

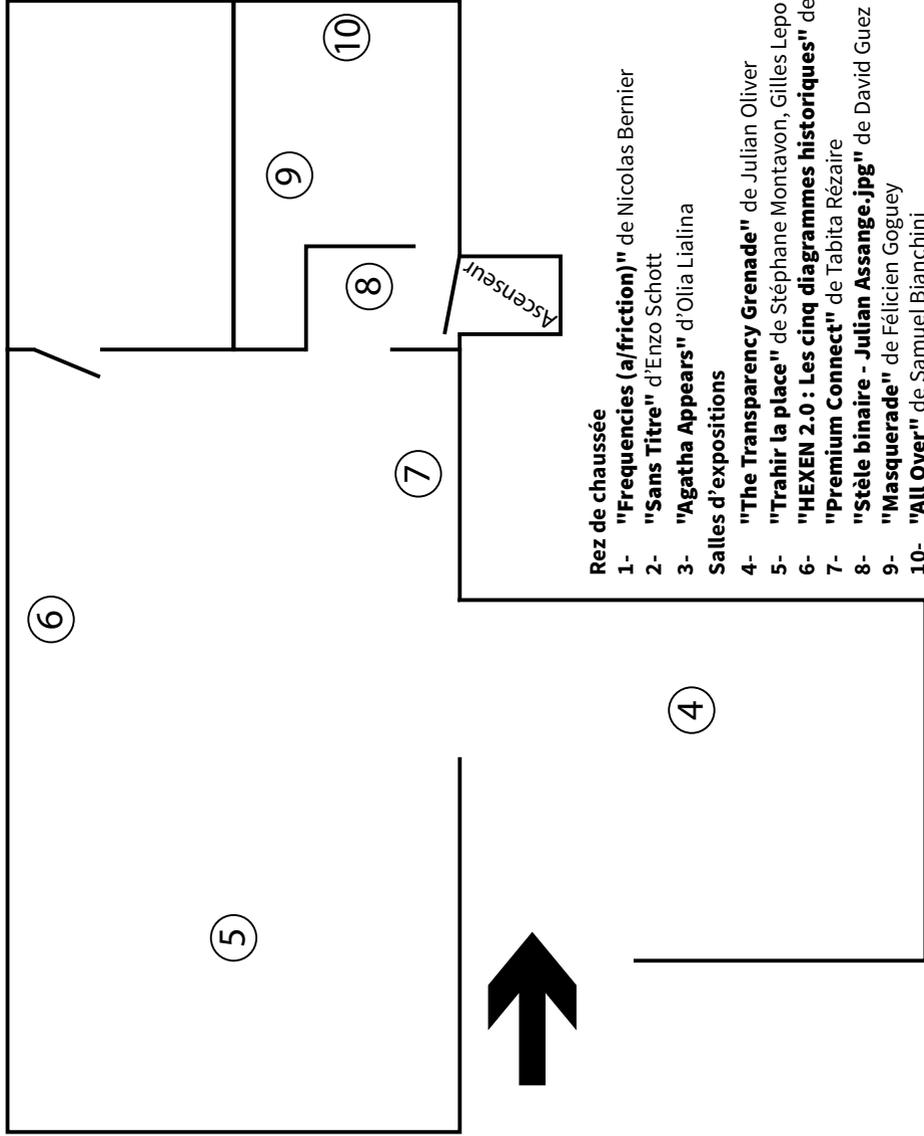
**ESPACE
MULTIMÉDIA
GANTNER**

EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE



CONSTELLATIONS
GUIDE DE L'EXPOSITION
DU 4 AU 24 MAI

#2



Rez de chaussée

- 1- **"Frequencies (a/friction)"** de Nicolas Bernier
- 2- **"Sans Titre"** d'Enzo Schott
- 3- **"Agatha Appears"** d'Olivia Lialina

