

Livres Espace

Documentation ZINC



2010

SOMMAIRE

| | |
|--|-------|
| INFORMATIQUE et INTERNET ----- | p. 2 |
| Informatique et systèmes d'exploitation ----- | p. 2 |
| Programmation informatique ----- | p. 3 |
| Blog : création et administration ----- | p. 3 |
| Logiciels libres ----- | p. 4 |
| Cyberculture et Internet ----- | p. 5 |
| Vidéo ----- | p. 6 |
| Son ----- | p. 7 |
| MOUVEMENTS et ARTS NUMÉRIQUES ----- | p. 7 |
| Les arts numériques en général ----- | p. 7 |
| Réseaux et Internet ----- | p. 10 |
| Art vidéo ----- | p. 11 |
| Art sonore ----- | p. 12 |
| Art et jeux vidéo ----- | p. 12 |
| Net-Art ----- | p. 13 |
| INFORMATION et COMMUNICATION ----- | p. 13 |
| Sciences de l'information et de la communication ----- | p. 13 |
| LIENS UTILES ----- | p. 15 |

INFORMATIQUE et INTERNET

Informatique et systèmes d'exploitation

1. **Toi aussi tu peux y arriver ! Les conseils informatiques d'un petit-fils à son gd-père**

BRUNOWSKY, Didier ; KUBENZ, Maxime. Toi aussi tu peux y arriver ! Les conseils informatiques d'un petit-fils à son gd-père.

Paris : Pearson Campus Press, 2007 (Informatique)

144 p. ISBN : 2744091707

Un petit-fils offre son vieil ordinateur à son grand-père et lui explique en détail comment s'en servir. Écrit avec humour au travers d'un dialogue entre les deux générations, ce livre déculpabilise ceux à qui l'informatique fait encore peur. Il explique comment utiliser Windows Vista, rédiger et imprimer un texte avec Word, faire ses calculs avec Excel, retoucher ses photos et même configurer un accès Web pour écrire des mails et garder contact.

Informatique ; tutorial ; conseils pratiques

2. **Découvrir le Mac pour les Nuls**

POGUE, David ; DURAND DEGRANGES, Paul. Découvrir le Mac pour les Nuls

Paris : Editions Générales First, 2008 (Pour les Nuls)

338 p. ISBN : 2754007660

Maîtrisez votre Mac et surfez sur Internet. Vous venez de déballer votre Mac flambant neuf et une angoisse vous saisit : par où commencer, comment s'allume cette petite bête, comment connecter l'imprimante, comment lancer un programme ou le quitter, que faire quand ça ne marche pas ? Autant de questions qui vous torturent depuis votre achat.

Système d'exploitation ; informatique ; guide pratique ; tutorial

3. **Windows XP de A à Z pour les Nuls**

RATHBONE, Andy ; CONGOURDEAU, Véronique. Windows XP pour les Nuls

Paris : Editions Générales First, 2009 (Pour les Nuls)

322 p. ISBN : 2754012141

Plus orienté Internet et multimédia, Windows XP est un système d'exploitation de Microsoft. Encore plus stable, et toujours plus beau, avec "Windows XP pour les Nuls", on dispose de tous les atouts pour maîtriser les multiples outils contenus dans cette version de Windows.

Système d'exploitation ; informatique ; guide pratique ; tutorial

4. **Linux pour les Nuls**

Leblanc, Dee-Anne ; GRECO, Jean-Louis. Linux pour les Nuls

Paris : Editions Générales First, 2008 (Pour les Nuls)

367 p. ISBN : 275400940X

Vous voulez juger par vous-même des performances de ce système dont toute la communauté Linuxienne vante avec ferveur la puissance et la stabilité ? Ne soyez pas pétrifié par les GNU, GNOME et GUI que vous croiserez en chemin. L'exploitation de Linux est largement à votre portée. Suivez le guide, on va tout vous expliquer.

Système d'exploitation ; informatique ; guide pratique ; tutorial

Programmation informatique

5. CSS : le guide complet

BASMAISON, Fabien ; CAILLIAU, Antoine ; DUBOC, Jean-Rémy. CSS : Maîtriser les feuilles de style de A à Z

Paris : MicroApplication, 2008 (le guide complet)

539 p. ISBN : 2300015560

Les feuilles de style n'auront bientôt plus de secret pour vous : du positionnement du contenu aux bonnes pratiques des CSS, apprenez à maîtriser les feuilles de style dans leur intégralité.

