

Artistes

NOM	DESCRIPTION ET LIENS
<u>Jeffrey Shaw :</u>	<p>Artiste, chercheur et professeur, Jeffrey Shaw fait figure de pionnier dans le domaine des nouveaux médias. Son œuvre prolifique a été largement exposée et acclamée par la critique internationale. Il a ouvert la voie et défini les repères pour l'utilisation créative des technologies numériques dans les domaines de réalité virtuelle et augmentée, des environnements de visualisation immersive, des systèmes cinématographiques navigables et de la narration interactive. (epidemic.net)</p> <p>http://www.jeffreyshawcompendium.com/ http://ceaac.org/artistes/jeffrey-shaw http://media.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/interview_jeffrey_shaw_lart_du_cin_ma_i_nteractif : interview de Jeffrey Shaw sur l'art du cinéma interactif</p>
<u>Samuel Bianchini</u>	<p>Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger. Après avoir soutenu sa thèse de doctorat au Palais de Tokyo avec une exposition personnelle, il est aujourd'hui enseignant-chercheur (Maître de conférences en Arts et Sciences de l'art) à l'Université de Valenciennes (laboratoire Calhiste) et auprès d'EnsadLab, laboratoire de recherche de l'École nationale supérieure des arts décoratifs (Paris) pour lequel il dirige le programme de recherche sur les dispositifs interactifs.</p> <p>http://dispotheque.org/fr http://diip.ensadlab.fr/fr/ http://moocdigitalmedia.paris/cours/arts-et-dispositifs/</p>
<u>Adrien M/Claire B</u>	<p>La compagnie Adrien M / Claire B crée des formes allant du spectacle aux installations dans le champ des arts numériques et des arts vivants. Elle est codirigée par Claire Bardainne et Adrien Mondot. Leur démarche place l'humain au centre des enjeux technologiques, et le corps au cœur des images, avec comme spécificité le développement sur-mesure de ses outils informatiques. Ils poursuivent la recherche d'un numérique vivant : mobile, artisanal, éphémère et sensible.</p> <p>http://www.am-cb.net/projets/</p>
<u>Jean-Robert Sédano et Solveig de Ory</u>	<p>L'art numérique interactif, ludique et musical de Jean-Robert Sédano et Solveig de Ory. Pionniers de l'art interactif, Jean-Robert Sédano et Solveig de Ory expérimentent et réalisent depuis les années 1980 des environnements, installations et sculptures musicales qui proposent à chacun une expérience concrète, dynamique et ludique. Pratiquant une forme de création transdisciplinaire, ils ont développé un joyeux mélange entre arts plastiques, musique, technologie et créativité participative. Autonomes vis à vis des organismes officiels, indépendants du marché de l'art, leurs travaux sont uniquement loués ou vendus à des collectivités. Auteurs des concepts, des algorithmes et des logiciels originaux, ils tracent un chemin singulier dans le monde de l'art numérique en réalisant intégralement leurs œuvres.</p> <p>http://www.visiolynx.com/</p>
<u>Grégory Lasserre et Anaïs Met Den Ancxt</u>	<p>Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt. Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions : installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives etc... En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...). La plupart de leurs œuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires.</p> <p>http://www.scenocosme.com/</p>
<u>Grégory Chatonsky</u>	<p>Grégory Chatonsky a effectué des recherches doctorales sur la réalité virtuelle et l'ontologie technologique à la Sorbonne avant d'intégrer le Master Multimédia des Beaux-Arts de Paris. C'est en 1994 qu'il fonde "Incident". Depuis la fin des années 90, il a été accueilli comme artiste en résidence au Centre International de Création Vidéo d'Hérimoncourt, au C3 de Budapest et à l'abbaye de Fontevraud. Grégory Chatonsky a aussi été Lauréat de la Villa Medici hors les murs et artiste professeur au Fresnoy avant d'enseigner, depuis 2006, à l'École des Arts Visuels et Médiatiques de Montréal. (Nouveaux médias.net)</p> <p>http://chatonsky.net/ http://www.nouveauxmedias.net/gchatonsky.html http://incident.net/</p>
<u>Maurice Benayoun</u>	<p>Né en 1957, <i>Maurice Benayoun</i> est agrégé d'Arts Plastiques et enseigne depuis 1984 à l'université Paris 1. Co-fondateur, en 1987, de la société "ZA production" spécialisée dans les nouveaux médias, il est lauréat de la Villa Medici hors les murs en 1993 pour son projet "AME" (<i>Après Musée Explorable</i>). Maurice Benayoun est aussi directeur artistique du CITU (Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire) dont il est également le co-fondateur.</p> <p>http://www.benayoun.com/ http://arts-numeriques.codedrops.net/Le-Tunnel-sous-l-Atlantique http://www.nouveauxmedias.net/mben.html</p>

