



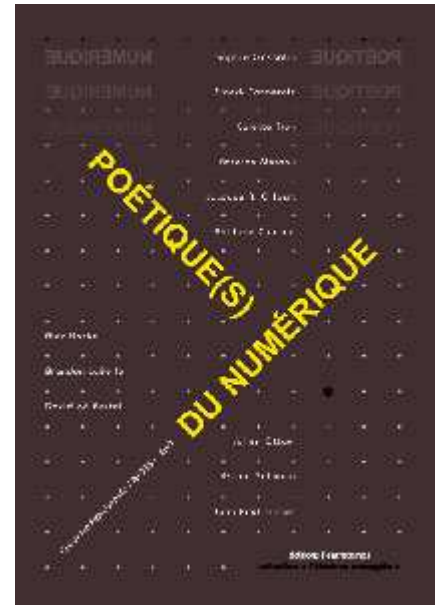
Kawenga – Territoires Numériques
Véronique Bros Prézeau - 04 67 06 51 66
Chargée de documentation et ressources – veronique@kawenga.com



« Rendez-vous à la Source » Jeudi 26 février 2009

Poétique du Numérique

Ce « Rendez-vous » est l'occasion de présenter « Poétique du numérique » deuxième titre paru dans la collection « l'Electron Musagète » des éditions l'Entretemps. Cet ouvrage collectif aborde la question des répercussions artistiques, scientifiques, sociales visibles et à venir liées au développement et à l'utilisation croissante des technologies numériques dans les disciplines artistiques.



En partenariat avec les Editions l'Entretemps et en présence de son directeur Christophe Bara, de Stéphane Lapeyre assistant d'édition et de trois des auteurs :

Colette Tron, Sophie Gosselin et Antoine Moreau Artiste peut-être, chargé de cours à Paris 8 initiateur de Copyleft Attitude et de la Licence Art Libre.

<http://www.editions-entretemps.com>

Le focus sur cet ouvrage permet également au centre de documentation de Kawenga de valoriser son fonds et de l'agrémenter en proposant un repérage d'autres ressources disponibles sur ce champ de recherches et réflexion qu'est celui des répercussions décrites et à venir sur les pratiques et formes d'expression artistiques traversés par les nouvelles technologies et notamment l'esthétique du numérique (poïétique).

Vous trouverez ci-dessous quelques repères bibliographiques et webographiques.
En préambule vous sont présentés les invités de ce Rendez-Vous

La plupart de ces documents est disponible au centre de documentation de l'ECM Kawenga.
Notre catalogue en ligne : <http://www.ecmkawenga.com/base>



Kawenga – Territoires Numériques
Véronique Bros Prézeau - 04 67 06 51 66
Chargée de documentation et ressources – veronique@kawenga.com



[NOS INVITES]

➤ Les éditions l'Entretemps :



Présentation

Les éditions l'Entretemps sises à Montpellier ont sorti en octobre 2008 dans la collection « L'électron musagète » l'ouvrage « poétique(s) du numérique ».

Ces éditions s'intéressent au domaine de la représentation artistique et au témoignage des créateurs et de tous ceux qui font évoluer leur art. Une orientation a été définie : rendre compte des fondements ou des évolutions des disciplines scéniques, proposer des outils pratiques comme des supports de réflexion, et surtout rendre accessible et attrayante la lecture des textes ainsi réunis.

La scénographie ou les nouvelles technologies appliquées à l'art figurent dans les perspectives éditoriales de l'Entretemps. En 2005, naît une collection « l'électron musagète » qui propose des ouvrages collectifs faisant le point sur certains questionnements soulevés par l'irruption des nouveaux médias dans l'art, au croisement des dimensions artistiques et narratives, esthétiques et sémiotiques, perceptives et cognitives, sociales et politiques.

L'Entretemps rend compte des fondements et des évolutions de l'esthétique de la représentation et des techniques du spectacle, en publiant des essais, des témoignages, des pièces, des livres pratiques et des beaux livres. Plusieurs collections ont déjà vu le jour : "Les voies de l'acteur" et "Champ théâtral" pour le théâtre, "Ecrits sur le sable" pour le cirque, "Scénogrammes" qui est une bibliothèque de répertoire ouverte aux diverses formes du spectacle vivant. Le domaine musical a fait l'objet de deux publications. La collection "Carnets de rue", vouée aux nouvelles écritures dans le domaine des arts de la rue prend son envol en 2006, ainsi qu'une nouvelle ligne de publications consacrée à l'art de la marionnette. Aujourd'hui, divers domaines comme la danse, la scénographie ou les nouvelles technologies appliquées à l'art figurent dans les perspectives éditoriales de l'Entretemps. Les objectifs fondateurs des éditions l'Entretemps ne résident pas seulement dans le choix d'un domaine d'investigation, mais aussi dans une certaine conduite éditoriale : le souci de qualité dans la fabrication et de richesse dans les contenus. Cela rejoint une autre préoccupation : celle d'un dialogue véritable avec les artistes. [\[Lire une présentation plus détaillée\]](#).

Éditions L'Entretemps
Domaine de Lafeuillade
264 rue du capitaine Pierre
Pontal
34000 Montpellier

Téléphone : 04 99 53 09 75
Fax : 04 99 53 31 98
Courriel :
info.entretemps@wanadoo.fr

Diffusion en librairie (France) :
CED

Distribution : Les Belles Lettres

In : <http://www.lekti-ecriture.com/editeurs/-L-Entretemps-.html>



Collection « l'Electron Musagète »

Cette collection est consacrée aux arts et aux nouvelles technologies. Elle compte actuellement deux titres collectifs faisant état des réflexions actuelles sur l'impact des nouvelles technologies sur les formes d'expression et les pratiques artistiques. Elle a pour objectif d'explorer et définir les répercussions artistiques, scientifiques, sociales ... visibles et à venir induites par l'appropriation justement des technologies numériques.



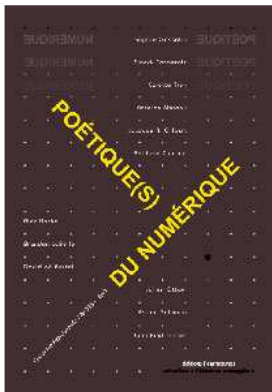
Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures

Ouvrage collectif, coordonné par Colette Tron

Cet essai collectif fait le point sur certains questionnements soulevés par l'irruption des nouveaux médias dans l'art.