CSS ; informatique ; feuilles de style ; guide

6. Réussir un projet de site web

CHU, Nicolas. Réussir un projet de site web

Paris : Eyrolles, 2008 (Accès Libre)

245 p. ISBN : 2212124007

Un projet de site Web doit être mené avec méthode : il faut définir un besoin, estimer un budget, adopter des règles de rédaction, tester l'ergonomie du site, trouver un hébergement garantissant performances et sécurité, référencer et promouvoir le site, en mesurer l'audience. Cette 5^e édition tient compte des nouvelles possibilités du Web 2.0 et comporte une révision complète des aspects de référencement et de marketing en ligne ainsi que des conseils d'extensions pour l'Internet mobile.

Design Web ; Site Web ; conseils pratiques ; planification

Blog : création et administration

7. Créer son blog en 5 minutes

BECHET, Christiane ; TARDIEU, Samuel. Créer son blog en 5 minutes

Paris : Eyrolles, 2006 (Connectez-moi !)

115 p. ISBN : 2212117302

Les blogs donnent à chacun la parole sur le Web ; mais quels sont les codes qui régissent la blogosphère ? Quel rôle jouent les rétroliens (trackbacks) et les blogrolls ? Par quels outils diffuser des audioblogs et vidéoblogs ? Cet ouvrage pratique explique comment créer un blog qui vous est adapté, qu'il soit prêt à l'emploi - à la skyblog - ou réalisé sur des outils plus puissants tels Dotclear et Wordpress.

Blog ; conseils pratiques

8. Wordpress : toutes les clés pour créer, maintenir et faire évoluer votre blog

CHOUQUET, Francis ; BALMER, Amaury ; BORDERIE, Xavier. Wordpress : toutes les clés pour créer, maintenir et faire évoluer votre blog

[Paris] : Pearson, 2009 (Le Campus)

360 p. ISBN : 274402287X

Cet ouvrage constitue un guide complet, présentant l'ensemble des informations nécessaires et

utiles pour comprendre et utiliser WordPress. Il couvre tout ce dont les utilisateurs peuvent avoir besoin pour tirer pleinement profit de WordPress. Il est conçu pour permettre aussi bien à des débutants de construire un blog riche et personnel, qu'à des lecteurs plus expérimentés d'approfondir leurs connaissances techniques de WordPress. Avec CD-Rom.

WordPress ; blog ; guide ; conseils pratiques ; débutants ; experts

9. Dotclear2 : créer et administrer son blog

CAILLIAU, Antoine. Dotclear2 : créer et administrer son blog
Paris, Eyrolles, 2008 (Accès libre)
241 p. ISBN : 2212124074

Créez un blog qui vous ressemble en rejoignant la communauté des utilisateur-de Dotclear, le moteur de blog français le plus populaire. Installez et configurez Dotclear. Adoptez les bonnes pratiques de rédaction et de publication. Interagissez avec vos lecteurs grâce aux commentaires, blogrolls et rétroliens. Exprimez-vous avec des images, des vidéos et du son. Enrichissez votre blog avec des extensions - Personnalisez votre blog avec des thèmes. Améliorez votre référencement grâce aux sitemaps, plug-ins et sites de partage (RSS). Protéger les commentaires du spam, fléau des blogs.

Dotclear ; blog ; conseils pratiques ; administration du blog

Logiciels libres

10. Livres enfants du savoir numérique: anthologie du "libre"

LATRIVE, Florent / BLONDEAU, Olivier (préparé par). Livres enfants du savoir numérique: anthologie du "libre"
Paris: Editions de l'Eclat, 2000
502 p. ISBN: 2-84162-043-3

Avec l'apparition du numérique, les « créations » se détachent lentement de leurs supports matériels. Images, musique, mots et algorithmes sillonnent la planète jour et nuit, devant les yeux écarquillés des marchands. Des logiciels libres au MP3, du droit de citation au plagiat considéré comme un des beaux-arts, les auteurs dessinent les contours de la communauté paradoxale du "Libre".

Savoir numérique ; supports ; logiciel libre ; théorie

11. La bataille du logiciel libre: dix clés pour comprendre

NOISETTE, Thierry / Perline. La bataille du logiciel libre: dix clés pour comprendre
Paris: La Découverte, 2006 (sur le vif)
2e édition. 142 p. ISBN: 2-7071-4880-6

L'informatique est devenue le champ d'une bataille à l'ampleur insoupçonnée en ces premières années du XXIe siècle : celle qui oppose les partisans du " logiciel libre " aux multinationales dont la fortune repose sur les " logiciels propriétaires ". Une bataille symbolisée par l'affrontement entre GNU/Linux et Microsoft. La révolution du logiciel libre concerne maintenant tous les usagers de l'informatique - et particulièrement ceux que préoccupe la mise en cause de l'intérêt public par la volonté d'accaparement de quelques grands groupes.