Articles, revues en ligne, sites généralistes, conférences...

DENOMINATION	DESCRIPTION ET LIENS
<u>Centre ressource LABOMEDIA</u>	"Ce wiki est un outil pour développer et partager des ressources autour des arts et des cultures numériques au sens large." Le site comprend de nombreuses rubriques dont : <ul style="list-style-type: none"> - "Une Histoire des arts numériques, des nouveaux medias, multimédia, interactif - de 1900 à nos jours. - "Concevoir un projet interactif" - Et de nombreuses ressources techniques http://wiki.labomedia.org/index.php/Accueil
<u>GRATIN</u>	"Groupe de Recherches en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques" Ce site est dédié aux formes d'art utilisant les programmes comme matériau central. Un peu ancien mais gros catalogue de liens, dont certains malheureusement ne sont plus valables. http://www.gratin.org/
<u>MARGES (revue d'art contemporain)</u>	Art interactif et pré-cinéma. Des modes de relations parallèles et hybrides. http://marges.revues.org/704
<u>LEONARDO on-line</u>	Article sur "qu'est-ce que l'interactivité ?" un peu ancien mais intéressant. http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php
<u>Wikipedia</u>	Article sur "art interactif" https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_interactif
<u>Ludovia 2010 : Créativité et interaction (Colloque scientifique organisé par "Culture numérique")</u>	Les dispositifs interactifs contemporains. Vers de nouvelles expériences et perceptions artistiques : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo10/lapp_lhostis_ludovia_2010.pdf
<u>Ecole Européenne Supérieure de l'Image et l'Université de Poitiers</u>	Le corps et l'expérience dans les arts interactifs (mémoire de master) : http://jamirgueye.org/wp-content/uploads/2011/08/Le_corps_et_experience_ds_les_arts_interactif_2010.pdf
<u>DigitalARTI</u>	Magazine on-line sur l'art numérique en général et l'interactivité. Ce média, en anglais et en français, traite des arts numériques, de l'actualité des artistes, de l'innovation et de la recherche, de la programmation des festivals. http://media.digitalarti.com/fr
<u>Collectif Ascidiacea</u>	Définir l'œuvre interactive, par Lenny Szpira. http://ascidiacea.hypotheses.org/14
<u>ENSAD (conférence vidéo)</u>	14ème conférence hybride : Christa Sommerer et Laurent Mignonneau "L'art interactif revisité entre interaction et participation." Depuis plus de vingt ans, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer créent des installations interactives numériques. Cette conférence propose une vue d'ensemble de leurs travaux concernant certains aspects de la relation entre les humains et les plantes, des interfaces intuitives, de l'art génératif et de l'évolution par ordinateur au moyen d'algorithmes génétiques, de l'archéologie des médias ainsi qu'une présentation de leurs travaux récents sur la valeur de l'art et de l'économie de l'attention. Deux de leurs œuvres intitulées « Escape » et « Excavate » seront présentées au public lors de cette conférence. Laurent Mignonneau et Christa Sommerer enseignent dans le département « Interface Culture » qu'ils ont créé il y a maintenant dix ans à l'université d'art et de design de Linz, en Autriche. https://www.youtube.com/watch?v=vJCJgwDeGoM
<u>PROTEUS (revue d'art)</u>	Le spectateur face à l'art interactif, n°6 de la revue Proteus à télécharger au format pdf : http://www.revue-proteus.com/parus.html
<u>Interface-Z</u>	Site d'aide et de vente de matériel pour installations interactives. Interface-Z a pour but d'aider les artistes à réaliser facilement leur installation interactive.