Salles d'expositions

- 4- **"The Transparency Grenade"** de Julian Oliver
- 5- **"Trahir la place"** de Stéphane Montavon, Gilles Lepore et Antoine Chessex
- 6- **"HEXEN 2.0 : Les cinq diagrammes historiques"** de Suzanne Treister
- 7- **"Premium Connect"** de Tabita Rezaire
- 8- **"Stèle binaire - Julian Assange.jpg"** de David Guez
- 9- **"Masquerade"** de Félicien Gogurey
- 10- **"All Over"** de Samuel Bianchini

CONSTELLATIONS #2

//////
Avec les œuvres de Nicolas Bernier, Samuel Bianchini, Félicien Goguey, David Guez, Olia Lialina, Stéphane Montavon, Gilles Lepore & Antoine Chessex, Julian Oliver, Tabita Rézaire, Enzo Schott et Suzanne Treister.

Riche de 65 œuvres, la collection d'art numérique de l'Espace multimédia Gantner est unique en France. Initiée en 2004, la politique d'acquisition de cette collection est fondée sur l'exploration d'un champ d'œuvres contemporaines aux diverses formes, en constante évolution.

Les cultures numériques sont aujourd'hui omniprésentes et les artistes en ont fait autant un sujet qu'une matière artistique. La collection de l'EMG accueille désormais des œuvres travaillant le numérique comme référence critique, poétique ou historique, en l'utilisant comme technique de production pour des formes artistiques traditionnelles.

Installations, dessins, net art, vidéo... l'exposition *Constellations #2** réunit une partie des acquisitions réalisées ces 10 dernières années.

Constellations #2 est l'occasion de (re)découvrir ces pièces mais aussi de pénétrer au cœur du travail de conservation mené par l'équipe de l'Espace multimédia Gantner autour des multiples questions qu'elles soulèvent. Les problématiques d'acquisition et de préservation d'œuvres en ligne, virtuelles, soumises à l'évolution des supports hardware et software et à leur obsolescence font partie de nos sujets de recherches et d'expérimentations perpétuelles.

Ces œuvres circulent aujourd'hui en permanence, à l'échelle locale, nationale ou internationale. Elles sont les vecteurs d'une diffusion large et ouverte des cultures numériques et participent au rayonnement de l'art numérique, du travail des artistes et de notre patrimoine.

*Constellations #2 est la suite de l'exposition Constellations présentée à l'EMG du 17 novembre 2012 au 27 janvier 2013 qui réunissait les acquisitions des trois années précédentes.

Sophie Monesi



Nicolas Bernier, *Frequencies (a/friction)* (2015)

Nicolas Bernier (1977-) est un artiste canadien. Il œuvre dans plusieurs domaines : performances, installations, musique concrète, improvisations bruitistes et art vidéo. Tout en multipliant les collaborations avec la danse, le théâtre, l'image en mouvement, et privilégiant l'interdisciplinarité.

Au sein de cet éclectisme demeure une constante : la recherche d'un équilibre entre cérébralité et sensualité ainsi qu'entre matières organiques et traitements numériques. Il est membre de Perte de Signal, un centre de production, de recherches et de développement de projets en arts numériques.