Logiciel libre ; logiciel propriétaire ; intérêt public ; théorie

12. De la programmation considérée comme l'un des Beaux-Arts

LEVY, Pierre. De la programmation considérée comme l'un des Beaux-Arts
Paris: La Découverte, 1992 (Sciences cognitives)
250 p. ISBN: 2-7071-2154-1

Pierre Lévy analyse sur quatre cas concrets les actes cognitifs et sociaux mis en oeuvre par les programmeurs: l'informatique n'est pas la technique froide que l'on imagine. À une identité professionnelle de spécialiste des machines et des langages formels on oppose ici le portrait du programmeur en écrivain, en urbaniste des signes, en architecte des équipements collectifs de l'intelligence. Se dessinent alors les contours d'un huitième art, celui de la construction d'artefacts interactifs pour la communication et la pensée.

Programmation ; cognition ; analyse sociale ; théorie

13. La machine Univers: Création, cognition et culture informatique

LEVY, Pierre. La machine Univers: Création, cognition et culture informatique
Paris: Seuil, 1992 (Points Sciences)
240 p. ISBN: 2-02-013092-0

L'impact de l'informatisation de la société est déjà perceptible. À partir d'une vaste enquête sur les nouveaux modes de création, l'auteur dessine les lignes de force de la culture qui vient. Simulation numérique et mise en algorithmes des raisonnements scientifiques amènent à considérer des objets physiques, biologiques, et même les sujets humains, comme de simples systèmes de traitement de l'information, et tendent à effacer cette part essentielle du réel et de la culture qui ne sera jamais réductible par le calcul.

Cyberculture ; nouvelles créations ; société de l'information

14. Internet, et après ? Une théorie critique des nouveaux médias

WOLTON, Dominique. Internet, et après ? Une théorie critique des nouveaux médias
Paris: Flammarion, 1999 (Essais)
240 p. ISBN: 208211807X

C'est un fait, le phénomène Internet fascine. Peut-on légitimement parler de "rupture" entre les médias de masse et les nouvelles technologies ? En développant une théorie de la communication qui refuse de voir dans la technique l'essentiel de la communication, Dominique Wolton relativise l'impact d'Internet. À travers une mise en perspective critique convaincante, il démontre que de la mondialisation de la communication ne saurait découler une "communauté internationale", et propose une nouvelle manière de penser les médias.

Théorie critique ; Internet ; médias ; nouvelles technologies

15. La galaxie Internet

CASTELLS, Manuel. La galaxie Internet
Paris: Fayard, 2002 (litt. Gene)
368 p. ISBN : 2213610576

Essai d'analyse et d'interprétation du bouleversement subi par l'économie, la politique et la société du fait de l'introduction d'internet, par une étoile montante de la sociologie, spécialiste mondialement connu de la société en réseaux.

Vidéo

16. Le montage : espace et le temps du film

PINEL, Vincent. Le montage : l'espace et le temps du film
Paris : Cahiers du cinéma, 2001 (Les petits cahiers)
96 p. ISBN : 2866423143

Le montage est unanimement considéré aujourd'hui non seulement comme un élément essentiel du langage cinématographique, mais aussi comme le plus spécifique. Car le montage est d'abord l'affaire de celui qui regarde. Le raisonnement de l'auteur s'appuie très précisément sur une iconographie riche, constituée de séquences de photogrammes de grands classiques du cinéma et sur des documents : reproduction des instruments de travail des monteurs dans la pratique de leur métier.

Montage vidéo ; théorie ; langage cinématographique ; expérimentation

17. Guide pratique du tournage vidéo

PONTHUS, Olivier. Guide pratique du tournage vidéo
Paris : Dunod, 2008 (Hors collection)
135 p. ISBN : 2100510215

L'auteur expose les règles de base de la vidéo et dévoile ses trucs et astuces pour un tournage réussi : comprendre et maîtriser les réglages de la caméra : zoom, mise au point, lumière, filtres, profondeur de champ, balance des blancs, son; adopter les bons gestes pour cadrer, donner du sens aux images et transmettre le message souhaité au spectateur : plans fixes, interviews, mouvements et effets de caméra, construction en séquences; apprendre à respecter les règles élémentaires de tournage selon les moyens techniques et la situation tournée. Avec DVD interactif.

