et création / Conceptions, scénarisations et créations de dispositifs multimédias et hypermédias (dispositifs qui engagent la machine, le corps & leurs possibilités d'interactions entre eux dans n- espaces)/ Théories arts et technologies : statuts des images, dispositifs interactifs, biohacking / Enseignements et formations en arts plastiques / Encadrement stages et alternance / Partenariats.

CURSUS

Formation

>Diplômes

Doctorat en arts et sciences de l'art soutenu le 5 décembre 2016, réalisé sous la direction de Françoise Parfait, Université Paris 1 Sorbonne Panthéon, institut ACTE, (UMR 8218) - CNRS école doctorale ARTS 279, depuis 2013

titre : L'entre [corps/image] : *La Princesse et son Mac*

téléchargeable: [ici](#)

Agrégation arts plastiques (2^{ème} place) 2007

CAPES arts plastiques (2^{ème} place) 2005

DNL en langue allemande, 2004

D.E.A. Civilisations du monde occidental option Arts Plastiques, mention "très bien", dirigé par Eric Van De Casteele, Université Jean Monnet, St Etienne, 2003

titre: *Mille Sabords ou les origines de la vidéo dans la peinture*

Maîtrise arts plastiques, mention "très bien", dirigée par Monique Maza, Université Jean Monnet, St Etienne, 2002

titre: *image de surfaces, surfaces de l'image dans l'Art Vidéo*

Licence Arts Plastiques, Jean Monnet, Saint-Etienne, 1994

DNAP, école des Beaux-Arts de Dijon, 1992

>Postes

Actuel depuis 2019 : MCF arts et sciences de l'art

département Communication/Hypermédia – UFR LLSH Jacob-Bellecombette

2013-2019 / P.R.A.G arts plastiques

département Communication/Hypermédia – UFR LLSH Jacob-Bellecombette

Jury de soutenance mémoires Master MEEF Enseignement et surdit , CNFEDS, ESPE Chamb ry

2017-2018 / Vacataire cours art technologies et sciences humaines

Master1 RIM RAN, d partement Arts Plastiques, Universit  Jean Monnet, Saint Etienne

2013-2017

Jury agrégation externe d'arts plastiques, épreuve pratique d'admissibilité, Académie de Rennes
 2013-2015 / Vacataire cours dispositifs interactifs
 Masters 1 et 2 Patrimoine, département Histoire, UFR LLSH Jacob-Bellecombette
 2009-2012 / Formatrice au concours de l'agrégation interne d'arts plastiques épreuve d'admissibilité – culture, Académie de Lyon
 2009-2013 / P.R.A.G arts plastiques
 département Communication/Hypermédia – IMUS puis IAE, Annecy-Le-Vieux 2009-2012 / Vacataire en communication
 département TC et INFO - IUT Annecy-Le-Vieux
 2007-2009 / Formatrice au concours de l'agrégation interne d'arts plastiques
 épreuve d'admissibilité culture et épreuve d'admission pratique, Académie de Lyon,
 2007-2009 / P.R.A.G expression-communication,
 département Informatique – IUT, Annecy-Le-Vieux
 2002-2007 / Vacataire Licence 1, 2 et 3^{ème} années
 département arts-infocom, UFR ATE, Annecy-Le-Vieux
 2007-2008 / Vacataire en communication
 département GEII, TC et INFO et en Licence D.I.M, IUT Annecy-Le-Vieux
 2004-2007 / Vacataire Licence 1 et 2
 département Arts Plastiques, Université Jean Monnet, Saint-Etienne
 2006-2008 / Formatrice au concours du CAPES interne d'arts plastiques
 épreuve d'admission la leçon, Académie de Lyon
 2004-2005 / Contractuelle arts plastiques, collège Alain, Saint-Fons
 2003-2004 / Contractuelle arts plastiques, collège Alain, Saint-Fons et collège de Saint-Foys-Les-Lyon 2002-
 2003 / Contractuelle arts plastiques, collège Alain, Saint-Fons et collège de Communay
 2001-2002 / Contractuelle arts plastiques, collège Les Servièrès, Meyzieu
 2000-2001 / Contractuelle arts plastiques, collège Clément Marot, Lyon 4^{ème}
 1999-2000 / Vacataire arts plastiques
 collège Les Servièrès, Meyzieu, collège Jean Macé Villeurbanne et collège Bellecombe, Lyon 6^{ème} 1999-2001 /
 Chargé de communication et coordination des BDE de Lyon, SMERRA/MNEF, Lyon
 1999-2001 / Interventions arts plastiques, association L'Unicorne, Villeurbanne
 1998-1999 / Peintre décorateur
 Peintures auberge de la Croix-Blanche, Posieux (Suisse) et Char compagnie Zanka, Biennale de la danse, Lyon
 1994-1999 / Peintre-décorateur

- - studios de cinéma Babelsberg, Potsdam (Allemagne)
- - théâtre Friends Of Italian Opera, Berlin (Allemagne)

1995-1998 / Assistante d'artistes
 Alejandra Rudoff, sculpture sur métal et Ünver Meseci, dessins, peintures, Berlin, (Allemagne)
 F. Morellet, C. Le Prado, A. Leccia et C. Rutault dans le cadre de l'exposition "Das Ladenschild des
 Kunsthändlers Gersaint" : points de vue d'artistes français, Berlin (Allemagne)
 1994-1996 / Création et coordination de l'association SAA25, Prenzlauerberg, Berlin : artistes et
 architectes travaillent in-situ autour de la problématique "vivre, rénover, transformer" : organisations
 de concerts, expositions, performances, installations, tournage série TV...

PEDAGOGIE

>Responsabilités

Actuel : 2018-2020 Département communication/hypermédia UFR LLSH Jacob-Bellecombette USMB
 Responsable Master 1 et 2ID (design et interactivité de l'information) pro en alternance – mise en
 place du M1 création numérique en alternance
 depuis 2015 Département communication/hypermédia UFR LLSH Jacob-Bellecombette USMB
 Responsable Licence 3 information communication et stages à l'international

Responsabilité partenariats culturels en particulier horaires aménagés musique, danse, théâtre, Cité des Arts, Musée des Beaux-Arts et Espace Larith, Chambéry
Responsabilité accords ERASMUS (2 en Allemagne et 2 en Lituanie)
Responsabilité et ouverture double diplôme licence infocom/bachelor multimedia, avec la Fachhochschule de Kiel

2017-2018 Département communication/hypermédia UFR LLSH Jacob-Bellecombette, USMB
Direction du Département : avec mise en place « compétences » L3, M1, M2 et partenariats fablab
2009-2016 Département communication/hypermédia UFR ATE, IAE puis UFR LLSH Jacob-Bellecombette, USMB
responsabilité licence information/communication
responsabilité Licence 1 et 2 Information Communication parcours culture et médias et des stages en France
rédaction de l'évaluation AERES de la licence information communication 2011-2015
coordination maquette pédagogique licence information/communication et du master création numérique
responsable du département sur LLSH et son installation à LLSH avec Ghislaine Chabert
ouverture de la licence information/communication à LLSH
2012-2014 Département communication/hypermédia IAE, Annecy-Le-Vieux, USMB
responsable relations LLSH (Lettres Langues et Sciences Humaines) avec Ghislaine Chabert pour l'ouverture d'un parcours du département Communication/Hypermédia « cultures et médias » à Chambéry
responsable du département et de son installation sur LLSH avec Ghislaine Chabert
2012-2013 Département communication/hypermédia IAE, Annecy-Le-Vieux, USMB
responsable Licence3 et stages
2011-2012 Département communication/hypermédia IMUS, Annecy-Le-Vieux, USMB
directeur du département
responsable Licence2, stages et LV2
2009-2011 Département communication/hypermédia IMUS, Annecy-Le-Vieux, USMB
responsable Licence1 et Licence2, stages et LV2

2007-2009 Département informatique, IUT Annecy-Le-Vieux
Direction des études 2ème année
Responsable Communication : visites culturelles, Journée Portes Ouvertes, communications visuelles

2005-2007 Collège Alain, Saint-Fons
Professeure principale classe de 6^{ème} et Responsable multimédia de l'établissement R.I.M.E Correspondante
Artothèque et Musées, organisations visites exposition et biennale Responsable Atelier films d'animation

>Cours dispensés

2018-2019
M2 2ID design de l'information et de l'interactivité
Connecting design / Méthodologie en recherche création
M2 HEI hypermédia et espaces intelligents
Corps et Intelligence Collective en Art / Scénarisations
M1 creation numérique
Espaces corps-machine / Scénarisations / Méthodologie Recherche-Création
L3 information communication
Dispositifs Interactifs 1 et 2 / Dispositifs artistiques / option création numérique / Projet professionnel et personnel / Stage à l'international
L2 information communication
Installations Multimédia
L1 information communication
Genre et Identité / Statut des images / Images et communication / Autoportrait

>Suivi de mémoires de recherche Masters2 hypermédia

2018-2019

- Comment la pratique du skate territorialise-t-elle des espaces-corps suspendus en tant que flux ? de Melchior Ravier

- Kalevala VR : En quoi les entre-espaces dans la VR permettent-ils une mise-en-abîme de la fixité des formes narratives du Kalevala? , de Victoria Aludaat

- Le rôle du fragment comme point de connexion des différents espaces et comme générateurs d'espaces d'entre-deux, de Morgane Pochat

2016-2017

- Le bug dans les jeux vidéo comme expérience sensorielle des espaces, de Cassandre Commun 2015-2016

- Vivre ensemble à l'heure du numérique, études d'actions citoyennes de quartier, de Justine Fournieret

- L'Identitaire, new corporalities of the invisibles, de Sarah Meynet-Cordonnier

2014-2015

- Track me if you can, streetart connecté et DIY comme système de résistance face à la prolifération de nos données, de Charlotte Peroni

- Gegenkulture in Berlin, emergence and resonance of counter-culture ? de Vincent Birlinger 2013-2014

- Transhumanism, new technologies and biohacking, a new era, a new way of thinking ? de Julien Bosson 2012-2013

- La matrice narrative, rôles de la fiction dans les jeux vidéo, de Grégory Bette.

