



**HAL**  
open science

## 100 Notions pour l'Art Numérique - Présentation

Marc Veyrat

► **To cite this version:**

Marc Veyrat. 100 Notions pour l'Art Numérique - Présentation. 100 Notions pour l'Art Numérique, Éditions de l'Immatériel, p.7, 2015. hal-04925662

**HAL Id: hal-04925662**

**<https://hal.science/hal-04925662v1>**

Submitted on 10 Feb 2025

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# 100 Notions

pour l'art numérique

Marc VEYRAT  
Coordination de l'ouvrage

Ghislaine AZÉMARD  
Coordination de la Collection 100 Notions

**Collection 100 Notions**  
[www.100notions.com](http://www.100notions.com)

Coordination de l'ouvrage :  
Marc VEYRAT

Coordination de la Collection 100 Notions :  
Ghislaine AZÉMARD

Couverture et mise en page :  
John MOTTA

Développement plateforme [100notions.com](http://100notions.com) :  
Samuel DA SILVA

**ISBN 979-10-91636-02-5**

Publié par :



17, rue de Lancry 75010 Paris (France)



© Centre Mobius International, 2015

# Sommaire

Présentation.....	6	18   Collection.....	54
1   Acteur virtuel.....	8	19   Corps en 1 <sup>ère</sup> personne.....	57
2   Algorithme.....	10	20   Cosmotique.....	59
3   Architecture augmentée.....	13	21   Cybercommunauté.....	61
4   Archivage.....	15	22   Cybergraph.....	64
5   Art combinatoire.....	18	23   Data représentation (data visualisation).....	66
6   Art game.....	20	24   Digital Diaries.....	68
7   Art multiplié.....	23	25   Dispositif génératif.....	71
8   Art numérique.....	26	26   Dispositif ouvert.....	73
9   Art numérique et anthropologie.....	29	27   Dispositifs écrans.....	76
10   Art numérique et politique.....	32	28   eMOTION.....	79
11   Art participatif.....	35	29   e-Mythes.....	81
12   Art sonore.....	38	30   e-Percept.....	83
13   Arts immersifs.....	41	31   eSPACE.....	86
14   Autonomie (des créatures virtuelles).....	43	32   Écologie corporelle.....	89
15   Biologie.....	46	33   Espace pictural.....	91
16   Bug.....	48	34   Espaces mixtes.....	93
17   Coefficient de numéricité.....	51	35   Événement liminal.....	95
		36   Expériences.....	98
		37   Figure.....	100
		38   Flâneries.....	102

<b>39</b>   Flânographie.....	105	<b>58</b>   In/visible.....	153
<b>40</b>   Format.....	107	<b>59</b>   Jeux sociologiques.....	155
<b>41</b>   Forme.....	110	<b>60</b>   Lisibilité.....	157
<b>42</b>   Gestus.....	112	<b>61</b>   Lumière, lux > < lumen.....	159
<b>43</b>   Glitch / Glitch Art.....	115	<b>62</b>   Machinima.....	162
<b>44</b>   Hybridations.....	120	<b>63</b>   ®≠MAKE.....	164
<b>45</b>   Hybridation des techniques plastiques traditionnelles et numériques.....	123	<b>64</b>   Matériau.....	167
<b>46</b>   Hybridation des corps / cyborg.....	125	<b>65</b>   Médiation esthétique.....	170
<b>47</b>   Hybridologie.....	127	<b>66</b>   Modèles de simulation.....	172
<b>48</b>   Hypermédialités.....	129	<b>67</b>   Moucharabieh.....	175
<b>49</b>   Hypertexte / Hypermédia artistique.....	131	<b>68</b>   Musées virtuels et arts numériques.....	179
<b>50</b>   i-Mobile.....	134	<b>69</b>   Nouvelle causalité.....	181
<b>51</b>   i+D/signe.....	136	<b>70</b>   Obsolescence.....	183
<b>52</b>   Immersion.....	139	<b>71</b>   Ontologies visuelles.....	185
<b>53</b>   Imprégnation.....	141	<b>72</b>   Parcours (Esthétique du).....	187
<b>54</b>   In/formation.....	143	<b>73</b>   Participationnite.....	190
<b>55</b>   Info-esthétique.....	146	<b>74</b>   Paysages artificiels.....	193
<b>56</b>   Intericonicité.....	149	<b>75</b>   PST : Perception spatiale transmédiale.....	195
<b>57</b>   Intimités numériques.....	151	<b>76</b>   Photographie connectée.....	198
		<b>77</b>   Photonumérique.....	200