Tournage vidéo ; guide ; conseils pratiques

18. Tournez un film avec votre téléphone portable

LABOURDETTE, Benoit. Tournez un film avec votre téléphone portable
Paris : Dixit éditions, 2008 (Forum des images)
ISBN : 2844811248

La technologie de la vidéo avec téléphone est nouvelle et spécifique, elle a ses règles, ses avantages, ses inconvénients, ses trucs, ses méthodes. À quels types de projets un téléphone peut-il servir ? Comment faire des images de qualité ? Comment enregistrer un bon son ? Comment faire le montage ? Comment diffuser son film ? Que l'on soit amateur ou professionnel, que l'on ait des projets de films, de famille, de documentaire ou de fiction, les besoins d'information sont identiques. Cet ouvrage compare les meilleurs téléphones pour se lancer dans l'aventure d'un film.

Film de poche ; conseils pratiques ; tournage vidéo

Son

19. L'audio-numérique : musique et informatique

ROADS, Curtis ; REYDELLET, Jean de. L'audio-numérique : musique et informatique
Paris : Dunod, 2007 (Audio-Photo-Vidéo)
672 p. ISBN : 2100512498

La musique électronique nécessite des outils sophistiqués, une grande habileté dans le travail de studio et une parfaite connaissance des techniques audio-numériques. L'audio-numérique présente, de façon claire et précise, tous les aspects théoriques et pratiques de la synthèse et du traitement d'un signal sonore dans un environnement numérique. Il se compose de deux parties : la première traite de l'environnement et des outils ; la seconde présente l'échantillonnage puis décrit dans le détail tous les types de synthèse sonore.

Musique électronique ; techniques audio-numériques ; théorie ; pratique

MOUVEMENTS et ARTS NUMÉRIQUES

Les arts numériques en général

20. L'art numérique : Digital art

PAUL, Christiane. L'art numérique : Digital art
Paris: Thames & Hudson, 2008 (L'univers de l'art)
2e édition. 256 p. ISBN: 978-2-87811-322-8

Les technologies numériques ont révolutionné la production et la réception de l'art. Christiane Paul s'attache à décrire l'évolution de l'art numérique depuis son apparition dans les années 1980 et propose des pistes quant à son avenir. Elle dresse un panorama des œuvres et des artistes clés du numérique.

Art numérique ; théorie

21. L'art Internet

GREENE, Rachel. L'art Internet
Paris: Thames & Hudson, 2005 (L'univers de l'art)
224 p. ISBN: 2-87811-243-1

Cet ouvrage présente la grande diversité des formes que peut prendre l'art Internet et examine les outils utilisés pour sa création tout en s'attachant à décrire le contexte culturel et l'importance historique des œuvres. Il décrit comment les artistes ont utilisé les technologies en ligne pour créer des œuvres d'un genre nouveau, capables de dialoguer avec l'histoire de l'art et des disciplines habituellement considérées comme extérieures à la sphère artistique.

Art numérique ; création artistique ; théorie

22. Les nouveaux médias dans l'art

RUSH, Michael. Les nouveaux médias dans l'art
Paris: Thames & Hudson, 2005 (L'univers de l'art)
224 p. ISBN: 2-87811-172-9

L'apparition dans les années 1970 de nouvelles technologies comme la vidéo ou le numérique a provoqué une véritable révolution dans le monde de l'art. S'appropriant ces nouveaux médias, de nombreux artistes ont fait exploser les frontières de l'art, achevant le processus de dématérialisation de l'œuvre. Cet ouvrage s'organise autour de quatre grands domaines de création - les performances médiatiques, l'art vidéo, les installations vidéo et l'art numérique - et analyse les œuvres majeures d'artistes divers.

Performance médiatique ; art vidéo ; installations ; art numérique ; théorie

23. L'art numérique: comment la technologie vient au monde de l'art

COUCHOT, Edmond / HILLAIRE, Norbert. L'art numérique: comment la technologie vient au monde de l'art

Paris: Flammarion, 2005 (Champs)

260 p. ISBN: 2-08-080111-2

Depuis les années 1990 sont apparues de nouvelles formes artistiques, toutes fondées sur l'usage des technologies numériques, dispositifs interactifs, multi et hypermédia, art en réseau. Cet ouvrage retrace l'histoire de l'art numérique, en dressant un panorama mondial et en relèvant les nouvelles tendances. Les auteurs 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.

Art numérique ; nouvelles tendances ; théorie

24. De l'art vidéo au net art: art sociologique et esthétique de la communication

FOREST, Fred. De l'art vidéo au net art: art sociologique et esthétique de la communication

Paris: L'Harmattan, 2004

302 p. ISBN: 2-7475-5655-7

Fred Forest s'est imposé comme le tout premier artiste vidéo en France et comme le pionnier du Net Art. Il s'est employé à mener des expérimentations continues, explorant les capacités expressives des nouveaux médias de communication : la vidéo, le téléphone, la télévision, le câble, le fax, le minitel etc. Cet artiste des réseaux et du numérique se retrouve aujourd'hui impliqué sur ce nouveau support que l'on nomme le web ou encore le cyberspace.