- Le shopping cross-canal, nouveaux usages des consommateurs et nouvelles stratégies marketing, entre innovation et digitalisation, quel avenir pour les points de vente physiques ? de Delphine Lorenzetti 2011-2012

- Le jeu comme nouveau média, l'espace physique comme terrain de jeu, de Sylvain Bailly

2010-2011

- Identité & web intimité au travers des réseaux sociaux, de Johanna Bozon-Petrier

- La féminité à travers l'écran, de Rachel Barbier

2009-2010

- La Princesse au petit poi(d)s, déplacements entre ligne et point, de Lilyana Valentinova Petrova

>Projets pédagogiques avec partenariats

2019-2020

EscapeGame et médiation art contemporain M1 création numérique

en partenariat avec l'Espace Larith, Chambéry, conception et création d'un escapegame pour familiariser les plus jeunes à l'art contemporain.

Table Ronde L3 information communication et M1 création numérique

organisation dans le cadre de leur 11ème Semaine Emploi & Entreprise, sur le thème "les Experts"d'une table ronde, intitulée "eco design et numérique"le 20 novembre 2019

partenariat avec la journée des métiers du digital du lieu o79 de Chambéry et le BDE Hycom

2018-2019

Dispositif hypermédia de communication pour une artiste L2 information communication

Création d'un dispositif interactif de communication de la démarche de l'artiste Christele Jacob, dans le cadre de son exposition "Mythes et Réalités" en collaboration avec L'Espace Larith, mars à mai 2019 et son éditrice Patricia Dupuy, Le Renard Pâle.

Jeu de société L3 information communication

Jeu utilisant la réalité augmentée sur le fonctionnement d'Instagram, pour questionner le système des influenceur.es humaines et virtuelles. Destiné aux collèges, lycées.

Événement L3 information communication

Pimp My Soap, courses de caisses à savon hypermédia : Créer un événement pour alerter et informer des

conséquences de l'article 13 sur les droits d'auteur.es

https://www.facebook.com/pimpmysoap2018/?hc_ref=ARRo1_gzyOX0tX4xctyx8uID9jYfc_KxA9WsY-xf5aaGzdMbZEgpN2NBXhvRm69ah_k&fref=tag

Installations artistiques RA et VR L3 information communication

Conception, création exposition de dispositifs interactifs ; design sonore Frédéric Miguel dispositifs Carole Brandon mise en espace Didier Grappe ; montage présentation démontage 48h public

2018 jury extérieur Médiatrice Musée Chambéry, Espace Larith, l'entreprise PIL'Z (interactive et digital project)

2019 une installation au World VR Forum, juin

2017-2018

Espaces L2 information communication

Méthodologie recherche et création et anthropologie visuelle à partir d'une commande du Jardin privé «Les 5 sens» à Yvoire (74). Décalage entre ce que propose le jardin et la réalité du terrain dans le jardin.

Table Ronde L3 information communication et M1 création numérique

organisation dans le cadre de leur 10ème Semaine Emploi & Entreprise, sur le thème "World in progress: Réinventez le monde!" d'une table ronde, intitulée "futur digital work in progress"

Rencontre entre des jeunes et dynamiques acteurs.es des métiers du futur dans les filières du digital.

<https://www.club-entreprises.univ-smb.fr/content/uploads/Programme-Semaine-Emploi-Entreprise-2017-1.pdf>

Création Numérique L3 information communication

Projets sur les stéréotypes de genre en relation avec le Festival Transposition (des minorités de genres) Travail sur les réseaux sociaux et la viralité. Expérimentation des particularités méthodologiques de la recherche-création en art. Les étudiant.es ont conçu, réalisé, documenté et analysé un dispositif. Production d'un document final de recherche (description, méthodologie, analyses des données, questions soulevées).

Urban Game, M1 création numérique

L'économiste : Un jeu dans la ville : Scénariser et réaliser chartre graphique, univers et prototype d'un jeu de société qui doit se dérouler dans la ville de Chambéry et basé sur l'intelligence collective, en utilisant uniquement des applications existantes.

Création Numérique L3 information communication

En lien avec le foyer des Jeunes Travailleurs, deux quartiers de Chambéry très différents, centre ville et quartier le Biollay : interventions et créations de dispositifs en très peu de temps dans l'espace public, sur la notion de CORPS REBEL. Expérimentation en extérieur et en temps réel des particularités méthodologiques de la recherche-création en art. Les étudiant.es en 20h ont conçu, réalisé, documenté et analysé leur projet (par groupe de 4 maximum). production d'un document final de recherche (description, méthodologie, analyses des données, questions soulevées) et d'une vidéo de communication sur le projet.

Jeu de plateau , scénarisation M2 HEI hypermédia et espaces intelligents

Les Mythsats,, charte graphique, règles du jeu, prototype. Après une explosion radioactive, l'Humain disparaît. Des êtres vivants dotés d'intelligences collectives naissent. Autour de l'épicentre du réacteur, des entités plus évoluées se développent, tandis que d'autres éparpillées tentent de survivre. Les Mythsats fondent la base de leur ère sur la radioactivité, ils cherchent ainsi à se rapprocher de l'épicentre pour y concentrer le coeur de leur réseau.

Médiation avec tableau de Chardin sur Twitter , M1création numérique

#décoderChardin Projet réalisé du 5 au 9 décembre 2016, sur Twitter. Création d'un scénario avec des personnages autour d'un Jean-Siméon Chardin amnésique. L'idée est de mesurer les possibles et limites de Twitter dans la médiation d'un tableau (ici Verre d'eau et carafe, Jean-Baptiste-Siméon Chardin, vers 1760, huile sur toile, 32,5 x 41 cm Museum of Art, Carnegie Institute, Pittsburgh). Chaque étudiant et moi-même tenons un rôle et un personnage. Analyses des données et de l'expérience. Visibles sur le site

<http://decoderchardin.wixsite.com/decoderchardin>

Performance #24h-odyssey M1création numérique

24heures du samedi 17 septembre 2016 midi au dimanche 18 septembre 2016 midi, réalisée avec Lilyana Valentinova Petrova (doctorante ATER en SIC) et les étudiants de Master1 création numérique. Dans le cadre d'une résidence au Foyer des Jeunes Travailleurs du Biollay (Chambéry), proposée par le BAM dans le cadre du festival Courts-Circuits : Pénélope (Carole Brandon) et Ulysse (Lilyana Petrova) vont écrire l'Odyssée de Homère sur des kilomètres de rouleaux de tissu intégrant tous commentaires, avec l'aide des jeunes du foyer, des habitants du quartier et de tout participant volontaire. 2- Ensuite, du samedi 17 septembre midi au dimanche

18 septembre midi : Pénélope de son palais (FJT) avec l'aide de son équipe devra diriger UNIQUEMENT via [cette page facebook](#), Ulysse (et son vaisseau) dans la ville de Chambéry. Ulysse ne connaissant pas le trajet, devra selon les instructions données en temps réel mais à distance, retracer la carte de son fabuleux voyage, en collant les tissus. Ulysse rejoue son voyage à Chambéry.

2015-2016

Application téléphone M1 communication hypermédia

Commande de la mairie de Chambéry dans le cadre de l'installation d'une wifi libre sur trois lieux. Master1 hypermédia communication et projet de recherche : réalisation d'une application de téléphone portable ludique sur les Légendes Urbaines entre patrimoine, histoires collectives et individuelles nommée @boo ; encadrées pour les usages par Ghislaine Chabert, pour le dispositif hypermédia par Carole Brandon.

Teaser: <https://www.youtube.com/watch?v=XgW7NFYoAQ8>

2014-2015

Objets connectés L3 information communication

L'écran dans tous ses états : réalisation d'expérimentations connectées avec des objets intelligents bricolés questionnant l'espace du Japonais ; Ghislaine Chabert et Carole Brandon.

Livre interactif pour enfant L3 information communication et étudiant.es design graphique de l'Université Catholique de la PUCPR Curitiba, Brésil.

ALL GOOD CLOUDS : par et pour des enfants hospitalisés dans la ville de Curitiba, des étudiant.es brésiliens.ont traduit les rêves des enfants (avec nuages) en dessins. Par la suite les étudiant.es de notre université, ont réalisé un récit interactif, en utilisant leurs images, leurs histoires et leurs rêves.

Encadrées par Rafael Camargo et Carole Brandon.

Consultable: <http://rafarofacamargo.blogspot.fr/2014/06/projetos-all-good-clouds-pucpr-e.html>

2007-2015

Installations multimédias L2 information communication

conception création d'installations multimédias interactives ; design sonore Frédéric Miguel dispositifs Carole Brandon ; montage présentation démontage 48h public

2015 installations sélectionnées pour exposer au Palais de l'Île, Annecy

2013 et 2014 installations sélectionnées pour exposer dans le cadre du Festival des sons d'Automne, CRR Annecy.

2013-2014

Urban game M23I international interactivity image et Licence 2 information communication

Octopus project the final version : scénarisations hypermédiées conception du dispositif et Licence 2 design de communication : urbangame sur les questions de dictature et de territoires en lien avec les Master2 TM

(technologie de management) et les étudiants de l'ALBA l'école des Beaux-Arts de Beyrouth. Carole Brandon, Kévin Gautreau, Franck Soudan http://www.carolebrandon.com/#!__octopus-project

Dispositif en aide aux personnes SDF L3 information communication

#OPcitizen : Semaine d'intégration workshop Inventer un dispositif hypermédia permettant d'aider les Sans Domicile Fixe. Design de communication et design graphique, scénarisation Rudy Rigoudy, dispositifs et scénarisation Carole Brandon

streetart interactif M1 communication hypermédia (QRcodes)

Canario Box, laisser des messages sur une carte accessible uniquement si on se connecte à des silhouettes collées dans la ville. Chambéry mai 2014, réalisé avec les étudiants de promo 2013-14

<https://www.facebook.com/Canario-Box-1379768285642271/timeline/>

2012-2013

Design d'objets et interactivité M1 communication hypermédia et 2ème année école d'art Marseille

La @box à l'heure des espaces de surveillance Entre design d'objets et technologies bluetooth. Partenariat ENSBA Marseille, section design d'espaces. Avec Ronan Kerdreux et Frédérique Entrialgo.