[\[Lire la suite\]](#)

Thématique principale : [Cyberculture / Arts et nouvelles technologies](#)



Poétique(s) du numérique

Ouvrage collectif dirigé par Sophie Gosselin et Franck Cormerais

Quelles pratiques et formes d'expression s'inventent à travers l'appropriation des technologies numériques ? En quoi le développement de ces technologies bouleverse les découpages entre champs disciplinaires, générant des pratiques transversales liant création artistique, recherche scientifique, développement technologique, pratiques médiatiques ?

Inversement, comment ces réagencements et recompositions dans les relations entre champs disciplinaires et usages des (...) [\[Lire la suite\]](#)

Thématique principale : [Sciences humaines / Essais](#)

A propos de « Poétique du numérique »

« Quelles pratiques et formes d'expression s'inventent à travers l'appropriation des technologies numériques ? En quoi le développement de ces technologies bouleverse les découpages entre champs disciplinaires, générant des pratiques transversales liant création artistique, recherche scientifique, développement technologique, pratiques médiatiques ?

Inversement, comment ces réagencements et recompositions dans les relations entre champs disciplinaires et usages des technologies nous conduisent-ils à réviser et à repenser le statut, la place et la fonction de la technique dans nos pratiques sociales et créatrices ? À travers la mise en jeu



Kawenga – Territoires Numériques

Véronique Bros Prézeau - 04 67 06 51 66

Chargée de documentation et ressources – veronique@kawenga.com



d'expériences et d'expérimentations poétiques (arts de faire et faire de l'art) se dégagent des dynamiques et mutations générées par les développements technologiques actuels dans les pratiques d'invention et de création collective.

Cet ouvrage prolonge la réflexion amorcée lors du colloque intitulé *Poétique(s) du numérique*, organisé par APO33 (collectif artistique) et le CERC I (centre de recherche universitaire), qui s'est tenu à Nantes en 2006 dans le cadre du festival Scopitone (Olympic, Nantes). Il réunit des acteurs, créateurs et chercheurs issus d'horizons disciplinaires multiples, autour d'une réflexion sur les nouvelles formes de création liées aux développements et à la diffusion des outils numériques (internet, systèmes interactifs, technologies télématiques, dispositifs évolutifs et/ou distribués, pratiques en réseau ou collaboratives...). C'est en tant que partenaire de la collection « l'électron musagète » qu'Alphabetville (dont la fondatrice, Colette Tron, est intervenue dans le colloque) participe à cet ouvrage.

En marge des approches traditionnelles du champ de la création numérique, cet ouvrage propose tout autant une approche critique des mutations engendrées par les technologies numériques qu'une mise en perspective des ouvertures qu'elles rendent possibles. À travers la poétique du numérique s'esquissent les prémisses d'une reconfiguration de l'espace social et politique : une po(é)litique à venir.

ISBN : 978-2-912877-98-7 / Collection *L'électron musagète*

Domaine : Multimédia - Sciences humaines / Genre : Essai Format : 15 x 21 cm, 192 pages

Prix : 19 euros Parution : Octobre 2008

LES AUTEURS :

David gé Bartoli, Philosophe-artiste développant des dispositifs expérimentaux dans la production philosophique, artistique et littéraire. Il est chargé de cours.

Franck Cormerais, docteur en philosophie et en sciences de l'information et de la communication, est maître de conférences.

Philippe Coutant, militant politique en recherche.

Jacques A. Gilbert est Maître de conférences en langues étrangères appliquées et Chercheur au CERC I.

Sophie Gosselin, artiste-philosophe. Chargée de cours, membre d'Apo33 (laboratoire artistique, technologique et théorique).

Alex Haché est Chercheuse activiste.

Antoine Moreau, Artiste. Chargé de cours.

Brandon LaBelle, artiste et écrivain travaillant le son, les espaces, les corps et les récits culturels.

Julien Ottavi, médiactiviste, artiste-chercheur, musicien et performeur, membre fondateur d'APO33.

Esther Salmona est diplômée de l'École Nationale Supérieure du Paysage de Versailles. Elle explore les relations entre la musique, le son et l'espace.

Jean-Paul Trichet, Ingénieur de recherche et conservateur du Centre de documentation et de recherche de l'UFR Lettres et de Langues.

Colette Tron est auteure, critique.



➤ A propos de Colette Tron :

Qui elle est, ce qu'elle fait

Née en 1968 à Marseille.

Etudes en communication et sciences du langage.

Après une activité de journaliste culturel, elle s'attache aujourd'hui à un travail d'auteur, en utilisant différents supports de communication de la langue (radio, livre, théâtre, audiovisuel, multimedia...), et en questionnant leur fonction par des expériences de création spécifique à chacun d'entre eux. Elle collabore avec des artistes de différentes disciplines, en France et à l'étranger (Japon, Italie, Maroc, Russie). Elle participe à des festivals par des lectures de poésie, travaille avec des metteurs en scène pour le théâtre, écrit et interprète ses textes pour des créations sonores, est invitée dans des projets collectifs utilisant les technologies électroniques et numériques, et intervient dans des colloques thématiques autour des formes d'écritures liées aux NTIC. En fondant en 2000 l'association Alphabétville, elle crée un espace de réflexion autour des rapports entre langages et médias, et tente d'articuler pratique et théorie de l'art et de la culture par la confrontation d'artistes, de chercheurs et d'opérateurs culturels.

http://www.alphabetville.org/article.php3?id_article=47

Ce qu'elle a créé et dirige

alphabetville

<http://www.alphabetville.org/>

➤ A propos de Sophie Gosselin :

Qui elle est, ce qu'elle fait

Née à Londres le 18/02/1978. Artiste-philosophe. Doctorante en philosophie, elle tente de renouveler l'approche de la question technique à partir des travaux de Jacques Derrida et dans la continuité des écrits d'Heidegger. Elle est chargée de cours à l'Université de Nantes sur les pratiques artistiques et culturelles liées aux développements technologiques et membre du CERCI (Centre de recherche sur les Conflits d'interprétation). Elle est aussi membre active d'APO33, espace de recherche et d'expérimentation artistique, technologique et théorique basé à Nantes, dans lequel elle écrit de nombreux articles et met en place des projets de recherche croisant art, science et technologie et organise des conférences et séminaires réunissant artistes, chercheurs, activistes (<http://www.apo33.org>) ... En collaboration avec David Gé Bartoli, elle explore des manières de rendre la pensée sensible, à travers des processus de création artistique.