Art numérique ; expérimentation ; net art ; théorie

25. Contextes de l'art numérique

BALPE, Jean-Pierre. Contextes de l'art numérique

Paris: Hermès Science Publications, 2000 (technologies et cultures)

249 p. ISBN: 2-7462-0160-7

S'appuyant sur de nombreux exemples d'œuvres contemporaines numériques, et au travers des changements majeurs comme l'interactivité, la générativité, le virtuel qu'introduit la production numérique de l'art, ce livre se propose de faire le point théorique sur cette situation et de répondre à la fois aux questions suivantes : Pourquoi y a-t-il encore de l'art aujourd'hui ? Qu'est-ce qui aujourd'hui fait art ? Vers où nous mène la numérisation de l'art ?

Art numérique ; œuvres contemporaines ; théorie

26. L'art à l'époque du virtuel

BUCI-GLUCKSMANN, Christine (sous la dir.). L'art à l'époque du virtuel

Paris: L'Harmattan, 2003 (arts 8)
244 p. ISBN: 2-7475-5509-7

À partir d'une archéologie où le virtuel trouve son origine, il s'agira d'analyser ses nouveaux modèles et les transformations de l'espace et du temps qu'ils engendrent. Le statut de l'image, tour à tour simulée, hybridée, archivée, interactive ou détruite par les virus, est alors au cœur des textes comme des pratiques artistiques. Car masques, doubles, ombres et hybrides créés par les artistes donnent naissance à tous les corps virtuels.

Art contemporain ; nouvelles pratiques artistiques ; théorie

27. Arts numériques: Tendances, Artistes, Lieux et Festivals

WORMS, Anne-Cécile (sous la dir.) Arts numériques: Tendances, Artistes, Lieux et Festivals
Paris: M21 Editions, 2008 (Essais Document)
250 p. ISBN: 2916260331

Qu'est qu'une oeuvre numérique ? Quels sont les artistes qui utilisent aujourd'hui les nouvelles technologies dans leur processus de création ? Où découvrir ces nouvelles formes d'expression artistique qui n'ont pas encore leur place dans les musées nationaux ? Un ouvrage qui décrypte les différentes facettes de la création numérique qui touche toutes les disciplines artistiques, et pour mieux connaître les acteurs de cet univers.

Art numérique ; nouvelles technologies ; création artistique ; théorie

28. L'art à l'ère du numérique

WANDS, Bruce. L'art à l'ère du numérique
Paris: Thames & Hudson, 2007 (Beaux Livres)
223 p. ISBN: 2878112822

Cet ouvrage présente le travail de plus d'une centaine d'artistes du monde entier, des artistes animés par la volonté d'expérimenter. Après avoir retracé la genèse de l'art numérique, ce livre se propose d'en considérer les principales catégories, des images et sculptures numériques à l'art Internet, en passant par les créations de réalité virtuelle et les formes nouvelles d'installations, sans oublier la vidéo numérique. C'est un guide pour ce qui souhaite s'immerger dans l'univers passionnant d'une forme d'art en perpétuel, découvrir l'esthétique originale et de comprendre les multiples enjeux.

Art numérique ; expérimentation ; nouvelles formes de création

29. Arts et nouvelles technologies

MEREDIEU, Florence de (sous la dir.) Arts et nouvelles technologies
Paris: Larousse, 2003 (Comprendre et reconnaître)
240 p. ISBN: 2035051967

Retracer l'histoire de l'art vidéo et de l'art par ordinateur. Prendre en compte le rôle de l'interactivité et des dispositifs virtuels. Montrer comment image vidéo et image numérique ont fini par se rejoindre au sein d'installations multimédia. Envisager l'impact des nouvelles technologies sur les différents arts. Montrer comment ces mutations artistiques appellent une transformation du champ social. Cet ouvrage donne au lecteur les informations et les repères nécessaires à la compréhension de l'art en train de se faire.

Art numérique ; nouvelles technologies ; transformations sociales ; théorie

30. L'artiste et l'ordinateur : socioanalyse d'une rencontre singulière et de ses conséquences

JACCARD-BEUGNET, Annick. L'artiste et l'ordinateur: socioanalyse d'une rencontre singulière et de ses conséquences
Paris: L'Harmattan, 2003
350 p. ISBN: 2-7475-4665-9

L'auteur a tenté de mesurer sociologiquement les conséquences de la rencontre entre l'art et l'informatique en ce qui concerne les artistes. Depuis les premières tentatives de Computer art dans les années soixante jusqu'au Cyberart aujourd'hui, les liens entre les mondes de l'art et de l'informatique se sont multipliés et complexifiés, soit que les artistes deviennent informaticiens, ou les informaticiens artistes.