Jeu cross-media L3 information communication

inventer design, scénario d'un jeu à partir du travail sur une nouvelle forme de Yi King créée par Torsten Seibt (Berlin).

Playmobil L2 et L3 information communication

Inventer design, packaging et déploiement spatial d'un véhicule mobile permettant de se déplacer sur le campus : multifonction ventes places culture, boisson etc

Non finalisée à cause du déménagement de notre département à Chambéry dans une autre composante. 2011-2012

Urban Game M1 communication hypermedia et M23I partenariat M2 MTI

Octopus Project the beginning Scénarisations urban game sur les questions d'espaces géographiques et espaces numériques, des relations entre espaces urbains et informations numériques. Dispositifs, Carole Brandon, Développement informatique, Hervé Verjux.

2008-2012

Battle Flash (intercomposante) Licence information communication et DUT informatique

Etudiants infocom constituent des équipes pluridisciplinaires pour 24h de Battle avec le logiciel flash à ECM des Carrés Annecy-le Vieux devant un jury de professionnels et prix à la clé. Un sujet par poule, design, démarche et interactivités. Organisation et coordination Carole Brandon

2009-2010

In-Civilités Mairie de Thyez L1 information et communication et M2 3i international interactivity image

Commande de la mairie de la ville de Thyez, campagne contre les incivilités : Masters 23i études des usages et des pratiques, Licence1 créations des dispositifs urbains en fonction des analyses des M2, encadrés par Ghislaine Chabert et Carole Brandon.

>Projets interventions artistiques dans les écoles primaires

2017-2018 Projet Le Jardin du Monde

Interventions classe MS-GS et CP-CE1, peindre autrement, entre Claude Monet et Cy Twombly, projet d'école, enseignantes Sophie Guilhot et Raphaëlle Pascal, Saint-Etienne

2015-2016 Projet Camille Costa de Beauregard

Interventions classe CE1 et Grande Section, streetart connecté avec QRcode, narrations et représentations de soi, dans le cadre d'une journée de commémoration organisé et coordonné par JC Vadi, metteur en scène, Chambéry

2007-2008 Projet Peindre et colorier

Interventions arts plastiques, 1 classe à P.A.C., CE1, 6 interventions: matières et couleurs, couleurs et gestes. Accompagnement enseignante en arts plastiques et préparation leçon en arts plastiques, école primaire, La Salle Saint-Louis, Saint-Etienne

2003-2004 Projet L'eau dans tous ses états

Interventions arts plastiques, 4 classes à P.A.C., maternelle, et réalisation d'une fresque mobile.

Accompagnement enseignantes en arts plastiques et fiches-outils, Ecole maternelle, Les Sources, Beynost

2001-2002 Projet Chemin Faisant

Interventions, 6 classes à P.A.C., CE2-CM1, école primaire St-André de Corcy: projet organisé par le collège dans le cadre des "réseau/galleries, multilingage de l'art" en partenariat avec l' Institut d'Art Contemporain de Villeurbanne.

Projet l'espace de mon corps, mon corps dans l'espace

Interventions, 1 classe à P.A.C., CE2-CM1, école primaire Civrieux d'Azergues, projet sur le land-art.

RECHERCHE & RECHERCHE CRÉATION

>Journaux / Revues

Articles scientifiques dans des revues avec comité de lecture

Brandon, Carole et Veyrat, Marc. « SORODAS, Pour une méthodologie visuelle en recherche création », Revista Latina de Comunicacion Social, 2018. http://www.revistalatinacs.org/18SLCS/2018_libro2/079_Veyrat.pdf

Brandon, Carole, « L'oeuvre MEART de Guy Ben Ary travaillant au sein du groupe SymbioticA Research Group, ou la nécessité d'un espace d'entre-deux entre corps et cerveau », Brain and Body, it's time to work together, n°1, 2018.

Brandon, Carole, « Canario box, les Qrcodes comme connecteurs d'espaces et les messages comme virus », >DIY//DO IT YOURSELF!+, revue en ligne V!RUS, dirigée par Marcelo Tramontano, Luciana Santos Roça Mayara Dias de Souza et Maria Julia Martins, du groupe transdisciplinaire de recherche Nomads.ups, Sao Paulo, mai 2015. <http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=5#sect52>

Articles scientifiques dans des revues sans comité de lecture

Brandon, Carole, « La Princesse et son Mac ». In catalogue ArTICland connectés au monde, exposition d'Arts Numériques, 11 septembre au 13 novembre 2016, Espace Larith, version e-pub, pp.72-79

Brandon, Carole, « kiss&fly, machine sensitive de vision » in G-SICA10.1, Collection écriture et représentation, revue dirigée par Marc Veyrat, coordination graphique Arnaud Burgniard, juin 2013, Laboratoire LLESETI, UFR LLSH., Université Savoie Mont-Blanc.

>Ouvrages

Chapitres d'ouvrage

Brandon, Carole. « Le Tag, une œuvre. La question de la signature ». In *Le tag, esquisse juridique d'un art vandale*, dirigé par Christophe Broche et Grégoire Calley, Chambéry, Presses Universitaires USMB, 2019.

Brandon, Carole. « L'hybride ou l'avenir de nos humanités : comment les artistes inventent de nouvelles conceptions du corps à partir de leur propre handicap. » In *Le corps en faillite : expériences et représentations du handicap dans la littérature et les arts*, dirigé par Sophie Chapuis et Pierre-Antoine Pellerin. Saint-Etienne, Presses Universitaires de Saint-Etienne. 2019

Brandon, Carole. « La tradition du portrait à l'heure de la reconnaissance faciale ». In *Visages à contraintes - Formes du portrait à l'ère électro-numérique- des années 1960 au début du XXIe siècle*, dirigé par Vincent Cicilliato. Saint-Etienne : Presses Universitaires de Saint-Etienne : 2019.

Brandon, Carole. « Les photographies de Yasumasa Morimura comme espace du Ma : confusion des genres » in *La Traversée Culturelle du Genre*, dirigé par Affoua Mia Elise Adjoumani, Perpétue Blandine Dah, Léontine Troh Gueyes, Abidjan, pp.589-607. Le Graal, Presses Université Félix Houphouët-Boigny. Janvier 2019

Brandon, Carole et Valentinova Petrova, Lilyana. « Facebook : cartographie d'espaces-temps flottants, à partir de l'analyse de la performance #24h-odyssey » in *HYPERURBAIN VI, Art et ville post numérique*, Sixième colloque sur les Technologies de l'Information et de la Communication en Milieu Urbain, dirigé par Marc Veyrat, Khaldoun Zreik et Patricia Laudati. pp.19-31. Paris, Europa Productions. 2018.

Brandon, Carole, « *La Princesse et son Mac sur les réseaux sociaux : processus créatif entre durées et récurrences.* » In *01Design.10 : Les temps de la conception*, dirigé par Khaldoun Zreik pour le laboratoire CITU-Paragraphe. Europa Productions, 2018.

Brandon, Carole. « #decoderchardin » in *Collection 28, études transversales et interdisciplinaires d'oeuvres d'art patrimoniales*, dirigée par Carole Brandon, pp.33-56, Presses Université Savoie Mont-Blanc, avril 2018.

Brandon, Carole, définition de la notion INSTALLATION. In 100 notions pour la Médiation Numérique, coordination de l'ouvrage Jean-Pierre Dalbéra, coordination de la collection 100notions Ghislaine Azémard : plateforme collaborative et collection d'ouvrages scientifiques pluridisciplinaires sur le numérique www.100notions.com , 2018

Brandon, Carole et Chabert, Ghislaine, « Journey through digital time of the city ». In *City Temporalities*, dirigé par Khaldoun Zreik Université Paris 8 et Patrizia Laudati Université Valenciennes, pp.81-91, Paris, Europa Productions, 2016.

Brandon, Carole, définition de la notion LUX/LUMEN. In 100 notions pour l'Art Numérique numérique, coordination de l'ouvrage Marc Veyrat, coordination de la collection 100notions Ghislaine Azémard : plateforme collaborative et collection d'ouvrages scientifiques pluridisciplinaires sur le numérique www.100notions.com , 2015

Brandon, Carole, définition de la notion MOUCHARABIEH. In 100 notions pour l'Art Numérique numérique, coordination de l'ouvrage Marc Veyrat, coordination de la collection 100notions Ghislaine Azémard :

plateforme collaborative et collection d'ouvrages scientifiques pluridisciplinaires sur le numérique
www.100notions.com , 2015

Brandon, Carole, définition de la notion BUG. In 100 notions pour l'Art Numérique numérique, coordination de l'ouvrage Marc Veyrat, coordination de la collection 100notions Ghislaine Azémard : plateforme collaborative et collection d'ouvrages scientifiques pluridisciplinaires sur le numérique www.100notions.com , 2015

Brandon, Carole, définition de la notion GLITCH. In 100 notions pour l'Art Numérique numérique, coordination de l'ouvrage Marc Veyrat, coordination de la collection 100notions Ghislaine Azémard : plateforme collaborative et collection d'ouvrages scientifiques pluridisciplinaires sur le numérique www.100notions.com , 2015

Brandon, Carole, « Réseau en velouté, sauce Argenteuil ». In Deuxième volume lettre Z: L'Asperge de Edouard Manet, (1880, 165 x 215 cm, huile sur toile, Musée d'Orsay, Paris). pp.36-48. Chambéry, Presses Université Savoie Mont-Blanc, avril 2016

Brandon, Carole, « Secret Story ou Marat assassiné ». In Premier volume lettre A: la mort de Marat, Jacques-Louis David, (1793, 162 x 128cm, huile sur toile, Musée royal des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles). pp.19-24. Chambéry, Presses Université Savoie Mont-Blanc, mai 2015

> Production dans des colloques / congrès, séminaires de recherche

Autres produits présentés dans des colloques / congrès et des séminaires de recherche : Communications dans des colloques, des journées d'études, des congrès en France

Brandon, Carole et Veyrat, Marc.« M+i eSPACE o-F DESIRE : the question of the female presence », Colloque International organisé par Gabriel Bursztyn, Universidade Federal do Rio de Janeiro (Brésil) et Khaldoun Zreik, Université Paris 8 (France), Rio de Janeiro, Brésil, 30 et 31 octobre 2019.

