

1. DESCRIPTIF

Présentation des différents courants et des méthodologies de la recherche et de la création en arts technologiques. Réflexion portant sur le cadre théorique du projet des étudiants.

2. OBJECTIFS ET CONTENU

Dans le cadre de ce séminaire, les étudiants doivent entreprendre une démarche de réflexion sur un projet en arts technologiques. Le but n'est pas de réaliser le projet, mais de le concevoir. Il y a trois objectifs à atteindre :

1. Établir une ligne directrice pour le projet (quel type de projet ? quel est le but artistique visé ? quel rôle y joue la technologie ? comment peut-il être réalisé en pratique ?)
2. Étudier l'état de l'art lié au projet (où s'inscrit le projet par rapport à ce qui se fait actuellement ? quelles sont les œuvres similaires sur le plan technologique, idéologique ou artistique ?)
3. Obtenir une compréhension du domaine des arts technologiques et une habileté pratique liée au contenu présenté

Une présentation et une analyse des enjeux du numérique dans le champ de l'art seront le fil conducteur du séminaire, auquel se grefferont les interventions de spécialistes dans chaque domaine particulier (audiovisuel, musical, littéraire, jeu vidéo, etc.). Une place centrale sera donnée à la discussion et à la présentation des projets de chaque étudiant, à l'analyse de l'état de l'art relatif aux différents projets et au débat sur ses implications technologiques, esthétiques, sociales et politiques.

3. CORPUS DE TEXTES

- Aarseth, Espen J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. 1^{re} éd. Hopkins Fulfillment Service, 1997.
- Aigrain, Philippe. *Sharing : Culture and the Economy in the Internet Age*. Amsterdam University Press, 2012. http://www.aup.nl/do.php?a=show_visitor_book&isbn=9789089643858&l=2.
- Archibald, Samuel. *Le texte et la technique : La lecture à l'heure des médias numériques*. Le Quartanier, 2009.
- Bachimont, Bruno. *Le sens de la technique : Le numérique et le calcul*. Les Belles lettres, 2010.
- Berners-Lee, Tim, et A. M. Turing. *Thinking on the Web*. s.d.
- Bersini, Hugues. *Informatique et cinéma*. Ellipses Marketing, 2009.
- Bon, François. *Après le livre*. Éd. du Seuil, 2011. <http://www.publie.net/fr/ebook/9782814504103/apres-le-livre>
- Bush, Vannevar. « As we may think ». *Atlantic Magazine*. s.d. <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>.
- Collectif. *Dictionnaire de la culture numérique*. Hermann, 2013.
- Doueïhi, Milad. *La grande conversion numérique; suivi de Rêveries d'un promeneur numérique*. Traduit par Paul Chemla. Éd. du Seuil, 2011.
- Galloway, A. *The Interface Effect*. Polity, 2013.
- Hayles, N. Katherine. *My Mother Was a Computer : Digital Subjects and Literary Texts*. University Of Chicago Press, 2005.
- Kerckhove, Derrick de. *L'intelligence des réseaux*. Odile Jacob, 2000.
- Lunenfeld, P. *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Culture*. MIT Press, 2000.
- Maignien, Yannick. « L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction numérisée » (2 janvier 1996). http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000302.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, 2002.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011.
- Vitali Rosati, Marcello. *S'orienter dans le virtuel*. Hermann, 2012.

Une bibliographie et une webographie plus détaillées seront fournies au premier cours. Les lectures seront personnalisées pour chaque étudiant sur la base de son projet.

4. ÉVALUATION

L'évaluation du cours se divise en un projet et des exercices.

Projet

- Partie 1 : Description du projet
- Partie 2 : Revue de l'état de l'art

Le travail remis sera sous deux formes :

- Rapport contenant les deux parties
- Présentation orale du projet en classe

Exercices

Les exercices sont liés à la matière présentée dans le cours. Il y aura trois exercices à faire dans le cadre du cours.

Barème

- Rapport (présentation du projet et état de l'art) : 40 %
- Présentation orale : 30 %
- Exercices : 30 %