Art ; informatique ; socioanalyse ; théorie

31. L'art a-t-il besoin du numérique ?

BALPE, Jean-Pierre ; BARROS, Manuela de. L'art a-t-il besoin du numérique ?
Paris: Hermès Sciences Publications, 2006 (Colloque de Cerisy)
284 p. ISBN: 2-7462-1389-3

Cet ouvrage examine les relations de l'art et de la modélisation numérique dans des domaines aussi divers que la littérature, la musique, le multimédia, le cinéma, l'art spatiaux, l'art en réseaux, l'art biologique, l'installation. Dans ce vaste domaine de création et de réflexion, l'ensemble des textes offre un panorama de propositions et de points de vue théoriques permettant de mesurer l'impact actuel de ces technologies dans le champ de la création artistique.

Création artistique ; multimédia ; théorie

32. Corps numériques en scène : A partir de l'expérience de Bains numériques et du Réseau Arts Numériques (+1DVD)

FRANCK, Philippe. [collectif]. Corps numériques en scène : à partir de l'expérience de Bains numériques et du Réseau Arts Numériques (+1DVD)
Enghien-Les-Bains : Centre des arts d'Enghien les Bains, 2008
150 p. ISBN : 978-2-87317-332-6

Corps Numériques en scène est né afin de poursuivre la réflexion sur le nouveau statut du corps au sein des arts vivants actuels intégrant le numérique. Il s'inscrit - comme l'indique Philippe Franck dans l'éditorial - dans la volonté du centre des arts et de ses partenaires de fournir des outils critiques parallèlement à l'expérience créative artistique /scientifique, technologique « in vivo ».

Art numérique ; statut du corps ; création artistique ; théorie

Réseaux et Internet

33. Connexions : Art, réseaux, multimédia

BUREAUD, Annick ; MAGNAN, Nathalie. Connexions : Art, réseaux, multimédia
Paris : Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002 (Guide de l'Etudiant en Art)
642 p. ISBN : 2840561018

Ce recueil offre un corpus de textes dont certains sont fondateurs tandis que d'autres reflètent

les débats internationaux actuels, permettant une meilleure appréhension de la création en ligne. Il s'inscrit dans une problématique actuelle – Internet – et dans une approche historique, notamment celle des pratiques de l'art de la communication de la fin des années 70 et des années 80.

Art ; réseaux ; création artistique ; multimédia ; théorie

34. Foules Intelligentes (Smart mobs)

RHEINGOLD, Howard. Foules intelligentes : une révolution qui commence
Paris : M21 Editions, 2005 (Société)
300 p. ISBN : 2952051429

L'association des microprocesseurs de l'accès Internet généralisé et des technologies mobiles est à l'origine de la nouvelle révolution sociale. Ce livre décrit comment des groupes importants dispersés géographiquement et connectés par des technologies simples (téléphone mobile SMS e-mail Web) peuvent être réunis rapidement pour agir collectivement et représentent une nouvelle forme de connexion fondamentalement différente. L'auteur montre les possibilités mais aussi les dangers de l'innovation dans les communications.

Nouvelles formes de mobilisation ; technologies mobiles ; réseaux

Art vidéo

35. L'art vidéo

RUSH, Michael. L'art vidéo
Paris: Thames & Hudson, 2007 (L'univers de l'art)
2e édition. 256 p. ISBN: 978-2-87811-292-4

L'art vidéo jouit maintenant d'une position dominante dans les grandes manifestations, où il occupe d'immenses espaces, sous la forme d'installations ou de projections. Abondamment illustré de photogrammes et de séquences vidéo, L'Art vidéo retrace l'histoire de ce médium, depuis les premières expérimentations jusqu'à la révolution numérique actuelle. Michael Rush examine les oeuvres et influences majeures issues de cette arène internationale élargie et analyse l'utilisation actuelle de la vidéo au sein de projets filmiques extrêmement divers.

Art vidéo ; installations ; expérimentation ; théorie

36. Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?

MOISDON, Stéphanie ; VAN ASSCHE, Christine ; BOUAISS, Rachida ; BOUSTEAU, Fabrice.
Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?
Paris : Beaux-Arts Editions, 2008 (Grands Thèmes)
189 p. ISBN : 2842785541

Histoire de cinquante ans d'art vidéo. Présente les rapports de l'art vidéo avec les autres disciplines artistiques, sa place dans la création contemporaine, ses spécificités en matière de création, diffusion, collection ou conservation, ainsi que soixante vidéastes.