Brandon, Carole et Ravier, Melchior.« Drag-on ROLL, dispositif VR, les présences des espaces-flux », Colloque International organisé par Gabriel Bursztyn, Universidade Federal do Rio de Janeiro (Brésil) et Khaldoun Zreik, Université Paris 8 (France), Rio de Janeiro, Brésil, 30 et 31 octobre 2019.

Brandon, Carole et Veyrat, Marc. « SORODAS, Pour une méthodologie visuelle en recherche création », Colloque International organisé par Jacques Ibanez-Bueno, Alain Lamboux-Durand et José Manuel de Pablos Coello « Visual Methods for Research in the Fields of Communications » Universidad de La Laguna, Islas Canarias, 3-4 décembre 2018.

Brandon, Carole, « Du Manifeste des 343 aux Guerrilla Girls, la force de la signature genrée face à la faiblesse des hashtags », présentée dans le cadre de l'atelier « Les mouvements #MeToo et #BalanceTonPorc saisis par la pensée foucaldienne » avec Licia Bosco Damous et Motahareh Bollon au deuxième colloque international de l'Institut du Genre , sur le thème « genre et émancipation », Université d'Angers 27 au 30 août 2019

Brandon, Carole, « Guerrilla Girls, sororité militante », présentée au colloque Les Femmes et l'État, militantes, terroristes, dissidentes à travers le temps, organisée par Noémie Beck, Stéphanie Chapuis-Després et Florence Serrano, Campus de Jacob-Bellecombette, Chambéry, Université Savoie Mont Blanc, 23 et 24 mai 2019

Brandon, Carole, « les IA influenceuses sur Instagram : la pin-up hypernormée le retour ! » présentée lors du séminaire de recherche Axe 2 texte, Image & Arts numériques, organisé par Ghislaine Chabert. Université Savoie Mont-Blanc, le 8 mars 2019.

Brandon, Carole, « corps en présence dans l'œuvre Sirettes : révélateurs cartographiques d'un espace flottant », présenté lors du colloque TEXTE & IMAGE 5 : Les Fabriques des Histoires, organisé par Marc Veyrat, Université Savoie Mont-Blanc, Chambéry Jacob-Bellecombette, Mardi 16 et mercredi 17 octobre 2018.

Brandon, Carole. « entre le rouleau et la carte : l'espace flottant des œuvres hypermédias » présentée lors du colloque international et transdisciplinaire : *Habitabilité des mondes cartographiques* organisé en partenariat avec les Archives Nationales et l'EnsAD dans le cadre du projet « Mondes, interfaces et environnements à l'ère du numérique », soutenu par le Labex Arts-H2H organisé par Pierre Cassou- Noguès et Arnaud Regnault. Université Paris 8, Saint-Denis, les 11-12 et 13 décembre 2017.

Brandon, Carole, « des autoportraits costumés en travestis aux corps travestis en mutants » présenté au colloque, *Autoportraits en costumes : jeux d'identifications multiples*, Projet co-organisé par Valérie Morisson (Université de Bourgogne – TIL), Julie Morère (Université de Nantes – CRINI), Emmanuelle Chereil (Beaux-Arts Nantes – CRENAU). En collaboration avec Laurent Mellet (Université de Toulouse – CAS ARTLab) Ecole des Beaux-Arts, Nantes, le 24 novembre 2017.

Brandon, Carole, « le Tag : une œuvre ? la question de la signature » présenté à la journée d'étude, *Le Tag, esquisse juridique d'un art vandale*, organisé par Christophe Broche et Grégoire Calley pour le CDPPOC, Faculté de Droit, Université Savoie Mont Blanc, le 26 octobre 2017.

Brandon, Carole, « l'hybride ou l'avenir de nos humanités : comment les artistes inventent de nouvelles conceptions du corps à partir de leur propre handicap » présenté au colloque international interdisciplinaire, *Le corps en faillite : expériences et représentations du handicap dans la littérature et les arts*, organisé par Sophie Chapuis et Pierre-Antoine Pellerin, Université Jean Monnet, Saint-Etienne (CELEC) & Université Jean Moulin – Lyon 3 (IETT), les 20 et 21 octobre 2017.

Brandon, Carole et Valentinova Petrova, Lilyana, « Facebook : cartographie d'espaces-temps flottants » Colloque HYPERURBAIN VI, Art et ville post numérique, Sixième colloque sur les Technologies de l'Information et de la Communication en Milieu Urbain, organisé par Marc Veyrat, Khaldoun Zreik et Patrizia Laudati, Université de Savoie- Chambéry, France | 6-8 juin 2017.

Brandon, Carole, « La Princesse et son Mac : un exemple de méthodologie en recherche-crédation », séminaire de recherche du groupe G-SICA Texte, Image et Arts Numériques, LLSETI, Université Savoie Mont-Blanc, avril 2017.

Brandon, Carole, « Ce corps incertain des espaces incertains : la force des réseaux sociaux », Colloque Pratiques de thèse en danse : Corps Hors-Codes : dialectiques multiples entre pratiques dansées et techniques corporelles. CND Lyon du 23 au 24 septembre 2016.

Brandon, Carole, Coordination et rédaction du symposium « L'écran, (H)au(t) lieu du soi » avec Ghislaine Chabert « les écrans de la présence », Jacques Ibanez-Bueno « Vers une possession télé-tactile de l'autre par l'écran du smartphone? », Karleen Groupierre « L'expérience du corps entre réalité et fiction » et Anaïs Guilet « L'avatar, le personnage et le spectateur : identités médiatisées dans The Cat, the Reverend and the Slave », Colloque IMPEC : Interactions multimodales par écrans, ENS, Lyon du 6 au 8 juillet 2016.

Brandon, Carole, « Corps Hacker ou la logique d'extension dans une œuvre de streetart connecté », Colloque IMPEC : Interactions multimodales par écrans, ENS, Lyon du 6 au 8 juillet 2016.

Communications dans des colloques, des journées d'études, des congrès à l'étranger

Brandon, Carole et Veyrat, Marc. « SORODAS, Pour une méthodologie visuelle en recherche création », Colloque International organisé par Jacques Ibanez-Bueno, Alain Lamboux-Durand et José Manuel de Pablos Coello « Visual Methods for Research in the Fields of Communications » Universidad de La Laguna, Islas Canarias, 3-4 décembre 2018.

Brandon, Carole, « L'espace entre le lisible et le visible, hic et nunc suspendus et lieu de présences. Nous l'étudierons avec la tapisserie de l'oeuvre *La Princesse et son Mac* » Colloque TEXTE & IMAGE 4, Architecture poétique et humanisme numérique, organisé par Marc Veyrat, associé à l'Atelier- Laboratoire IDÉFI-CréaTIC "Hypermédia et Création Artistique" La Valette, Malte du 16 au 17 Mars 2017.

Brandon, Carole, « La Princesse et son Mac sur les réseaux sociaux : processus créatif entre durées et récurrences » Colloque 01Design.10 : Les temps de la conception, organisé par Khaldoun Zreik et Patrizia Laudati, pour le laboratoire CITU-Paragraphe. Grenade, Espagne du 9 au 10 novembre 2016.

Brandon, Carole, et Chabert Ghislaine, « @boo: les légendes urbaines » Colloque TEXTE & IMAGE 3, Pour un patrimoine digital, organisé par Ghislaine Azémard Paris 8, Richard Spiteri Université de Malte, Marc Veyrat, Université Savoie Mont-Blanc, Université de Malte, Malte du 3 et 4 Mars 2017.

Brandon, Carole et Chabert, Ghislaine, « Voyages à travers le temps numérique de la ville » Colloque HYPERURBAIN V, City Temporalities, Cinquième colloque sur les Technologies de l'Information et de la Communication en Milieu Urbain, organisé par Khaldoun Zreik Université Paris 8 et Patrizia Laudati Université Valenciennes, Italie, Florence les 28 et 29 mai 2015.

Brandon, Carole « kiss&fly ou la matérialisation d'une mise en réseau », présenté lors de la Journée d'études Territoires & Réseaux, organisée par l'AGCCPF Paca, Fondation Vasarely Aix-en Provence, organisée par Nadine Gomez, janvier 2012.

> Organisation de colloques

Brandon, Carole et Veyrat, Marc, Colloque « L'Art et les Cartographies sensibles : la question des interfaces dans les réalités mixtes », les 11 et 12 mai 2020, Le Manège, Chambéry, se déroulera conjointement avec une exposition d'oeuvres choisies sur cette thématique, dans divers lieux de la ville, et en parallèle à une participation à la Nuit Européenne des Musées 2020 (le 16 mai) du département Communication Hypermédia, Masters Création Numérique et MIP ArTeC Paris

> Autres produits propres à une discipline

Créations artistiques théorisées, mises en scène, films...

participation au projet d' ANR "liberté de conscience, liberté d'expression, liberté de création : recherches interdisciplinaires en diachronie et synchronie" (LIBEX) crée et encadré par Dominique Lagorgette, Professeure des Universités en Linguistique, spécialiste de la violence verbale. Nos travaux s'articuleront autour des notions de liberté d'expression / discrimination / liberté de création. Le point de vue artistique à l'heure du numérique et de la diffusion immédiate par les réseaux sociaux permettra de préciser les contours de la création contemporaine et de ses limites.