- Projet Territoires Virtuels (colloque - exposition) :

http://apo33.org/dokapo/doku.php?id=territoires_virtuels_-_2005

- Projet Ecos (Rencontre Internationale d'Eco-création) :

http://crealab.info/ecos/doku.php?id=propositions_theoriques

- Projet du Poulpe (création d'une installation sonore en réseau entre plusieurs villes) :

http://www.apo33.org/poulpe/doku.php?id=edition_du_poulpe

- Edition Poétiques du numérique :

http://apo33.org/dokapo/doku.php?id=poetique_s_du_numerique_-_2006_2007



➤ A propos de Antoine Moreau :

Qui il est, ce qu'il fait

Artiste peut-être, chargé de cours à Paris 8. Chargé de cours à Paris 8. Initiateur de Copyleft Attitude et de la Licence Art Libre, Doctorant en sciences et technologies de l'information et de la communication à Nice Sophia-Antipolis.

Il est à l'initiative de la Licence Art Libre et de « Copyleft Attitude » :

<http://artlibre.org> :

<http://antoinemoreau.org/index.php?cat=antoine>..

Il a publié divers articles et intervient dans de nombreux événements pour présenter ses travaux et la Licence Art Libre. Il initie des ateliers ouverts autour des pratiques de création copyleft dans différents festivals et événements artistiques.

Ce qu'il a créé

La Copyleft Attitude :

A pour objectif de faire connaître et promouvoir la notion de copyleft dans le domaine de l'art contemporain. Prendre modèle sur les pratiques liées aux logiciels libres pour s'en inspirer et les appliquer pour la création artistique.

Le copyleft :

Du terme anglais copyright est apparu copyleft. Loin d'ignorer les droits d'auteur le copyleft les protège et les reconnaît et favorise la créativité et le rapport avec le public. Le copyleft et la licence art, posent la question des droits d'auteur en rapport avec le transport réticulaire et la création partagée.

Interaction et re-création d'œuvres numériques sous Licence Art Libre, où l'autorisation est donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les œuvres dans le respect des droits de l'auteur. Elle permet de faire un usage créatif des œuvres d'art : le processus de création est ouvert.

Il existe de nombreuses licences. Pour s'y retrouver :

<http://www.venividilibri.org/index.php?title=Accueil>

[BIBLIOGRAPHIE]

Ouvrages ou articles consultables au centre de documentation de Kawenga :

Esthétique du numérique

- **Déjouer l'image : créations électroniques et numériques**/Anne-Marie Duguet. - Edition : Jacqueline Chambon, 2002

Ce livre propose "un ensemble d'essais traitant des images électroniques et de la question du dispositif à travers l'œuvre de quelques artistes : Peter Campus, Bill Viola, Thierry Kuntzel, Jean-Christophe Averty, Jeffrey Shaw. Il interroge les nouvelles conditions de l'expérience des œuvres, en particulier interactives, l'enjeu esthétique d'images vidéo incertaines, fragilisées à l'extrême, ou celui des images-objets et des images-scènes produites par le numérique." Où il est question d'une poétique de l'espace-



temps, d'interactivité (comme entraînant des redéfinitions dans le champ de l'art), du cinéma élargi à la réalité virtuelle, d'images de synthèse ... Ce livre est accompagné d'un cdrom portant la même côte que celle du livre, classé avec les cdroms et proposant nombre des oeuvres des artistes présentés. 221 pages. - Cote LIV0126IMA-Duj

- ISEA2000 Révélation, dixième symposium international des arts numériques 7-10 décembre 2000/Nils Aziosmanoff. - Edition : Art3000. - 2000

Placé sous le thème de la " Révélation ", ISEA2000 explore les effets de la révolution technologique sur l'art et la société à travers les nouveaux moyens de représentation (images numériques, virtuel, multimédia, installations interactives, réseaux...). Il met en perspective les transformations et les enjeux des différentes disciplines de la création (arts plastiques, spectacle vivant, musique, image, architecture, design) et s'attache à comprendre en quoi les nouveaux outils génèrent des formes d'expression propres à la culture numérique. Ce catalogue présente un résumé de chaque table ronde et chaque intervention. La plupart des textes des interventions sont disponibles sur le site (parfois en anglais seulement) art3000.com). Les thématiques étaient : Esthétique du virtuel, (avec Roy Ascott), Médium et média (avec George Sabau, Sylvie Dallet), Internet et société (avec Rejane Spitz, Birgit Richard), Vers une approche descriptive de l'interaction entre geste et son (avec Marcelo Wanderley, Roland Auzet), Art et recherche (avec Michel Bret), Fiction et interactivité (avec Philippe Bootz), Nouvelles interfaces pour la danse (avec Flavia Sparacino), Histoire des nouveaux médias (avec Stephen Jones, Anne-Marie Duguet), Création et globalisation (avec Hasnul J. Saidon, Iba Diadji ndiaye), Création sur le web (avec Annie Gentès, Chris Speed), Interactivité et communication (J.P. Longavesne), Architecture et paysages informationnels (avec yona Friedman, F. Nantois), Mouvement, geste et son, Corps numérique (avec A.S. Le Meur, M. Klonaris et K. Thomadaki), Musique (avec Randall Packer), Enseignement, Fiction et écriture ... Avec également un article d'Eric Sadin : mutations textuelles et pratiques poétiques. 200 pages, 2 exemplaires. - Cote LIV0135ART-Ise

- Pour un art actuel : l'art à l'heure d'Internet/Fred Forest. - Edition : L'Harmattan, 1998