Art vidéo ; contexte historique ; création artistique

37. Les pratiques pauvres : du sténopé au téléphone mobile

BALDNER, Jean-Marie. Les pratiques pauvres : du sténopé au téléphone mobile

[Paris] : Isthme Editions, 2005
87 p. ISBN : 2912688477

Le terme « pratiques pauvres » a été utilisé pour qualifier la décennie 1980. Il définit les pratiques photographiques employant des appareils photo amateurs, tels que les jetables. Un bref historique des avant-gardes d'où sont issues ces pratiques (grattages, brûlages, photogrammes...) permet de décrypter ces nouvelles formes d'images qui libèrent la créativité : floues, tremblées, pixellisées, imparfaites, tramées. Entre pauvreté de l'objet et pauvreté de la technique, la pratique photographique est un jeu communicationnel.

Photographie ; nouvelles formes d'image ; théorie

Art sonore

38. **Sonic Graphics : quand le son devient image**

WOOLMAN, Matt. Sonic Graphics : quand le son devient image
Paris: Thames & Hudson, 2001
176 p. ISBN: 2-87811-187-7

Le monde de la musique et celui du graphisme sont aujourd'hui indissociables : des pochettes de disque aux flyers en passant par les affiches de concert ou de festival, la sphère musicale offre des possibilités d'expérimentation visuelle illimitées pour les graphistes. Sonic Graphics - Quand le son devient image explore ce thème de la fusion entre musique et graphisme. L'auteur retrace cette union depuis son origine au début du XXe siècle jusqu'à nos jours où les technologies numériques renforcent l'interaction dynamique entre vision et son.

Sonic Graphics ; son ; image ; technologies numériques

Art et jeux vidéo

39. **GameScenes : Art in the Age of Videogames**

BITTANTI, Matteo ; QUARANTA, Domenico. GameScenes : Art in the Age of Videogames
Monza : Johan & Levi, 1999
456 p. ISBN : 8860100100

GameScenes explore le terrain toujours croissant du Game Art à travers les travaux de plus d'une trentaine d'artistes internationaux. En outre, cet ouvrage contient des contributions d'un grand nombre d'universitaires internationaux qui illustrent, expliquent et contextualisent les différentes œuvres.

Game art ; création artistique

40. **Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo**

GENVO, Sébastien. Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo
Paris : L'Harmattan, 2003 (Champs visuels)
89 p. ISBN : 2747536750

Pour les uns, les jeux vidéo sont un loisir de masse aliénant. Pour d'autres, il s'agit d'une nouvelle forme d'art. Ainsi, tout en contribuant à l'émergence d'un nouveau domaine d'étude, l'auteur n'hésite pas à remettre en cause les acquis. Emaillé d'anecdotes, d'exemples concrets et d'analyses de jeux, la visite de ce domaine permet lancer des ponts vers d'autres rivages tels que l'architecture ou la photographie. Accessible et écrit dans une langue claire, ce livre

concerne aussi bien les parents de joueurs que les passionnés de technologie, et plus généralement toute personne s'intéressant à l'art ou à la culture.

Jeux vidéo ; technologie ; enjeux artistiques et culturels

Net-art

41. Net-Art : technologie ou création

[collectif]. Terminal n° 101: Net-Art, technologie ou création
Paris : L'Harmattan, 2008
176 p. ISBN : 2296055354

Ce numéro de la revue terminal propose à travers l'intervention de théoriciens et praticiens du net art, diverses approches, parfois contradictoires, qui reflètent bien la complexité de théoriser cette expression artistique, non pas comme mouvement d'avant-garde mais plutôt comme mouvement parallèle au système artistique traditionnel.

Net art ; expression artistique ; théorie ; pratique

INFORMATION et COMMUNICATION

Sciences de l'information et de la communication

42. La fabrication de l'information

AUBENAS, Florence ; BENASAYAG Miguel. La Fabrication de l'information
Paris : La Découverte, 1999 (sur le vif)
110 p. ISBN : 2707131121

À partir de nombreux exemples puisés dans l'actualité récente, les auteurs livrent une analyse des mécanismes de fabrication de l'information et de leurs effets. En montrant la façon dont l'idéologie de la communication façonne le travail quotidien des journalistes, ils mettent à jour les illusions qu'elle véhicule : l'obsession de la recherche des « faits vrais », l'idéal de transparence, loin de mieux rendre compte du réel, contribuent à le rendre inintelligible. Pour sortir du confort illusoire du radicalisme « anti-médias », les auteurs explorent les voies de ce que pourrait être un autre journalisme, un autre rapport des citoyens à l'information.