<http://www.nicolasbernier.com/>

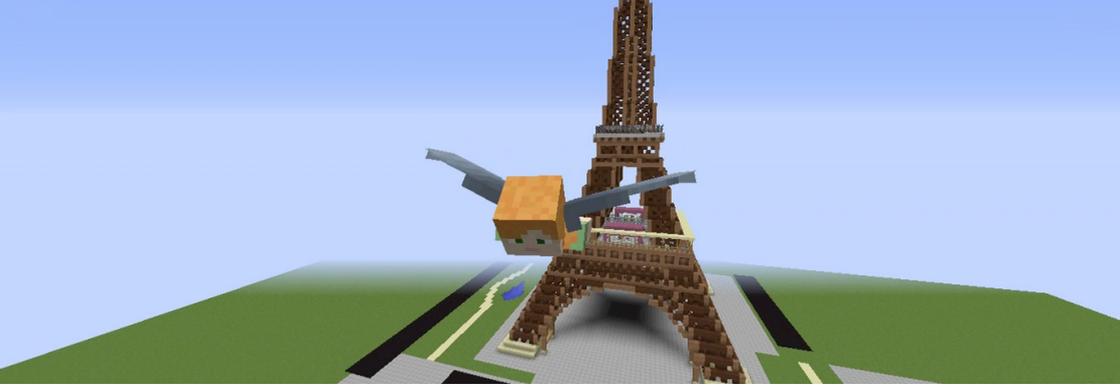
//

Frequencies (a / friction) est une installation d'art sonore. Sur une table lumineuse sont disposés : un vieil oscillateur, connecté à une enceinte, diffusant de façon continue un son sur une fréquence fixe de 476 hertz, ainsi qu'un diapason dont la fréquence est de 480 hertz. Le diapason est frappé aléatoirement par un solénoïde (moteur-piston).

De cet impact, souligné par l'éclat émis par la table lumineuse, émerge un tintement, qui reste en suspens. Les deux fréquences, celle de l'oscillateur et celle du diapason, semblent à ce moment se rencontrer, un effet acoustique de battement apparaît. L'auditeur découvre alors la friction entre ces deux oscillations, entre le son électronique et le son acoustique.

Cette pièce est un double hommage au compositeur et artiste sonore américain Alvin Lucier qui, depuis les années 1960, a travaillé intensément avec les oscillateurs, et au physicien allemand Hermann von Helmholtz, qui a été dès la deuxième moitié du XIXe siècle, parmi les premiers à théoriser les motifs de battement entre les fréquences.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/frequencies-a-friction/>



Enzo Schott, *Sans Titre* (2016)

Enzo Schott (2000-) est un artiste numérique suivi par l'association « la Main à l'oreille », qui soutient l'invention autistique sous toutes ses formes. Il crée en autodidacte des œuvres numériques à partir de captures d'écran, de différents logiciels comme Powerpoint et du jeu vidéo Minecraft.

Depuis l'âge de 4 ans, quand il découvre sur son ordinateur la possibilité de « couper-coller » des morceaux pour créer un monde, il n'a plus cessé d'inventer.

<https://www.youtube.com/channel/UC9YrsLISaynyLckCoYCpvAw?reload=9>

//

L'œuvre d'Enzo Schott est une vidéo obtenue lors d'enregistrements de séances de jeu sur Minecraft. Présentée sur grand écran elle montre les différentes stratégies développées par Enzo, à l'échelle d'un bâtiment comme à l'échelle d'une ville, pour échapper à ses peurs.

Cet enfant atypique, pour surmonter sa peur des inondations, ancrée dans la réalité de ses craintes, est devenu l'architecte d'un monde imaginaire en 3D, qu'il appelle « mon monde », où il a trouvé comment avoir la vie sauve en montant toujours plus haut dans les grands bâtiments qu'il construit.

Le personnage, son avatar, évolue dans ces diverses situations. Dans d'autres vidéos, on le voit notamment à l'intérieur d'un immeuble où l'eau monte subitement prendre l'ascenseur pour en atteindre le sommet. Il trouvera ensuite une solution pour redescendre en s'équipant, comme ici, d'une cape lui permettant de voler.

L'œuvre *Sans titre* d'Enzo Schott a été présentée pour la première fois en 2016, lors de l'exposition « Brut Now » coproduite par l'Espace multimédia Gantner et les Musées de Belfort. Cette exposition fut pensée pour réinscrire, pour la première fois en France, l'art brut dans sa contemporanéité. Avec plus de 200 œuvres issues de collections particulières, de fondations privées et de structures publiques françaises et étrangères, elle plaça les nouvelles pratiques, les nouveaux médias sur le devant de la scène artistique française.

<https://www.espacemultimeddiagantner.cg90.net/oeuvre/sans-titre/>



Olia Lialina, *Agatha Appears* (1997)

Olia Lialina (1971-) vit et travaille à Stuttgart où elle est professeure en nouveau média à la Merz Akademie depuis 1999. Elle est l'une des pionnières du net art et fondatrice du site Art Teleportacia, l'un des premiers sites d'exposition virtuelle.