Cet essai sur le devenir de l'art débute par une définition critique de l'art et de l'artiste. Il insiste sur la nécessaire adéquation de l'artiste avec la culture actuelle (celle des nouvelles technologies) et l'intérêt évident qu'il a à composer avec elles et passer au net-art. Il remet en question le système officiel institutionnel traditionnel de l'Art (musées, collectionneurs, institutions) et ses principes sous-jacents (avec un détour vers la philosophie kantienne), et présente son "esthétique de la communication" qui tient compte des nouvelles technologies. Ensuite, il expose plus concrètement ces nouvelles pratiques artistiques dont la reconnaissance a été tardive et qui se différencient par la fin du linéaire, de l'"objet" d'art en s'appuyant sur l'interactivité, le numérique, la réalité virtuelle, tous piliers de la cyberculture. Pour Fred Forest, la nouvelle matière est l'information, et l'art est "actuel". Enfin, il développe les possibilités et perspectives qui s'ouvrent à l'artiste qui doit toujours innover et inventer. 267 pages, 13 pages de dédicaces, 12 pages de "Note d'intention". - Cote LIV0158ART-For

- Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication/E. Couchot. - Editions Jacqueline Chambon, 2007

A l'heure où les technologies numériques tendent à contrôler de plus en plus étroitement la sphère de la communication et de l'art dans le monde, et bouleversent nos relations avec les images, Edmond Couchot dévoile ici les articulations cachées qui lient ces dernières aux machines, mais aussi au temps. L'auteur décrit l'évolution des images et de la temporalité qui les caractérise, de l'icône médiévale à l'image numérique, lorsque leur production, après avoir requis la main des peintres, mobilise des machines de plus en plus complexes et autonomes. Edmond Couchot souligne en particulier les changements radicaux que nous vivons actuellement avec l'émergence d'une nouvelle



temporalité imposée par les machines numériques (ordinateurs, réseaux mondiaux de communication, jeux électroniques ou dispositifs artistiques). Une temporalité qui affecte profondément nos comportements quotidiens et les fondements mêmes de notre culture.

Toute notre manière de vivre et de concevoir le temps est à réinventer. - 315 pages, notes, index des noms, index des notions et des techniques. – Cote : LIV0281ART-Cou

- Logs, micro-fondements pour une émancipation sociale et artistique/collectif coordonné par Jérôme Joy. - Editions èRe, 2005

« Logs développe une hypothèse : "lorsque les réseaux sont un espace critique et d'émancipation, la coopération est nécessaire ou est rendue possible". Ce livre explore les conditions des objets et des problématiques importantes présentes dans les modalités collectives et coopératives (en réseau) qui originent ou prolongent des dispositifs techniques et sociaux, en se plaçant du point de vue de l'art. Ces dispositifs commentés ou étudiés agissent en tant qu'espaces d'opérabilités et d'émancipation (et non plus en tant que cadres d'utilisation et de consommation), qu'il s'agit d'évaluer face aux logiques commerciales, industrielles et institutionnelles. Logs rassemble des textes d'auteurs, issus de différents domaines, comme autant de propositions, qu'elles soient prospectives, fictionnelles, réflexives, expérimentales ou bien encore issues d'observations et de précisions, à la convergence des champs sociaux, des technologies libres et des pratiques d'invention et de création. » *Ouvrage non disponible à Kawenga*

Cyberculture – communautés virtuelles ...

- Cyberculture/Pierre Levy. - Edition : Odile Jacob, 1997

Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles Technologies : coopération culturelle et communication". Pierre Lévy est philosophe. Il traite ici des implications culturelles du développement des TIC à support numérique (hors cadres économique et juridique). Il met l'accent sur l'attitude général face au progrès de ces techniques, sur la virtualisation en cours de l'information et de la communication et sur la mutation globale de la civilisation qui en résulte ainsi que des mouvements sociaux qui la sous-tendent. Après avoir donné des définitions, il aborde les nouvelles formes artistiques, les transformations du rapport au savoir, les enjeux concernant l'éducation et la formation, la ville et la démocratie, le maintien de la diversité des langues et des cultures, les problèmes de l'exclusion et de l'inégalité que cela entraîne. 313 pages. - Cote LIV0127THE-Lev

Lire en ligne : <http://www.archipress.org/levy/>

- Imaginaire, technologie, société In : *Sociétés*, 2006 n°91

"La revue *Sociétés* présente aujourd'hui un dossier rassemblant différentes études des formes relationnelles qui habitent les technologies de communication. Par le biais d'une triangulation, Imaginaire, technologie, socialité, ce dossier se fait l'écho de travaux réguliers entre différents auteurs et laboratoires de recherche en sciences humaines et sociales. Le point de départ – prétexte – en est le rituel anniversaire donné pour les dix années de travaux du GRETECH (Groupe de Recherche et d'Étude sur la Technologie et le Quotidien, CeaQ-Sorbonne), qui, à cette occasion, a souhaité inviter des chercheurs d'autres structures, avec lesquels une collaboration s'est tissée depuis la création du Groupe à la Sorbonne en 1994, par André Lémou. Les textes présentés ici reprennent deux des trois grandes thématiques du colloque que sont les questions, d'une part, de l'espace de navigation et de mobilité dans leur rapport au lien social, et d'autre part, de la puissance de l'image et sa vertu agrégative. Une troisième thématique – corpus electronicum, la question du corps et les nouvelles technologies – fera l'objet ultérieurement d'un numéro spécial de notre revue. Le présent dossier est



introduit par un texte cadre de Michel Maffesoli sur l'éthos postmoderne." Où il est question notamment de penser (panser ?) le mystère de la société contemporaine dans ses bouleversements induits par les pratiques liées aux nouvelles technologies et leurs répercussions sur le lien social, la communication, la cyberculture, l'espace virtuel et les nouvelles socialités. - 153 pages, notes de bas de page. - Cote REV010SOC-06/91

- Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique/Frank Beau sous la dir. - Edition : Fyp, 2007

"Synthétique et prospectif, Culture d'Univers est le premier ouvrage francophone qui décrypte cette nouvelle culture (mondes virtuels, jeux vidéo, internet, médias leurs publics, leur économie prospère) et rend compte de ce qui se pratique, se partage, se tisse et se crée dans ces Nouveaux Mondes. Fruit d'un travail entre une trentaine d'auteurs parmi les meilleurs chercheurs (dont Michael Stora), professionnels, joueurs, spécialistes internationaux, l'ouvrage explore au travers d'enquêtes, d'analyses et d'exemples concrets ces transformations culturelles, sociales et économiques profondes de l'âge du numérique." Ouvrage collectif coordonné par la FING et le GET/Télécom Paris.