Brandon, Carole. Création PEARL ISLAND (recherche- création jeu en réalité augmentée et univers en réalité virtuelle) : rechercher des perles disséminées dans l'espace public, pour reconstruire un monde virtuel dont le contenu des perles (trésors universitaires, valorisation patrimoine...) devient accessible. En développement dans le cadre du projet de mise en tourisme de la Ferme de Chozal (74) en collaboration avec l'entreprise 89/92 – 2018-2019

Présentation membres Fondation USMB, laboratoire LAPP, Annecy-Le-Vieux

Présentation LINKSIUM, SATT Tech Transferts & Création de Start Up, Grenoble Alpes

Brandon, Carole. Création SIRESSES (pirates femmes) et SORODAS (soldats en mahorais pour désigner les Chatouilleuses) (performances et installation interactive) : à partir d'un voyage immobile avec les bugs de l'application *Brickx*, par screenshots réalisation de cartes maritimes (une pour les siresses, une pour les sorodas) sur Pinterest et imprimées sur papier (300 x 270 cm). En hommage aux femmes pirates et aux Chatouilleuses, l'œuvre est un dispositif technologique reliant et marquant en temps réel ces cartes, les histoires collectives et les histoires récoltées sur place à Mayotte. 2018-2017

Brandon, Carole. Création #24hODYSSEY (recherche-création ; résidence d'artiste au foyer des jeunes travailleurs Biollay et performance urbaine de 24h) : Pénélope doit refaire faire le trajet à Ulysse (projection de la carte originale sur la ville de Chambéry) en utilisant uniquement les réseaux sociaux. La carte se redessinerait dans la ville avec un fil déroulé et fixé par Ulysse ; dans le cadre de Courts-Circuits organisés par le BAM les 17 et 18 juin 2016 pendant les Journées du Patrimoine. <https://www.carolebrandon.com/24h-odyssey>

Brandon, Carole, Création La Princesse et son Mac (œuvre performance recherche-création de 3 ans) Dispositif construit dans le cadre du doctorat L'ENTRE [CORPS/MACHINE], de janvier 2013 à janvier 2017.
<https://www.carolebrandon.com/la-princesse-et-son-mac>

Brandon, Carole, Création Nymphéas (recherche-création, streetart et arduino) : dispositif interactif objet d'étude des données, avec Charlotte Peroni (Master2), Chambéry mai 2015.
<https://www.carolebrandon.com/nympheas>

Brandon, Carole, Création Canario Box (recherche-création, streetart interactif QRcodes) : laisser des messages sur une carte accessible uniquement si on se connecte à des silhouettes collées dans la ville. Chambéry mai 2014, <https://www.carolebrandon.com/canario-box>

Brandon, Carole, Création Kiss&Fly (recherche création installation interactive pour la @box) avec Arnaud Burgniard (développement programme informatique), matérialisation de l'espace « flottant » entre espace physique et espace numérique, le corps comme révélateur du système de surveillance. Exposition Jeux d'Artistes, Musée Château, Annecy, 2012 <http://labs.hyper-media.eu/kiss-fly.html>

Brandon, Carole, Création e-peel me off (recherche création installation interactive avec des robots : les déplacements et accumulations des données agissent sur le systèmes: les robots, les capteurs, le programme informatique et l'image vidéo. corps comme bug et générateur de dévoilement et d'autres relations, 2011.
<https://www.carolebrandon.com/e-peel-me-off>

Brandon, Carole, Création Durch den Himmel (recherche création vidéo bande annonce urban game Sugoroku de Catherine Beaugrand et Marc Veyrat, oeuvre interactive (sms et telephone portable) avec Sophie Mollard. L'objet connecteur envisagé comme liant, écrin du collectif et écrin de mémoire : passages du visible au tactile, 2009- 2010. <https://www.carolebrandon.com/durch-den-himmel>

Brandon, Carole, Création @box (recherche création : objet oeuvre, galerie, plateforme d'expérimentation de recherches) interroge à la fois les questions de relations espaces privés, intimes et espaces publics, les flux et surtout les relations entre corps et machines. Le projet @box bénéficie du soutien de : G-SICA - Groupe Interlaboratoire sur l'Image, la Communication & les Arts Numériques, IAE Savoie Mont-Blanc, CITIA - Cité de l'Image en Mouvement, ODAC et Conseil Général de la Haute-Savoie, Cité Internationale Design Saint-Étienne, Département Industrial Design, PUCPR (Curitiba, Brésil), ESADMM - École Supérieure Art & Design Marseille Méditerranée, DRAC Rhône- Alpes, Ministère de la Culture et Institut Français.

Construite par David Curial, Directeur artistique et mise en oeuvre : Marc Veyrat, Web assistants : Alexandre Dupont, Tony DaFonseca, Florent Di Bartolo
On line: <http://www.cbox-office.com/>
On my website: <https://www.carolebrandon.com/cbox>
On facebook: <https://www.facebook.com/cboxoffice/>

Brandon, Carole, Création Feel Sensitive oeuvre interactive sur DVD : <https://www.carolebrandon.com/feel-sensitiv> avec M.Calame et S.Mollard (étudiant.e) créée pour rendre compte des matériaux utilisés pour les deux œuvres Sensitive Room et More Sensitive (vidéo, textes et sons) : navigation entre des nuages d'informations, 2008

Brandon, Carole, Création Sensitive Room vidéo décor pour la pièce de théâtre de la Compagnie In-Time de Carine Pauchon, à partir de sonnets de Louise Labé., pour un comédien sourd et une comédienne entendante ; la scénographie et la vidéo ont été conçue ensemble, la vidéo habillant totalement la scène et les acteur.trice.s 2008

Brandon, Carole, Création More Sensitive (recherche création oeuvre net-art interactive), avec Franck Soudan ; projet de recherche G-Sica, 2009: le corps face à l'ordinateur; comment toutes nos actions face à l'écran agissent sur la lecture et l'organisation des données d'une pièce de théâtre (Sensitive Room, Cie In-Time, Lyon, à partir des poèmes de Louise Labé), morcelée et jouable à l'infini devant son ordinateur.
<https://www.carolebrandon.com/more-sensitive>

À expérimenter sur: http://www.cbox-office.com/sensitive/the_room.html

Réalisée à partir de la pièce de théâtre Sensitive Room de la Cie In-Time, NTH8, Lyon 8ème Théâtre des Marronniers, Lyon Musée des Beaux-Arts de Lyon Septembre de la photographie, Lyon, Centre d'Art de Lacoux, MJC Les Carrés, Annecy, La Comédie, St Etienne, 2008.

Brandon, Carole, Création In Exil projet de recherche G-Sica : oeuvre interactive avec capteurs dans la @box avec M. Calame et S. Mollard (stage), 2008 <https://www.carolebrandon.com/in-exil>

Brandon, Carole, Création Exil vidéo décor interrogée avec le peintre Antonello Da Messine, pour la mise en scène de la Cie In-Time de Carine Pauchon, français, italien, LSF, à partir des œuvres de Casare Pavese, 2007

> Activités éditoriales

Direction de collections et de séries

Conception et direction de Collection 28 (26 plus 2 hors-série) : donner un regard croisé sur une oeuvre (une oeuvre par volume une lettre du clavier d'ordinateur par volume) en fonction des thématiques de recherche de chaque auteur, et de mesurer ainsi l'inévidance de l'art. Destiné à un public ouvert d'étudiants et d'amateurs, ces ouvrages sont un lien entre pédagogie et recherche, entre littérature, art et communication. Editions Presses Université Savoie Mont-Blanc. Depuis 2014

Quatrième volume lettre R, Verre d'eau et carafe, Jean-Baptiste-Siméon Chardin, vers 1760, huile sur toile, 32,5 x 41 cm Museum of Art, Carnegie Institute, Pittsburgh. Articles de Dominique Pety, Professeure en Littérature, Franck Soudan, Docteur en arts et SIC, Bruno Durand, IPR arts plastiques Dijon, Audrey Defretin, Doctorante en SIC, Elisabeth Magne, MCF arts et sciences de l'art.

Troisième volume lettre E : La Décollation de Saint-Jean Baptiste, Le caravage, 1608, huile sur toile, 361x520cm, co-cathédrale Saint-Jean, la Valette, Malte. Articles de Ghislaine Azémard, Professeure en SIC, Marc Veyrat MCF arts et science de l'art, Richard Spiteri, associate professor département de français, Bernard Andrieu, philosophe, Charles Xuereb, journaliste et historien. Laboratoire LLSETI Université Savoie Mont-Blanc, 2016

Deuxième volume lettre Z : L'Asperge d'Edouard Manet, 1880, 165 x 215 cm, huile sur toile, Musée d'Orsay, Paris. Articles de Dominique Lagorgette Professeure en sciences du langage, Ghislaine Chabert MCF HDR SIC, Anais Guilet MCF littératures comparées, Carole Brandon PRAG et doctorante en arts et science de l'art. Laboratoire LLSETI Université Savoie Mont-Blanc, 2016

Premier volume lettre A : la mort de Marat, Jacques-Louis David, 1793, 162 x 128cm, huile sur toile, Musée royal des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles. Articles de Rudy Rigoudy PRAG arts plastiques, Marc Veyrat MCF arts et science de l'art, Carole Brandon PRAG et doctorante en arts et science de l'art, Franck Soudan, Docteur en arts et SIC, Karleen Groupierre, MCF SIC. Laboratoire LLSETI Université Savoie Mont-Blanc, 2015

> Activités d'évaluations

Évaluation d'articles et d'ouvrages scientifiques (relecture d'articles / reviewing)

Brandon, Carole. Comité scientifique du Colloque Hyperurbain VI, organisé par Khaldoun Zreik, Patrizia Laudati et Marc Veyrat, Chambéry, évaluation des articles en mars 2017.

> Contrats de recherche financés par des institutions publiques ou caritatives

Contrats avec les collectivités territoriales en tant que partenaire

Brandon, Carole, Proposer différents scénarii et solutions technologiques pour accompagner les contenus historiques présentés par Julien Guillon, historien, lors de ses visites guidées sur le plateau du Vercors : demande de Istorica 2.0 et de l'office du tourisme de Lans en Vercors. Septembre à décembre 2018

Brandon, Carole, (Méthodologie recherche et création pour la création de dispositifs) et Ghislaine Chabert, (études des lieux et usagers en anthropologie visuelle) : demande du Jardin des "5 sens" de repenser les médiations du jardin avec les nouvelles technologies, Yvoire, Janvier à Mai 2018.

Brandon, Carole. Médiation d'un tableau de Jean-Siméon Chardin (*Verre d'eau et carafe*, Jean-Baptiste-Siméon Chardin, vers 1760, huile sur toile, 32,5 x 41 cm) sur Twitter avec l'aimable autorisation du Museum of Art, Carnegie Institute, Pittsburgh, réalisé dans le cadre de la thèse d'Audrey Defretin en médiation numérique CEN Paris8 et la BNF. L'idée est de mesurer les possibles et limites de Twitter dans la médiation d'un tableau selon un storytelling. Projet réalisé du 5 au 9 décembre 2016, sur Twitter. Visibles sur le site <http://decoderchardin.wixsite.com/decoderchardin> et article ouvrage Collection 28 lettre R, 2018.