Fréquemment gestuel et illustratif, son travail explore la nature systémique d'Internet, tissant des liens d'intimité entre le hardware, le software et l'action humaine. Créant des liens entre le corps physique et l'espace virtuel, elle insère sa propre image dans des environnements virtuels au gré de sa série des Net Portraits (portraits en ligne) et en posant comme modèle GIF animé.

Olia Lialina dissèque le langage de la culture et de la production numérique. Internet devient un support artistique et narratif, et les interconnexions caractéristiques de l'environnement numérique sont une partie intégrante de ses œuvres.

<http://art.teleportacia.org/>

//

Agatha Appears est une œuvre de net art offrant un récit sur la connexion et la déconnexion, la communication et le bruit (numérique), narrant la rencontre et les aventures d'un homme et d'une femme – un administrateur système anonyme et une jeune fille de la campagne – dans une grande ville.

Cette œuvre a recours au langage HTML pour donner forme à un montage cinématographique déployé dans une multiplicité de cadres de navigateurs, générant des fragments de texte et d'images, qui, lorsqu'on clique dessus, proposent différents chemins possibles.

Venue d'un petit village, Agatha s'est perdue dans la ville, dit-elle à l'admin. « HA-HA-HA! ,Chérie, tu as entendu parler d'INTERNET? », répond-il. Il lui propose ensuite de lui apprendre à se téléporter où bon lui semble.

Le récit fantastique d'Agatha est complexe, et les utilisateurs devront peut-être réaliser plusieurs tentatives pour se rendre compte qu'Olia Lialina a utilisé certains composants de navigateur d'une manière très peu orthodoxe...

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/agatha-appears/>

Œuvre en ligne :

<http://www.c3.hu/collection/agartha>



Julian Oliver, *The Transparency Grenade* (2012)

Julian Oliver (1984-) est un artiste néo-zélandais, il se définit comme « ingénieur critique ». Ses productions, internationalement reconnues, utilisent l'ingénierie et le code informatique comme matériau central de création et en explorent ses potentialités autant qu'elles en dénoncent ses dérives. Il donne également de nombreux workshops et conférences, notamment autour de l'art logiciel, du hacking créatif, du réseau, de la programmation orientée objet pour les artistes...

Activiste, il défend les logiciels libres et open source et contribue aux initiatives visant à renforcer les droits civils sur Internet.

<https://julianoliver.com/>

//

The Transparency Grenade est équipée d'un ordinateur miniature, d'un micro et d'une puissante antenne sans fil. Lorsqu'elle est active elle intercepte autour d'elle le trafic circulant sur les réseaux wi-fi ciblés ainsi que les sons ambiants. Elle envoie ces données en streaming de manière anonyme et sécurisée vers un serveur dédié permettant l'accès à ces informations. Noms d'utilisateurs, identifiants de périphériques, adresses IP, fragments d'e-mails non cryptés, pages Web, images et voix sont récupérés et instantanément divulgués en vue publique sur l'écran. Un point rouge sur une carte indique l'endroit de la détonation.

Par le biais de cet artefact symbolique, Julian Oliver critique le manque de transparence de l'information diffusée par les gouvernement et par les entreprises. Il critique la rétention et le contrôle d'informations pratiqués par ces entités, et prône la liberté d'informer, à l'heure où les lanceurs d'alertes sont toujours condamnés. La grenade est ici présentée comme le symbole d'un passage à l'action. C'est une explosion immatérielle, sans violence physique, qui se produit, dispersant publiquement les bribes d'informations.