Nous disposons également du dvd "Culture d'Univers 1.0" qui propose un reportage complet pour illustrer l'évolution de ces mondes, de ces cultures qui nous entourent ou nous submergent. - 359 pages, bibliographie, illustrations. - Cote LIV0290THE-Bea

- L'Hypertexte, une nouvelle étape dans la vie du langage/Pierre Lévy. - in : éc/arts, n° 3, pp. 105-109

C'est grâce à la faculté du langage que l'humanité a pu développer une forme de coopération entre individus. L'auteur s'interroge sur les modifications que l'avancée des technologies va entraîner sur l'intelligence collective et le rapport au savoir aujourd'hui et les répercussions prévisibles tant au niveau individuel que collectif. Où il est question de cyberculture, cyberspace et hypertexte. - Cote ART0079ECA-02/3

- Introduction à la culture numérique : une sélection de références

<http://www.articule.net/v2/index.php/introduction-a-la-culture-numerique-s34-2006-2007/>

Arts Numériques

- L'Art Numérique : comment la technologie vient au monde de l'art/Couchot, Edmond/Hillaire, Norbert. - Paris : Flammarion (Champs), 2003

Depuis les années 1990 sont apparues de nouvelles formes artistiques, toutes fondées sur l'usage des technologies numériques : images de synthèse, dispositifs interactifs, multi et hypermédia, art en réseau... Ce phénomène gagne les arts contemporains en général, et la photo, le cinéma, la vidéo, les spectacles vivants recourent de plus en plus à ces technologies, se revivifient et se transforment à leur contact. Les auteurs de cet ouvrage retracent l'histoire de l'art numérique, en dressent un panorama mondial et en relèvent les nouvelles tendances. Ils analysent aussi les raisons qui l'ont maintenu à l'écart du champ artistique "officiel" et soulignent ce qui fait rupture et continuité avec les objets, les fonctions, les supports et les territoires antérieurs de l'art. En quoi l'art numérique est-il l'art de l'hybridation par excellence ? Quels bouleversements profonds les technologies numériques introduisent-elles dans les modes de production, de diffusion et de conservation des oeuvres, dans le marché de l'art, et dans le rapport souterrain mais crucial qui s'instaure désormais entre l'art et la science ? Comment envisager les rapports entre l'art, la culture et la technologie à l'âge des industries numériques mondialisées ?". - 262 pages. - Cote LIV0233ART-Cou



- **Les Basiques art « multimédia »**/Bureau, Annick. - Paris : Leonardo/Olats, 2004. - consultation en ligne : <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiques.php>

Ce dossier proposé par Leonardo/Olats et dirigé par Annick Bureau propose des connaissances et informations de base, expose les principaux questionnements et un ensemble de références permettant un approfondissement, sur une thématique ou une question particulière au sein du champ de l'art et des technosciences. Il est structuré autour d'une dizaine de questions qui font chacune l'objet d'une fiche (qu'est ce qu'un média, l'art des nouveaux médias et leur intégration dans l'histoire du vingtième siècle, interactivité, interface, cyberspace ...). Elles sont liées entre elles autour des notions clés. Le symbole avant ou après un mot indique un lien vers une autre fiche du module. En fin de dossier, des ressources sur des cdroms artistiques ainsi qu'une webographie. 50 pages. 2 exemplaires. - Cote LIV0187ART-Bur

- **Art et Internet - Les nouvelles figures de la création** /Jean-Paul Fourmentaux. - CNRS Communication, 2005. - Préface de Antoine Hennion. "Cet ouvrage analyse les dynamiques et tensions de l'articulation de la recherche technologique et de l'innovation artistique. Il examine les modalités d'émergence d'un monde de l'art centré sur l'Internet, ainsi que l'institution de nouvelles conventions de travail et d'échange culturel. Quels sont ici les ressorts de la mise en oeuvre d'art ? Que signifie être auteur ? Quelles formes d'exposition et de réception sont imaginées ? Le Net art participe d'une construction collective où interviennent des artistes et des informaticiens, des configurations techniques et des occasions sociales ritualisées. Le suivi de la conception, de la disposition et de l'exposition du Net art permet ici de voir se constituer des projets à dimensions multiples décrits ici : programmes, interfaces, images, dispositifs dont les enjeux relationnels et collaboratifs renouvellent les rapports entre art, technique et société. L'auteur propose une typologie de ces oeuvres et une analyse de leur « carrière sociale », mettant en perspective la redéfinition des modes de circulation des oeuvres, les outils et les stratégies de leurs mises en public, en exposition dans un musée ou espace dédié ou en marché. Axé sur "l'oeuvre en situation de travail", cet ouvrage permet ainsi de saisir à la fois le travail à l'oeuvre et le travail de l'oeuvre dans le Net art."

214 pages, notes de bas de page, 5 pages de bibliographie, sélection de sites internet, glossaire
NET ART Cote LIV0213ART-Fou

- **L'art numérique**/Paul, Christiane. - Paris : Thames and Hudson (l'Univers de l'Art), 2004

"Tout au long des années 1970 et 1980, un nombre de plus en plus grand de peintres, sculpteurs, photographes, graphistes, vidéastes et performeurs se lancèrent dans l'aventure du numérique. L'art du numérique regroupa alors une grande diversité de pratiques. L'auteure décrit l'évolution de cet art et propose des pistes quant à son avenir. Elle distingue les artistes qui utilisent le numérique comme outil pour créer des formes traditionnelles de ceux qui l'envisagent comme un médium à part entière, qu'ils manipulent pour produire des formes d'art inédites, elle dresse ce faisant, un panorama pertinent des oeuvres et des artistes clés du numérique. Les problématiques passionnantes de la collection, de la présentation et de la conservation des oeuvres numériques sont analysées, tout comme les thèses propres à l'art numérique : l'interaction, la vie et l'intelligence artificielles, le militantisme social et politique, les réseaux et la téléprésence". nombreuses illustrations, 224 pages, notes, index. - Cote LIV0261ART-Pau