Brandon, Carole, « @boo, les légendes urbaines », demande de la mairie de Chambéry dans le cadre de l'installation d'un wifi libre sur trois lieux. Master1 hypermédia communication et projet de recherche : réalisation d'une application de téléphone portable ludique sur les Légendes Urbaines entre patrimoine, histoires collectives et individuelles, encadrement conception et scénarisation, dispositif hypermédia. 2016

Brandon, Carole, « @box » : création 2003 réalisation 2007 design @box 1 : Pierre Gomez / Carole Brandon / Marc Veyrat, 2004

Le projet @box bénéficie du soutien de : G-SICA - Groupe Interlaboratoire sur l'Image, la Communication & les Arts Numériques, IAE Savoie Mont-Blanc, CITIA - Cité de l'Image en Mouvement, ODAC et Conseil Général de la Haute-Savoie, Cité Internationale Design Saint-Étienne, Département Industriel Design, PUCPR (Curitiba, Brésil), ESADMM - École Supérieure Art & Design Marseille Méditerranée, DRAC Rhône- Alpes, Ministère de la Culture et Institut Français.

Brandon Carole, « In-Exil » projet de recherche à partir d'Exil pièce de théâtre de la Compagnie In-Time, spectacle trilingue d'après Cesare Pavese : vidéo interactive (capteurs et @box) développé avec le soutien et financement DRAC Rhône-Alpes, 2008

Contrats financés dans le cadre du PIA en tant que partenaire

Brandon, Carole, encadrement pédagogique et recherche-crédation, dans le cadre Atelier-Laboratoire Musée des Beaux-Arts, Chambéry & Séminaire CréaTIC-IDÉFI "Art[S] Territoire[S] hypermédia & JE-U d'Attention[S]" Centre de Veille et d'Innovation CVI, Tour Montparnasse, Veyrat, Marc. Responsable, Paris (2019).

Brandon, Carole, encadrement pédagogique et recherche-crédation dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC "Art[S], Langue[S] & Patrimoine[S]" délocalisé à Mayotte, Veyrat, Marc. Responsable (2018).

> Indices de reconnaissance

Invitations à des colloques/congrès à l'étranger

Brandon, Carole, invitation Ivana Penjak, présentation projets et démarche artistique personnelle, école municipale d'Art de Dubrovnik, 2015

Brandon, Carole, invitation Ricardo M'Barkho, présentation projets et démarche artistique personnelle, école des Beaux-Arts de Beyrouth (ALBA), 2014

Brandon, Carole, invitation Virginia Kistmann, présentation œuvres personnelles, Musée Oscar Niemeyer, Curitiba, Brésil, 2013

Brandon, Carole, Collaboration institut français de Palerme dans le cadre du travail autour de Antonello Da Messine pour l'œuvre interactive « In Exil », Palerme, Italie, 2008

Veyrat, Marc. « La Princesse et son MAC / Princesse de l'i-REAL : l'EN-VERS d'un processus de sédimentation », Revue Réel / Virtuel n°6 « Les normes du numérique », 2019, <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero6/varia/princesse-mac>

> Produits destinés au grand public

Émissions radio, TV, presse écrite, expositions

Brandon, Carole, intervention « la réalité virtuelle histoire et particularités », dans le cadre de la Soirée Danse, Sciences et Gourmandises, Coordination Compagnie Gambit, Les danseurs vont déambuler physiquement et virtuellement dans les projets Hom(m)es de Nuri Fuentes et SYNC de Sofiane Lounès. Emeline Blanc De

Oliveira, Salma El-Our et Emilie Tran exposeront et vous permettront d'expérimenter leurs propositions en réalité virtuelle. La Traverse, Bourget-du-Lac. Le 18 décembre 2018.

Brandon, Carole, intervention « Genre et nouvelles technologies », dans le cadre de la Soirée Apéro, Arts & Sciences, conférence « *Nous ne sommes pas ce que nous semblons être !* » Coordination Fabienne Gillonnier (VP culture et égalité homme-femme), La Traverse, Bourget-du-Lac, avec la Compagnie Gambit et son spectacle Catch Me. Le 30 novembre 2017, <https://www.espaceculturellatrasverse.fr/spectacles-2017-2018-1/musique-danse-arts-du-cirque/apero-art-science/>

Brandon, Carole, « futur digital work in progress », organisation et animation table ronde, dans le cadre de leur 10ème Semaine Emploi & Entreprise, sur le thème « World in progress: Ré-inventez le monde! », Rencontre entre des jeunes et dynamiques acteurs des métiers du futur dans les filières du digital. Du 20 au 24 novembre 2017. <https://www.club-entreprises.univ-smb.fr/content/uploads/Programme-Semaine-Emploi-Entreprise-2017-1.pdf>

Brandon, Carole. Exposition #24h-Odyssey à l'Espace Larith, dans le cadre de Courts-Circuits 4 du BaM//EsPaCeS D'EXpÉRiMeNtAtIoNs ARtISTiQUeS. Partenariats Festival du Premier Roman, Cité des Arts et HOP! Le festival à choper. Chambéry, samedi 9 et dimanche 10 juin 2018.

Brandon, Carole, Exposition « One and Free Chair », vidéo dans le cadre de l'exposition Jours de Lumière, du festival Vidéofformes, Clermont-Ferrand, 2017 <https://lesjoursdelumiere.com/expositions-2017/>.

Brandon, Carole, intervention « Le genre tabou ou véritable enjeu? », Creative Mornings Annecy, thème TABOO Espace 55, Annecy, 31 mars 2017, <https://creativemornings.com/talks/carole-brandon>

Brandon, Carole, « La Princesse et son Mac », (tapisserie) oeuvre exposée in ArTICland connectés au monde. L'objectif sera de proposer aux spectateurs un état de lieux des réflexions du groupe de recherche Texte, Image et Arts Numériques (anciennement G-SICA) sur les formes actuelles d'expériences perceptives augmentées (liées aux notions de paysage et de territoire). Espace Larith du 11 septembre au 13 novembre 2016. <https://www.univ-smb.fr/actualite/articland-connecte-au-monde-une-exposition-du-collectif-g-sica/>

Brandon, Carole et Rigoudy, Rudy, « Check In », introduction catalogue ArTICland connectés au monde, exposition d'Arts Numériques, 11 septembre au 13 novembre 2016, Espace Larith, version e-pub, pp.7-19

Brandon, Carole. Exposition « ArTICland » connectés au monde. L'objectif sera de proposer aux spectateurs un état de lieux des réflexions de G-SICA sur les formes actuelles d'expériences perceptives augmentées (liées aux notions de paysage et de territoire). À travers ces travaux, il s'agira de montrer les relations que l'image, aujourd'hui connectée, entretient avec un espace-temps multi-dimensionnel. Pour atteindre cet objectif, la scénographie sera développée sur deux axes : interagir et cartographier. Espace Larith du 11 septembre au 13 novembre 2016. <https://www.univ-smb.fr/actualite/articland-connecte-au-monde-une-exposition-du-collectif-g-sica/>

Brandon, Carole, performance exposée « La Princesse et son Mac » : 34 jours de broderie du conte créé et écrit uniquement sur facebook,

Espace Larith Chambéry dans le cadre de l'exposition A l'échelle des mots, du 25 mai au 25 juin 2016, Stéréolux Nantes dans le cadre de l'exposition Liber Numericus, du 9 juin au 7 juillet 2016. <https://www.univ-smb.fr/actualite/la-princesse-et-son-mac-une-performance-artistique-realisee-par-une-chercheure-du-lletset/>

Brandon, Carole, « @boo, les légendes urbaines », mairie de Chambéry dans le cadre de l'installation d'un wifi libre sur trois lieux. Invention application de téléphone portable sur les Légendes Urbaines entre patrimoine, histoires collectives et individuelles. Trailer : <https://www.youtube.com/watch?v=XgW7NFYoAQ8> , 2016

Brandon, Carole, exposition de « Kiss&Fly » avec Arnaud Burgniard, Jeux d'Artistes, Musée Château, Annecy, de décembre à mars 2012 <http://labs.hyper-media.eu/kiss-fly.html>

Brandon, Carole. Exposition de « e-peel me off »: installation interactive avec des robots dans le cadre de la Semaine d'Art Contemporain (I-SAC) 2012 Annecy-Le-Vieux, commissaire exposition Alain Livache : https://issuu.com/odac74-arts_plastiques-livache/docs/i-sac_2011_expositions

Brandon, Carole. Exposition « Durch den Himmel » vidéo bande annonce Urban Game Sugoroku de Catherine Beaugrand et Marc Veyrat ; oeuvre interactive (sms et telephone portable) dans le cadre de la Biennale du Design, StEtienne, 2009. <http://leblogdelaville.canalblog.com/archives/2008/11/04/11226358.html>

Communications Executives International. Organisée par le Club des Entreprises, à la fondation Mérieux, devant un parterre de professionnels, à l'occasion de la remise des prix destinés à récompenser des mémoires d'étudiants. Le 1er prix MCEI 2012 est attribué à Sylvain Bailly pour son mémoire de Master 1 Hypermédia et

Communication sur « Le jeu comme nouveau média, l'espace physique comme terrain de jeu » ; le 2ème prix MCEI 2012 est attribué à Anna-Lou Bouvet pour son mémoire de Master 1 Hypermédia et Communication sur « Les récits interactifs et les littératures numériques ». Mardi 9 octobre 2012.