Au-delà des revendications politiques, l'œuvre sensibilise également le public à la nécessité de la protection de ses données personnelles, souvent interceptées et utilisées à des fins commerciales ou d'espionnage. Voyant ses photos, les sites consultés, des bribes d'e-mails affichés instantanément à la vue de tous sur grand écran, le visiteur prend conscience de la facilité d'intrusion dans son espace virtuel privé.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/œuvre/frequencies-a-friction/>



Stéphane Montavon, Antoine Chessex, Gilles Lepore, *Tahir la place* (2015)

Stéphane Montavon (1977-) est un poète et artiste sonore. Il parcourt le monde pour réaliser des enregistrements de terrains de situations aussi bien quotidiennes que de crises, puis y ré-implante des archives sonores et spatialise le tout afin de créer des pièces quadriphoniques de cinéma pour l'oreille, des performances in-situ ou des textes. Ses œuvres explorent la dis-crépance entre audition et vision, questionne le concept de paysage et poursuivent cet objet infiniment fuyant qu'est la voix.

Avec Antoine Chessex (1980-) – compositeur, saxophoniste, performeur et musicien expérimental suisse – et Gilles Lepore (1972-) – réalisateur, auteur de bande dessinée et illustrateur franco-italien – ils coréalisent le projet l'Appeau, une série de quatre pièces sonores et filmiques dont *Tahir la place* fait partie.

<http://re-implant.blogspot.com/> (Stéphane Montavon)

//

Tahir la place est une installation sonore diffusant en quadriphonie des enregistrements sonores captés le 9 mars 2011 sur la place Tahrir au Caire, pendant la révolution égyptienne. A ce moment, la place / rond-point est occupée depuis le 25 janvier par les manifestants qui militent entre autres pour la démocratie et la fin de l'Etat policier.

Dans la journée, la place est assaillie par les réactionnaires qui réclament leur départ, afin que le trafic automobile et les affaires reprennent. La population est emmenée par des baltaguais, des hommes de main du régime qui est en train de s'effondrer. L'armée laissera faire, tout comme les jours précédents, où elle avait assisté sans réagir aux attaques et tueries survenues en marge des manifestations. Dans la nuit, l'armée prend le contrôle du rond-point, évacuera les tentes dévastées et tiendra les témoins à distance, interdisant à quiconque de prendre des photos.

Dès lors qu'on la vide de son cœur et que la révolution bascule, la narration se dissout. Ne restent que quelques voix captées à la dérive dans les alentours de la place Tahrir et, deux jours plus tard, à Alexandrie.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/trahir-la-place/>



Suzanne Treister, *HEXEN 2.0 : Les cinq diagrammes historiques* (2009-2011)

Suzanne Treister (1958-) vit et travaille à Londres. Dès les années 1990, elle devient une pionnière de l'art numérique, des nouveaux médias et du net art.

Suzanne Treister a élaboré un large ensemble de travaux qui intègrent récits excentriques et champs de recherche non conventionnels, afin de révéler les structures qui relient le pouvoir, l'identité et le savoir. Souvent étendus sur plusieurs années, ses projets comprennent des réinterprétations fantastiques des taxonomies données et des histoires qui examinent l'existence de forces secrètes, invisibles et à l'œuvre dans le monde, qu'il s'agisse de celui de l'entreprise, du militaire ou du paranormal.

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

//

« Hexen 2.0 plonge dans l'histoire des recherches scientifiques liées aux programmes gouvernementaux de contrôle des populations, et explore les histoires parallèles des mouvements communautaires et de contre-culture. Prenant comme cadre les impératifs militaires et gouvernementaux d'après la Seconde Guerre Mondiale (1939-1945), Hexen 2.0 dresse un état des lieux du terrain où se rencontrèrent sciences physiques et sciences sociales » Suzanne Treister.

Les diagrammes historiques, comme clé de voûte du projet, sont une tentative de cartographier ces histoires spécifiques et leurs liens en termes de relations entre technologie, politique, guerre et société.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/hexen-2-0-les-cinq-diagrammes-historiques/>



Tabita Rézaire, *Premium Connect* (2017)

À la fois artiste, chercheuse et guérisseuse, thérapeute en santé-tech-politix et professeure de Kemet/Kundalini Yoga, Tabita Rezaire est une artiste plurielle, qui considère le corps comme une technologie. Son travail, qui privilégie le média vidéo, a été présenté en Corée du Sud, mais aussi en Australie ou au Danemark. Très intéressée par internet qu'elle rapproche du monde réel et qu'elle définit comme occidental-centré, mais aussi excluant, oppressif, raciste et patriarcal, elle appelle par son travail à le décoloniser et à le déconstruire.