- **L'art à l'ère du numérique**/Wands, Bruce. - Paris : Thames and Hudson, 2007

"Titre original : "Art of the Digital Age". "Après avoir retracé la genèse de l'art numérique, ce livre en présente les principales catégories, des images et sculptures numériques au net-art, en passant par les créations de réalité virtuelle, les formes nouvelles d'installations et les oeuvres filmiques. En



regard des analyses et illustrations d'oeuvres clés figurent des propos d'artistes révélant leur méthode de travail." nombreuses illustrations, chronologie, glossaire, bibliographie, webographies, index, 223 pages. - Cote LIV0262ART-Wan

- Les Nouveaux Médias dans l'art/Michael Rush. - Edition : Thames and Hudson, 2000

Cet ouvrage consacré à ce nouveau champ artistique ouvert par l'apport des nouvelles technologies (et notamment le numérique) s'articule autour de quatre grands domaines de création : les performances médiatiques (performances et installations multimédia), l'art vidéo (art vidéo, vidéo conceptuelle ...), les installations vidéo (sculpture vidéo et "surveillance art", vidéo et contestation, identité ...) et l'art numérique (art informatique, net art, réalité virtuelle, traitement numérique de la photo ...). Il analyse les oeuvres majeures de nombreux artistes et abonde en illustrations. L'auteur commence par un recadrage de l'évolution de l'art et ses rapports au temps, à l'espace, à l'homme et au monde en parallèle avec l'innovation technologique en illustrant son propos sur l'art temporel par de nombreuses réflexions sur le cinéma et notamment le cinéma d'avant garde avant de se consacrer aux domaines de création cités plus haut. 224 pages, traduit de l'anglais par Christian-Martin Diebold, illustrations, bibliographie, index. - Cote LIV0179ART-Rus

- Connexions : art, réseaux, média/Bureau, Annick/Magnan, Nathalie. - Paris : Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts, 2002

"Ce livre est un recueil de textes sur les pratiques artistiques qui sont catégorisées sous les termes de Net Art et d'Art de la Communication (net art, création en réseau, art de l'écran, art du code, création collective, position de l'auteur, copyleft, cyberspace, identité en ligne, culture du net). Ces formes d'art ont pris les moyens et technologies de communication comme matériaux et lieux de la création et comme enjeux esthétiques, artistiques et politiques. Il réunit des textes historiques et actuels, des textes de référence et des fragments d'obscurs mails, des manifestes qui proposent des descriptions, des analyses et des prises de position mais aussi des décodages culturels et techniques, des repérages de rapports de force." Il décrit également comment se caractérise l'art de la communication de la fin des années 70 et des années 80, quelles sont les problématiques actuelles, qui sont les nouveaux acteurs de la scène artistique, quel déplacement y opèrent-ils. Avec des textes de Roy Ascott, Marshal MacLuhan, Teillard de Chardin (Noosphère), Bertold Brecht ... 642 pages, index, biographies des auteurs. - Cote LIV0125ART-Bur

- Jouable, art, jeu et interactivité/Haute Ecole d'Arts Appliqués, Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Ciren, Centre pour l'Image Contemporaine, 2004. –

Cet ouvrage est une résultante d'une série d'expositions, de workshops, colloques et événements co-organisés par la Haute école d'arts appliqués (HEAA) à Genève, le CIREN (université de Paris 8), Ecole nationale supérieure des arts décoratifs (Paris) et le Centre pour l'image contemporaine (St-Gervais Genève). Il s'insère dans un projet en cours (actualisé dans les expositions Jouable Genève, HEAA, 2002, Kyoto, 2003, Paris, octobre 2004) de mise en réseau international de plusieurs centres de recherches artistiques. "Jouable" est une exposition de dispositifs interactifs numériques artistiques et expérimentaux. Les notions de jeu et de jouabilité sont ici prises dans toute l'étendue de leurs significations. Le jeu est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de jouable, on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes, des événements, sont rendus jouables, par le numérique et l'interactivité." Les artistes invités à présenter leurs oeuvres (dont beaucoup d'installations vidéo) dans les différents lieux de monstration du projet, expriment dans cet ouvrage leur perception de l'interactivité, de ce qui est jouable et se fait dans leur travail. Des chercheurs (dont Jean-Louis Boissier) y proposent également des points de vue théoriques et de réflexion. - 365 pages,



illustrations, photos. - Cote LIV0199ART-Jou . - voir le site du projet : <http://www.jouable.net/>

- Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique/Meredieu, Florence de. - Paris : Larousse, 2003

Cet ouvrage riche en illustrations et témoignages retrace l'histoire de l'art vidéo et de l'art par ordinateur. Il met en lumière les mécanismes qui ont présidé au développement de ces moyens d'expression et insiste sur le rôle de l'interactivité et des dispositifs virtuels dans le processus de création entraînant ainsi de nouvelles formes d'expression artistique. Il montre comment image vidéo et image numérique se rejoignent au sein d'installations multimédia et présente les nouveaux supports que sont le cd-rom, les réseaux, le net. Il envisage enfin l'impact des nouvelles technologies sur les différents arts (danse, théâtre, cinéma, photographie, architecture ...), sur l'évolution de la muséographie, le tout appelant inévitablement une transformation du champ social. Des fiches consacrées à des artistes (Bill Viola, Chris Marker et tant d'autres) et des descriptions d'oeuvres sont autant de repères nécessaires à la compréhension de l'art en train de se faire. - 239 pages, glossaire, index. – Cote : LIV0172ART-Mer

- Art actuel et nouvelles technologies : une quête de repères à travers les propos des acteurs/Méliani, Valérie. - Université Paul Valéry, mémoire de DEA. – 2002

Mémoire de DEA (sous la direction de M. Auziol) en Sciences de l'Information et de la Communication, UFR V département des Sciences de l'Information et de la Communication - Université Paul Valéry - Montpellier II (Arts, Lettres, Langues, Sciences Humaines et Sociales).