Brandon Carole, représentation « Exil » vidéo interactive de la pièce de théâtre du même nom de la Compagnie In-Time, spectacle trilingue d'après Cesare Pavese, Centre Culturel Louis Daquin -Ricomarie (42) Et Printemps des poètes Lyon et Paris, 2008

Brandon Carole, représentation « Sensitive Room » vidéo décor de la pièce de théâtre du même nom de la Compagnie In-Time, au NTH8, Lyon 8ème Théâtre des Marronniers, Lyon Musée des Beaux-Arts de Lyon Septembre de la photographie, Lyon, Centre d'Art de Lacoux, MJC Les Carrés, Annecy, La Comédie, St Etienne, 2007-2008. Radio Canut, interview Canut Infos, 12 janvier 2007

Brandon, Carole, expositions « ©box », 2003-2013

(V7) KISS & FLY (Carole Brandon) in Jeux d'Artistes, Musée-Château d'Annecy, déc. 2012 / Mars 2013

design ©box 2 : Miaosi Zhu / G-SICA / Virginia Kistmann (dpt Industrial Design / PUCPR, Brésil) 2012

(V6) IAE Savoie Mont-Blanc en Résonance / Biennale d'Art Contemporain de Lyon 2011

(V5) IAE Savoie Mont-Blanc (IMUS), semaine de l'art contemporain 3, Annecy, mars / avril 2011

(V5) Exposition sur site : <<http://panoplie.emakimono.org/index.php/projets/voir/8>> entre mai 2007 et septembre 2010

(V4) ECM des Carrés, Annecy-le-Vieux, octobre / novembre 2009

(V4) colloque I3M, Université de Nice, décembre 2008

(V4) Exposition Tandem, Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2008, Cité du Design, novembre 2008

(V3) Université Européenne d'été 2008, Poitiers, septembre 2008, <https://lieumultiple.org/1400/la-c-box-de-marc-veyrat-et-carole-brandon-sur-la-campus/>

(V3) Computer Art Congress [CAC 2], Mexico, mars 2008

(V3) 3ème Forum eCulture, Lyon, mars 2008

(V3) Galerie Le Bleu du Ciel, en Résonance / Biennale d'Art Contemporain + fête des Lumières, Lyon, n-

déc.2007 (V3) Laboratoire ELICO / axe média, Lyon, novembre 2007

(V3) H2PTM'07 (Laboratoire Paragraphe), Université Paris 8, Hammamet, novembre 2007

(V3) IMUS (Institut du Management de l'Université de Savoie), Annecy-le-Vieux, septembre / octobre 2007

(V3) Centre Art Contemporain Lacoux, juillet / août 2007

(V3) Centre Culturel Flaine, juillet / août 2007

(V2) SIANA 2007, INT (Institut National des Télécommunications), Evry, mars 2007

(V2) ENS (École Nationale Supérieure), Lyon, février 2007

(V2) Laboratoire insARTis, École des Beaux Arts + École d'Architect + École Polytechnique, Marseille, mars 2006

(V1) CITIA, Cité de l'Image en mouvement, Annecy (74), depuis juin 2005

(V1) ESC (École Supérieure de Commerce), Chambéry, avril 2005

(V1) E-Formes (Laboratoire CIEREC), Université de Saint-Etienne (42),mars 2005

Brandon, Carole, « Nouveaux médias : nouvelles pratiques et récits des usages Conférence, MCEI (Marketing Farid Haroud et Jean-Christophe Adde du service information Grand Lyon, sont venus filmer une partie de la création *Sensitive Room* rubrique journal du 19-20 du vendredi 26 janvier 2007

Brandon, Carole, « les origines de l'Art Vidéo dans la peinture impressionniste », Conférence Rotary Club, Vals Les Bains, octobre 2006.

Brandon, Carole, Vidéo « Hausfrau », Vidéoformes, Clermont-Ferrand. Visible sur Site : www.incident.net

Brandon, Carole, Vidéo « Gold & i' » et « Hausfrau » Site internet "le + petit dpi possible" Soirée vidéos, Divan du monde, Paris, 2005

Brandon, Carole, Vidéo « One and Free Chair » Festival Très-Courts, Annecy, Vidéoformes, Clermont-Ferrand, 202 rue de Rivoli - Hôtel Clarion St James, Paris. 2004

Brandon, Carole, exposition de 6 vidéos Mon Oeil, D.A.C. Essonne, Viry-Châtillon, 2004

Brandon, Carole, exposition de 4 Vidéos Nuit de la Vidéo, SHIFT les 9 ans de l'association Images Passage, Annie Aguetz, Annecy, 2003

Brandon, Carole, Vidéos « Straight up and down » Festival Art vidéo, Chapelle St Jean, Mulhouse.

Brandon, Carole, Vidéo « Die Melodie fährt aus der Haut » Jeune Création, Parc de la Villette, Paris et Exposition coll., Les Archi rue Royale, Lyon. 2003, Marato de l' Espectacle, Barcelone, 2002

Brandon, Carole, Installation « Groupe © » projet exposition collective présenté à la M.A.P.R.A., Lyon, 2003 <https://www.carolebrandon.com/groupe-c>

Brandon, Carole, Vidéo « you are the most physical entity i have ever touched » Vidéochroniques 7ème vidéogrammes, Marseille et Festival des Lumières, Lyon 2002

Brandon, Carole, Installation « Black Star Journée du patrimoine », Les Archi rue Royale, Lyon. 2001

Brandon, Carole, Installation Walk on the wild side » avec Collectif On/Off, Tv, pont, tissu, design sonore, vidéo, passerelle du petit Collège Festival des Lumières, Lyon.2000, <https://www.carolebrandon.com/walk-on-the-wild-side>

Brandon, Carole, Installation « Temple de la sieste », gabions, troncs, tissus, coussins, Biennale du Design, petites formes urbaines, Saint-Etienne. 1999, <https://www.carolebrandon.com/box-body>

Brandon, Carole, Installation « Wolken&Welken », papiers de soie, bambou, façade entière, Palais des Congrès, Lyon. 1999, <https://www.carolebrandon.com/box-body>

Brandon, Carole, Installation « Atmen », tissus, ventilateurs, ouverture des ateliers et lieux des pentes de la Croix Rousse, Par cours et pentes, Lyon, 1998, <https://www.carolebrandon.com/box-body>

Brandon, Carole, Installation « Jardin des Possibles », tissus, 4 cubes en métal de un mètre³, fleurs artificielles, plâtre, pigments colorées, graines de tournesol, Festival, , Lyon.1998

Brandon, Carole, Exposition de peintures, Consulat de France, Berlin. 1997

Brandon, Carole, Installation « Gerüst Performance », Association SAA25, 500 mètres² de tissus façade, Straßburgerstraße, organisation d'une fête de rue, Berlin, 1996, <https://www.carolebrandon.com/box-body>

Brandon, Carole, Installation interactive « Was daraus kommt ? », vieilles machines et outils de boulangerie, transformation de matériaux et couleurs avec Alex Braüchler (ingénieur) et Junko Murakami (performeuse), 1995

> Produits destinés au grand public

Produits de vulgarisation : articles, interviews, éditions, vidéos, produits de médiation scientifique, débats science et société, etc.

Brandon, Carole, Veyrat, Marc. « SORODAS Visuals Methods, Universidad de La Laguna 2018 » vidéo de présentation de la communication, janvier 2019 : <https://youtu.be/EGyJwW0ld14>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Ibanez-Bueno, Jacques / Aludaat-Dujardin, Victoria « Master 2 Création Numérique HEI - USMB 2019 | Victoria Aludaat-Dujardin | Finland Internship », janvier 2019 : <https://youtu.be/oDyiu6SISD8>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Beaud, Sandrine. « Carole Brandon | L'ENTRE [CORPS/MACHINE], La Princesse & son MAC | Soutenance de Thèse | Paris 2016 », juillet 2018 : <https://youtu.be/MdYqAz1v88A>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine / Rouillé, Yohann. « Projet Hypermédia présenté au Laval Virtual 2018 | Master Création Numérique 2iD USMB | Yohann Rouillé, XR ESCAPE THE JUNGLE », juin 2018 : <https://youtu.be/hc66tjCGC9Q>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine / Lelièvre, Edwige. Teaser du Groupe projet « AR HACHIRI » FILM 01, 2018, imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire Créatic Idefi « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop à partir de l'œuvre hypermédia SORODAS (-! Carole Brandon !-), mai 2018 : <https://youtu.be/sF6i9Pboqkw>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine / Lelièvre, Edwige. Teaser du Groupe projet « SEE TROUGH » FILM 01, 2018, imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire Créatic Idefi « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop à partir de l'œuvre hypermédia SORODAS (-! Carole Brandon !-), mai 2018 : <https://youtu.be/MBTQEJAelHg>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine / Lelièvre, Edwige. Teaser du Groupe projet « İMİ » FILM 01, 2018, imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire Créatic Idefi « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop à partir de l'œuvre hypermédia SORODAS (-! Carole Brandon !-), mai 2018 : <https://youtu.be/5gBdeJ9suC4>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « KARIBOU » (« Soyez le Bienvenu » en mahorais, FILM 06, 2018), imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par cinq étudiant.es de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) et 1 étudiante du Master 2 CEN (Université Paris 8) : Ludie Gervais, Kathy Tagliaferri, Hristina Vassileva, Amandine Georges, Marie Marsone Ivanoff et Jorge Gómez Carmona, avril 2018 : https://youtu.be/IMxA07s1_98