information ; médias ; citoyens ; analyse sociale

43. L'invention de la communication

MATTELART, Armand. L'invention de la communication.
Paris : La Découverte, 1997 (poche)
384 p. ISBN : 9782707127914

La notion de communication ne s'est pas toujours identifiée au domaine médiatique. Ce sens est le dernier en date d'une longue évolution dont ce livre retrace l'histoire. Surtout, Armand Mattelart met en perspective les idéologies et les théories qui ont accompagné ces transformations. Il montre comment, à partir des penseurs du XVIIIe, a pu se déployer au cours du siècle suivant cette formidable utopie de la communication sociale parfaite, de la

transparence universelle. Et comment celle-ci a fondé les représentations qui façonnent les sociétés mondialisées du XXe siècle.

Communication ; théorie ; médiatique

44. Histoire de la société de l'information

MATTELART, Armand. Histoire de la société de l'information.
Paris : La Découverte, 2009 (repères)
128 p. ISBN : 9782707157980

Les notions de société de l'information et société de savoir sont-elles interchangeable ? Quelle place pour la propriété intellectuelle dans l'optique du partage des savoirs ? Quel rôle pour la société civile organisée ? Attentif aux rapports de forces, aux configurations d'acteurs, aux continuités et ruptures, il donne à voir la gestation d'une promesse et d'un schéma de réorganisation du monde. L'originalité de cet ouvrage est d'aller au-delà des mythes en questionnant les axiomes qui légitiment la notion de « société de l'information ».

Société de l'information ; réseaux ; réorganisation mondiale ; théorie

45. L'explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle

BRETON, Philippe ; PROULX, Serge. L'explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle.
Paris : Le Découverte, 1989, (grands repères)
382 p. ISBN : 2-7071-4808-3

L'ouvrage traite de l'histoire des techniques de communication depuis la préhistoire jusqu'aux outils les plus récents comme Internet. Les auteurs analysent également les médias, la publicité, les nouvelles technologies, ainsi que le retour de la propagande et de la manipulation.

Communication ; médias ; nouvelles technologies ; théorie

46. Pour comprendre les médias

MCLUHAN, Marshall ; PARÉ, Jean. Pour comprendre les médias.
Paris : Points, 1968, (points essais)
404 p. ISBN 202004594X

La thèse principale abordée dans le livre est la suivante: « Le message c'est le média ». Ainsi, McLuhan démontre que le message, contenu de la communication, est accessoire; le véritable message étant le média lui-même. Les médias (presse, radio, télévision, livre, etc.) d'après l'auteur exercent une action profonde sur l'individu puisqu'ils sont le prolongement de nos organes physiques et de notre système nerveux.

Médias ; message ; théorie

LIENS UTILES

- Comment ça marche : communauté informatique et pédagogique
<http://www.commentcamarche.net/>
- Le site du zéro : « ici, on apprend tout à partir de zéro »
<http://www.siteduzero.com/>
- Comment ça marche : choisir un hébergeur de blog et créer son blog
<http://www.commentcamarche.net/faq/sujet-2647-blogs-choisir-un-hebergeur-de-blog-et-creer-son-blog>
- webrankinfo : guide complet d'optimisation et de référencement d'un blog
<http://www.webrankinfo.com/actualites/200609-referencement-blog.htm>
- Présentation et analyse de l'art numérique : l'art numérique a-t-il une âme ?
<http://membres.lycos.fr/artnum/>
- Web-art autour du monde (par centre pompidou et fluctuat)
<http://www.tourdumondeduwweb.com/>
- Art numérique, portail de l'UNESCO
http://portal.unesco.org/culture/fr/ev.php-URL_ID=1391&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Leonardo / OLATS : Observatoire Leonardo sur les arts et les technosciences
<http://www.olats.org/>
<http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiques.php>
- Centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique du numérique (CIREN)
<http://www.ciren.org/>
- ANOMOS : structure de recherche, de formation et de direction artistique qui explore les nouvelles configurations de la création contemporaine, liées en particulier à l'impact et aux apports des technologies numériques.
<http://www.anomos.org/>
- Site répertoriant publications et sites autour des arts numériques
<http://arts-numeriques.net/>
- « Nouveaux-médias », site sur les arts numériques, réalisé par Dominique Moulon avec le soutien du ministère de la Culture et de la Communication
<http://www.nouveauxmedias.net/>
- GameScenes
<http://www.gamescenes.org/>
- La création dans l'industrie du jeu vidéo
http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/Cetudes-09_1.pdf
- Net.Art Connexion : annuaire multilingue autour du net-art
<http://www.netartconnexion.net/>
- MOWA : Museum of Web Art
<http://www.mowa.org/>