Ce mémoire est une introduction à des recherches de terrain sur l'art contemporain et les NTIC qui seront développées dans une thèse. Après une définition du contexte d'étude (du point de vue des Sciences de l'Information et de la Communication) situé au croisement de deux grands domaines : les arts plastiques et les nouvelles technologies, l'auteur définit puis recadre l'émergence de l'art numérique dans le champ de l'art contemporain. La démarche se fonde sur la compréhension des phénomènes, l'approche qualitative propre aux sciences humaines est particulièrement adaptée à l'étude des phénomènes humains par nature complexes. A travers les interviews d'artistes et de professionnels de l'art, sont repérées les pratiques artistiques qui utilisent les techniques numériques, la façon dont les artistes se saisissent de cette technologie et comment ils appréhendent l'art numérique. L'étude conduit à mettre à jour le système des relations entre l'artiste, l'oeuvre et les publics et d'analyser le rôle du numérique dans l'évolution de ce système.

186 pages, bibliographie, webographie, annexes (grille d'interview, interview intégral de Héléne, synthèse des interviews, extraits de la revue de presse "Art actuel et NTIC"). - Cote LIV0206ART-Mel

- L'Image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire "l'action sur l'image"/Pierre Barboza, Jean-Louis Weissberg sous la dir. - Paris : l'Harmattan, 2006

Cet ouvrage présente les résultats de cinq années (1999-2004) d'investigation collective dans le cadre du séminaire "l'action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique" (laboratoire Paragraphe, Université Paris 8, département Hypermédias). "Quels vocabulaires, quels concepts, quels angles de questionnement pour construire la critique des oeuvres hypermédias (cédéroms, sites web, installations) en explorant les nouveaux types de relation avec l'image induits en particulier par l'interactivité ? Comment situer l'irruption de la gestualité et du corps, en regard des modalités narratives antérieures des arts de l'image et du cinéma en particulier ?"

Les actes du séminaire sont accessibles en ligne [ici](#).

Un blog est également ouvert pour alimenter un débat ou faire des commentaires sur vos propres recherches [ici](#) . - 270 pages, glossaire, présentation des auteurs. - Cote LIV0221ART-Bar



- **Mutations de l'image : art cinéma/vidéo/ordinateur**/Klonaris, Maria/Thomadaki, Katerina. - A.S.T.A.R.T.I. pour l'Audiovisuel , 1994

Ouvrage collectif réalisé sous la direction de Maria Klonaris et Katerina Thomadaki. Il poursuit une réflexion préalable visant à un décloisonnement des technologies de l'image animée (film, vidéo, ordinateur) chechant à abolir toute discrimination quant aux supports et formats utilisés par les artistes. Les auteurs incluent ici les technologies numériques (réalité virtuelle) et les réseaux de communication interactifs. Proposant une vision synthétique de l'image en mouvement en tant qu'art visuel, mutations de l'image met en oeuvre des connexions transversales et horizontales entre supports technologiques et périodes historiques, démarches poétiques et socio-critiques, démarches abstraites/démarches corporelles. 143 pages, dictionnaire d'artistes. - Cote LIV0016IMA-Klo

- **Les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains - De la correspondance à la fusion**/Hervé Zenouda. - Editions l'Harmattan, 2008

« Ce livre cherche à souligner les continuités et les ruptures qu'apporte le numérique dans le rapport qui se crée entre les images et les sons. Depuis l'influence mutuelle des arts graphiques et des arts sonores en peinture jusqu'aux hypermédias aujourd'hui, on peut repérer une dynamique de convergence toujours plus affirmée des deux représentations. Si le numérique, avec son codage discret, est un moment fort de cette trajectoire, il engendre différents modes de communication spécifiques : interactivité, générativité, simulation, qui chacun, à sa manière, modifie les rapports entre les deux modalités, comme autant d'étapes vers une fusion des conditions de production. Dépassant les notions classiques d'image et de son, cette fusion permet d'envisager l'apparition d'un nouvel objet audiovisuel composite, structuré et complexe. Ainsi, l'évolution de cette relation concerne autant le concepteur (qui manipule une " matière audiovisuelle " toujours plus riche) que l'utilisateur (nouvelles applications, nouveaux effets perceptifs) et modifie la nature même du média. » *Ouvrage non disponible à Kawenga*

[**WEBOGRAPHIE**]

Esthétique du numérique

Recherche

- **Centre Interdisciplinaire de Recherche sur l'Esthétique du Numérique (CIREN)**

Le CIREN est un programme de recherche de l'Université Paris 8 bénéficiant du soutien du Ministère de la culture (Mission Recherche et Technologie). Croisant les disciplines artistiques comme les disciplines scientifiques, le CIREN contribue à analyser et à développer les pratiques artistiques et culturelles impliquant le numérique et à mettre en évidence les concepts communs et les nouvelles esthétiques qui en émergent : variabilité, générativité, interactivité, transversalité, etc. Réflexion, observation critique, expérimentation, formation, diffusion, les recherches du CIREN visent aussi bien la mise en place d'instruments théoriques que l'expérimentation artistique.

<http://www.ciren.org>



Articles à lire en ligne :

- **Une esthétique du tragique**/Jean-Pierre Balpe - 20 février 2006 :

« l'esthétique du numérique, de l'art numérique, de l'art média comme disent les anglo-saxons, est une esthétique tragique. Elle exprime une tension dans le temps où l'homme, ses perceptions et ses actions se profilent non comme des essences définissables à la façon des philosophes, mais comme des énigmes dont les doubles sens restent sans cesse à déchiffrer : des « mondes flottants ». L'ars numérique est le premier genre artistique qui place son public au carrefour d'une décision engageant ses perceptions, non pour souligner dans sa personne les aspects d'agent, autonome et responsable mais pour l'agir en tant qu'être déroutant, contradictoire, incompréhensible »

http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=45

- **Esthétique du numérique : rupture ou continuité ?**/Fred Forest

http://icom.museum/pdf/F_news2008/p3_2008-2.pdf

- **L'Effet des nouvelles technologies**/Yveline Montiglio (Queen's University)

L'auteur propose une analyse comparée de deux livres présentés ici et qui s'intéressent, sous des perspectives différentes, aux effets de l'introduction des nouvelles technologies. Alors que Mark B. N. Hansen oriente son étude vers le domaine des pratiques artistiques actuelles, Angela Ndalianis traite, pour sa part, de l'industrie du divertissement. Les deux auteurs viennent d'horizons différents : Mark B. N. Hansen est professeur d'anglais à l'Université Princeton, au New Jersey; Angela Ndalianis est directrice des programmes d'études cinématographiques à l'Université de Melbourne, en Australie. Tous deux s'entendent néanmoins sur le fait que l'introduction des nouvelles technologies engendre une nouvelle expérience esthétique.