<b>78</b>   Pixel.....	204	<b>98</b>   Utopia.....	257
<b>79</b>   Poétique des données.....	206	<b>99</b>   Virtualisme.....	260
<b>80</b>   Post-Digital Art.....	209	<b>100</b>   Vitamorph.....	262
<b>81</b>   Programme.....	212		
<b>82</b>   Rapports haptiques.....	215		
<b>83</b>   Ready-made.....	218		
<b>84</b>   Reproductibilité.....	221		
<b>85</b>   Robotique.....	224		
<b>86</b>   Sculpture sociale.....	227		
<b>87</b>   Seconde interactivité.....	230		
<b>88</b>   Signature.....	233		
<b>89</b>   Software Art.....	236		
<b>90</b>   Sport'art numérique.....	238		
<b>91</b>   Surfaces composites.....	241		
<b>92</b>   Synesthésie.....	243		
<b>93</b>   Tiers-lieux.....	245		
<b>94</b>   Totalisation.....	247		
<b>95</b>   Triade Auteur / Œuvre / Interacteur.....	249		
<b>96</b>   Tribal poursuite.....	252		
<b>97</b>   U-topic.....	255		

# Présentation

**L**a collection **100 Notions** a été imaginée par Ghislaine Azémard et Matthieu Quiniou. Elle regroupe autour de questions, de concepts, de notions liés à ce monde du numérique qui nous entoure, ce que nous pourrions appeler désormais des *livres hybrides*. Car ces objets sont à la fois des livres en version papier et en version électronique, sans cesse *augmentés* par de nouveaux documents visuels et multimédias, des notes, des commentaires, disponibles sur Internet [www.100notions.com](http://www.100notions.com).

En effet comment imaginer les nouveaux territoires du futur ? Et quelles œuvres d'art pourront ou seront associées à sa construction et en formuleront *une position critique* ? **100 Notions pour l'Art Numérique** est le deuxième volume de cette collection. Celui-ci a été écrit avec le concours d'artistes, de critiques, de commissaires d'expositions mais aussi d'universitaires dans des champs disciplinaires comme l'art et l'histoire de l'art, les mathématiques, la sociologie, les sciences de gestion, les sciences politiques, l'anthropologie visuelle, les sciences de l'information et de la communication.

Tous les contributeurs sont attentifs à une vision interdisciplinaire et internationale de cette relation entre *art et société, confrontés aux technologies numériques...* En effet il ne s'agit plus de construire un système cloisonné, bâti sur un communautarisme étriqué mais bien d'essayer de tisser des liens entre économies, politiques, arts, cultures et sociétés, afin que l'Autre, dans cet environnement abstrait mais bouillonnant d'un avenir encore à inventer et à comprendre,

ne soit plus un *étrange*<sup>®</sup> mais un individu reconnu par et pour ses différences fondamentales de *connecteur au Monde*.

Ainsi **100 Notions pour l'Art Numérique** s'adresse non seulement au monde de l'art, mais — peut-être de manière très utopique — à toute personne attentive au numérique qui souhaite comprendre, développer de nouveaux dispositifs aux frontières de plusieurs champs d'expériences et, ou, participer à cette *formidable révolution en marche*.

Marc VEYRAT

Achévé d'imprimer en Février 2015  
sur les presses de l'imprimerie ????