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « KARIBOU » (« Soyez le Bienvenu » en mahorais, FILM 05, 2018), imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par cinq étudiant.es de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) et 1 étudiante du Master 2 CEN (Université Paris 8) : Ludie Gervais, Kathy Tagliaferri, Hristina Vassileva, Amandine Georges, Marie Marsone Ivanoff et Jorge Gómez Carmona, avril 2018 : <https://youtu.be/bfpPgKlCdt4>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « KARIBOU » (« Soyez le Bienvenu » en mahorais FILM 04, 2018), imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par cinq étudiant.es de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) et 1 étudiante du Master 2 CEN (Université Paris 8) : Ludie Gervais, Kathy Tagliaferri, Hristina Vassileva, Amandine Georges, Marie Marsone Ivanoff et Jorge Gómez Carmona, avril 2018 : <https://youtu.be/8IFoEpraQvk>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « KARIBOU » (« Soyez le Bienvenu » en mahorais, FILM 03, 2018), imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par cinq étudiant.es de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) et 1 étudiante du Master 2 CEN (Université Paris 8) : Ludie Gervais, Kathy Tagliaferri, Hristina Vassileva, Amandine Georges, Marie Marsone Ivanoff et Jorge Gómez Carmona, mars 2018 : <https://youtu.be/BB17qTTXIHA>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe Projet « SHIMAORE » FILM 01, 2018, imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire Créatic Idefi « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par trois étudiantes de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) : Sarah Le Jouboux Fernandez, Mélissa Vaca et Sandrine Beaud, mars 2018 : <https://youtu.be/CHiMlw0t7pg>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « S3K DANSE » (-! FILM 03 « CORPS » 2018 !-) imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé initialement à MAYOTTE. Première phase du Workshop autour d'une étude en

anthropologie visuelle à La Cité des Arts de Chambéry, des relations qui unissent Chambéry et Mayotte, par quatre étudiantes de Master 1 Création Numérique /// Université Savoie Mont-Blanc : Séléna Poun, Sarah Le Jouboux Fernandez, Sandrine Beaud et Khoulood Fatnassi, mars 2018 : <https://youtu.be/MY9mtO1w2KY>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « S3K DANSE » (-! FILM 02 « IDENTITÉ » 2018 !-) imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé initialement à MAYOTTE. Première phase du Workshop autour d'une étude en anthropologie visuelle à La Cité des Arts de Chambéry, des relations qui unissent Chambéry et Mayotte, par quatre étudiantes de Master 1 Création Numérique /// Université Savoie Mont-Blanc : Séléna Poun, Sarah Le Jouboux Fernandez, Sandrine Beaud et Khoulood Fatnassi, mars 2018 : <https://youtu.be/ejnitM7unUc>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe Projet « OUTLYING SENSES » FILM 01, 2018, imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire Créatic Idefi « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par trois étudiant.es de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) : Victoria Aludaat-Dujardin, Mogan Dherbeys et Jorge Gómez Carmona, mars 2018 : <https://youtu.be/BmJqyyDgzXA>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « S3K DANSE » (-! FILM 01 « TERRITOIRE » 2018 !-) imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé initialement à MAYOTTE. Première phase du Workshop autour d'une étude en anthropologie visuelle à La Cité des Arts de Chambéry, des relations qui unissent Chambéry et Mayotte, par quatre étudiantes de Master 1 Création Numérique /// Université Savoie Mont-Blanc : Séléna Poun, Sarah Le Jouboux Fernandez, Sandrine Beaud et Khoulood Fatnassi, mars 2018 : <https://youtu.be/VWPyHxNS8UM>

Brandon, Carole / Veyrat, Marc / Chabert, Ghislaine. Groupe ANTHROPO / SOCIO « KARIBOU » (« Soyez le Bienvenu » en mahorais, FILM 01, 2018), imaginé dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC « Art[S] Langue[S] & Patrimoine[S] » délocalisé à MAYOTTE. Première phase du Workshop, à La Cité des Arts de Chambéry, par cinq étudiant.es de Master 1 Création Numérique (Université Savoie Mont-Blanc) et 1 étudiante du Master 2 CEN (Université Paris 8) : Ludie Gervais, Kathy Tagliaferri, Hristina Vassileva, Amandine Georges, Marie Marsone Ivanoff et Jorge Gómez Carmona, mars 2018 : <https://youtu.be/pzBoOQC-yQc>

Brandon, Carole, « entre corps-machine », présentation des axes de travail en recherche et création autour de la question du “dispositif hypermédia”, dans le cadre de l'Atelier-Laboratoire IDÉFI-CréaTIC “Hypertexte et création artistique” délocalisé à MALTE et adossé au colloque international TEXTE & IMAGE 4, 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=evpNM3jFsDk>

Brandon, Carole, « mysocialbook #24hOdyssey », livre de la performance 24h-Odyssey la totalité des échanges sur le mur facebook dédié, Editions La Société i matériel et éditions du BAM. Septembre 2017. <https://www.carolebrandon.com/24h-odyssey>

Brandon, Carole, « kiss&fly », in Catalogue exposition « Jeux d'Artistes », organisée par Lucie Cabanes et Maurice Corbet, Musée de l'Agglomération d'Annecy, Editions Les Chemins de Fer, 2012

Brandon, Carole, « Sensitive Room », conférence et représentation lors du cycle des visionconférences sur le numérique organisées par le département Communication Hypertexte, ECM Les Carrés Annecy-Le-Vieux., 2008

Brandon, Carole, « ©box : enjeux politiques et numérique », Séminaire e-formes, organisé par Alexandra Saemmer et Monique Maza, Centre Interdisciplinaire d'Etudes et de Recherches sur l'Expression Contemporaine, Université Jean Monnet, département arts plastiques, Saint-Etienne, 2, 5 et 6 juin 2008

> Produits des activités pédagogiques et didactiques

E-learning, moocs, cours multimédia, etc

Brandon, Carole, workshop Hyper création Artistique, IDEFI CréaTIC, Paris8. Coordination Marc Veyrat. en lien avec projet d'architecture de Laurent Roudil (AGENCE REMIND) : créer des dispositifs de spatialisation innovants pour mettre en valeur les œuvres d'art de la station de Flaine (74) (passé, actuel, future), avec Ghislaine Chabert. Atelier du 15 au 26 mai 2019, Musée des Beaux-Arts Chambéry. Présentation d'un projet au Centre de l'Image et des Technologies de Paris et expositions des créations à l'Espace Larith de Chambéry.

Brandon, Carole, 3 workshops méthodologie recherche-crédation dispositifs hypermédias dans le cadre de Projet Art&Communication, Licence3 information Communication Département Communication Hypermédia. Avec Didier Grappe (PRAG arts plastiques) et Frédéric Miguel (ingénieur design sonore). 3 journées atelier, octobre, novembre, Chambéry, 2018

Brandon, Carole, workshop méthodologie recherche-crédation dispositifs hypermédias dans le cadre de la semaine d'intégration Master1 Création Numérique, Département Communication Hypermédia. Scénariser et réaliser chartre graphique, univers et prototype d'un jeu de société qui doit se dérouler dans la ville de Chambéry et basé sur l'intelligence collective, en utilisant uniquement des applications existantes. Avec Ghislaine Chabert (lieux et usagers) Chambéry, septembre 2018

Brandon, Carole, workshop méthodologie recherche-crédation dispositifs hypermédias dans le cadre de Hyper création Artistique, IDEFI CréaTIC, Paris8. Coordination Marc Veyrat. Atelier du 6 au 10 mars 2018 Chambéry, du 13 au 18 mars 2018 dans le fablab Le Prototype - EleFab, en lien avec un groupe d'artistes et d'étudiants de Mayotte : créer des dispositifs innovants en s'immergeant dans un territoire interculturel lié à un patrimoine millénaire, avec Ghislaine Chabert (usages usagers).

Brandon, Carole, avec Ghislaine Chabert et Lilyana Valentinova Petrova, workshop Hyper création Artistique, IDEFI CréaTIC, Paris8. Coordination Marc Veyrat : créer des dispositifs innovants et complexes en s'immergeant dans un territoire complexe et interculturel lié à un patrimoine millénaire, Atelier du 6 au 10 mars 2017 Chambéry, du 13 au 18 mars 2017 La Valette (Malte).

Brandon, Carole, workshop Master 1 création Numérique avec la scénographe Pauline Ribat, auteure et metteuse en scène, dans le cadre de la création d'un projet n résidence à l'Espace Malraux, Chambéry. Création, participation, étude d'un chat particulier pour échanger ensemble anonymement selon des instructions qu'elle donne à certains duos en ligne. Mars 2017

Brandon, Carole (scénarisation et dispositif) et Rigoudy, Rudy (design de communication et graphique), workshop #OPCitizen avec les L3 information communication, Inventer un dispositif hypermédia permettant d'aider les Sans Domicile Fixe. 2014

Brandon, Carole, workshop Octopus project the final version Masters 23I international interactivity image : urbangame sur les questions de dictature et de territoires en lien avec les Master2 TM (technologie de management) et les étudiants de l'ALBA l'école des Beaux-Arts de Beyrouth avec Ricardo M'Barkho, Kévin Gautreau, Franck Soudan, 2014 <https://www.carolebrandon.com/octopus>

Brandon, Carole, Animation et création du workshop PUCPR Université Curitiba Brésil, dans le cadre de la semaine SYNCRONICIDAD. Enseignant.es/artistes : BUGTRAP: objets questionnant les relations entre données privées, traces et immersion dans un espace urbain. octobre 2013 http://issuu.com/raquelgitzkowski/docs/workshop_carole_brandon_pucpr

Brandon, Carole, Animation et création du workshop « entre image d'un lieu et stéréotype : *I love the way you feel*, œuvre interactive uniquement en ligne ». Réalisation Florent Di Bartolo, conception et encadrement du cours, Carole Brandon invitée par Jenny Vogel, in New Media School of Denton Dallas. Avril 2013. <https://www.carolebrandon.com/i-love-the-way-you-feel>

AUTRE

Creative Mornings Annecy, thème TABOO proposition: «Le genre tabou ou véritable enjeu?», 31 mars 2017, Espace 55, Annecy <https://creativemornings.com/talks/carole-brandon>

*Résidence d'artiste, invitation école municipale d'arts, interventions avec les élèves de deuxième année, streetart, 2 semaines, dans le cadre de « RENDEZ-VOUS » le Festival de France en Croatie 1 mai / 30 sept. 2015
Après le succès du festival « Croatie, la voici », qui s'est tenu en France en 2012, c'est au tour de la Croatie d'accueillir la France avec le festival « Rendez-vous » juin 201, Dubrovnik.*

Résidence d'artiste création de l'installation vidéo interactive © c'est deal, Station Mir, Hérouville Saint-Clair, 2002

Etudes et collaboration avec l'Institut Français de Palerme, 2008. *Etudes de l'œuvre d'Antonello Da Messine et des espaces urbains dans le cadre de la version de l'œuvre Exil (Cie-Intime Lyon) prévue pour la @box. Avec stagiaire Martin Calame et Sophie Mollard.*

Conférence Rotary Club, Vals Les Bains, **octobre 2006.** Présentation: les origines de la vidéo dans la peinture impressionniste.