Les deux ouvrages sont les suivants :

New Philosophy for New Media. By Mark B.N. Hansen. Cambridge, Mass.: Londres, G. B., MIT Press, 2006. 333 pp. ISBN 026258266X (pbk).

Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment. By Angela Ndalianis. Cambridge, Mass.: Londres, G. B., MIT Press, Media in Transition series, 2005. 323 pp. ISBN 0262640619 (pbk).

In : <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/viewArticle/1801/1920>

- **Bibliographies sélectives :**

- celles de la Friche de la Belle de Mai :
http://www.lafriche.org/friche/zdyn1/rubrique.php3?id_rubrique=323
- celles de artfactories : http://www.artfactories.net/fr_rubrique.php3?id_rubrique=51
- celles de OLATS : <http://www.olats.org/reperes/biblio/biblio.php>

Communautés virtuelles

- « esprit communautaire » la face cachée de la création et de la diffusion :

<http://artlibre.org>

<http://libroscope.org>

<http://www.freescape.eu.org/eclat/index.html>

La voie négative de la création (et notamment du net-art)

<http://artlibre.org/archives/textes/313>



Kawenga – Territoires Numériques
Véronique Bros Prézeau - 04 67 06 51 66
Chargée de documentation et ressources – veronique@kawenga.com



Le copyleft, principes de libertés
<http://artlibre.org/archives/textes/318>

La mise en place d'une mythologie de l'immatériel ou l'art de fictionner. <http://artlibre.org/archives/textes/305>

- Présentation simple des communautés virtuelles/Stéphane Hugo
[:http://www.maisonpop.net/spip.php?page=imprimer_articulo&id_article=989](http://www.maisonpop.net/spip.php?page=imprimer_articulo&id_article=989)

Stéphane Hugo (Docteur en sociologie, chercheur au CeaQ, responsable du Groupe de Recherche sur la Technologie et le Quotidien, chargé de cours à l'université Paris V.)
stephane.hugon@ceaq-sorbonne.org / tél. 33+6 60 78 64 51

à propos de ses travaux de recherche et publications : <http://www.ceaq-sorbonne.org/node.php?id=885&elementid=545>

Arts numériques

- Une sélection de l'ECM Kawenga :
<http://www.ecmkawenga.com/espaceweb/index.htm#aime01>

- Aussi :

- Ars Electronica le site de référence sur les arts électroniques et la création multimedia en Europe :
<http://www.aec.at/en/index.asp>
- Artemed : association pour le développement des échanges culturels dans les arts visuels dans les pays méditerranéens (expos d'artistes libanais. Aller voir les liens)
<http://www.artemed.net/index.htm>
- Anomos : Créé en 1995, anomos est une structure de recherche et de conseil qui explore les nouvelles configurations de la création artistique contemporaine, liées en particulier à l'impact et aux apports des technologies numériques. Ses actions s'articulent autour de quatre axes complémentaires : recherche et publications, sensibilisation et formation, organisation d'événements, conseil et direction artistiques
<http://www.anomos.org/>
- Art-Net-art : studio de conception, de production et d'édition d'art contemporain. Les œuvres de la collection (notamment des dvd) vont dans le sens d'une « fabrique » d'une nouvelle esthétique de l'image. Art-netart développe en collaboration avec les artistes la production d'œuvres utilisant les technologies numériques : œuvres monumentales, projets pour la télévision et projets spéciaux pour écran et projection.
<http://www.art-netart.com/>
- Atelier Blanc : site d'artistes
<http://www.atelierblanc.net/>
- ArtOutsiders : manifestations, événements
<http://www.art-outsiders.com/>
- é/carts : pratiques artistiques et nouvelles technologies
<http://www.ecarts.org/>
- LabArt-Ciren : Le cirEN est un laboratoire de l'Université Paris 8, créé par l'association des laboratoires Esthétique de l'Interactivité (UFR Arts). Il couvre les champs de la création artistique et leurs interaction avec le numérique dans une dynamique transdisciplinaire (arts visuels, spectacles vivant, danse, théâtre, musique, littérature avec le numérique). Il mène des recherches sur la création artistique à l'ère numérique et rassemble les travaux des chercheurs (sur le plan théorique et de l'expérimentation artistique) inscrits dans des démarches et des univers artistiques distincts dont le fil conducteur est la création numérique
<http://www.ciren.org/>
- Olats : Observatoire Léonardo des Arts et des Techno Sciences, site francophone proposant des informations,



Kawenga – Territoires Numériques

Véronique Bros Prézeau - 04 67 06 51 66

Chargée de documentation et ressources – veronique@kawenga.com



- des repères, et des liens dans le champ de l'art et des technosciences. Ce site est inscrit dans l'univers LEONARDO, revue internationale qui offre depuis plus de trente ans un espace d'échanges et de réflexions entre le monde de l'art et celui des sciences
<http://www.olats.org/>
- Palais de Tokyo
<http://www.palaisdetokyo.com/>
- Paris Connection : collectif d'artistes multimédia
<http://vispo.com/thefrenchartists/index.htm>
- Rhizome :
<http://www.ensba.fr/rhizomes/>

- Panorama de la création multimédia en région Languedoc Roussillon :

<http://www.ecmkawenga.com/centrededoc/panorama-multimedia-LR/>

- Quelques Incontournables (liste non exhaustive) :

<http://www.olats.org/>

<http://www.bram.org/>

<http://panoplie.emakimono.org/>

<http://www.anomos.org/>

<http://www.ars-numerica.net/>

<http://www.anonymes.net/>

<http://www.poptronics.fr/>

<http://arts.fluctuat.net/blog/>

Pour toute information complémentaire : veronique@kawenga.com

Montpellier, le 12 février 2009