<https://www.tabitarezaire.com/>

//

Premium Connect est une vidéo d'une dizaine de minutes qui propose une lecture alternative aux récits dominants. Tabita Rézaire démontre ainsi que le système de code binaire peut se rapprocher des protocoles tout aussi binaire du système de divination imaginé par le peuple Yoruba (groupe ethnique d'Afrique).

En convoquant ainsi le cyberspace pour parler des pratiques spirituelles, Tabita Rezaire en profite par le même mouvement pour évoquer dans le désordre des sujets divers et variés comme le système fongique, les communications ancestrales, et prouve ainsi qu'internet est utilisé pour servir un certain impérialisme culturel. En faisant apparaître dans *Premium Connect* aussi bien des échanges de textos que l'intervention de la philosophe nigériane Sophie Oluwole, Tabita Rezaire souhaite aider à e-cicatriser, et à démanteler cette nouvelle forme de colonialisme pour se reconnecter à soi.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/premium-connect>



David Guez, *Stèle Binaire (1/6) Julian Assange – jpg, (2015)*

David Guez réalise des projets artistiques dont les deux moteurs fondamentaux sont la notion de lien, comme le lien social (physique et virtuel) ou le lien entre les différents médiums de créations, et la notion de public, tant sur l'aspect de la réception des œuvres que sur celui de leur discours. Ces deux approches lui ont permis d'inventer des « objets » et des « matrices » qui questionnent des sujets contemporains tels que les médias libres, les usages collaboratifs de l'internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté, les questions d'archivage...

<http://guez.org/davidguez/>

//

La série des 6 Stèles binaires est l'impression sur support en aluminium du code binaire de différents fichiers issus du patrimoine mondial. ainsi, chaque plaque devient la sauvegarde d'un fichier numérique, dans le cas où celui-ci viendrait à disparaître.

La stèle présentée dans cette exposition Julian Assange – jpg est un portrait traduit en langage binaire de l'informaticien et cybermilitant australien, fondateur de WikiLeaks et figure de proue des lanceurs d'alertes.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/6-steles-binaires/>



Félicien Goguey, *Masquerade* (2015-2016)

////////////////////

Félicien Goguey (1992-) est un artiste et designer français qui vit et travaille à Genève. Il crée des installations interactives, des performances, des applications et des objets connectés explorant le potentiel créatif des langages de programmation et des nouvelles technologies en privilégiant les outils libres. Son travail s'intéresse principalement à l'imperceptibilité du réseau Internet et à ses facteurs, aux phénomènes non visibles pour l'utilisateur, ainsi qu'à leurs conséquences politiques et sociales. Il travaille également autour de méthodes de design qui permettent d'apporter une réponse ou d'élaborer une stratégie face à cette imperceptibilité.

<https://felicien.io/>

//

En 2013, suite aux révélations d'Edward Snowden sur les pratiques de la National Security Agency (NSA) des Etats-Unis, le monde découvre la surveillance de masse opérée par les gouvernements sur l'ensemble du réseau Internet. Cette surveillance, qu'elle soit à des fins commerciales ou d'espionnage, n'est pas l'apanage des Etats-Unis et constitue pour l'artiste une grave atteinte au droit à la vie privée. L'œuvre *Masquerade* est une installation créée en réaction à ces problématiques.

Dans un contexte d'exposition l'œuvre fonctionne en dehors du réseau Internet. Un réseau de plusieurs éléments programmés appelés masqs a été créé. Ils sont numérotés et identifiés par les noms de différentes capitales mondiales. Ils sont disposés sur un tableau noir accroché au mur, reliés à un élément central, semblant être le masq d'origine, numéroté 1.

Ce réseau fonctionne exactement de la même manière que s'il était connecté, les masqs envoient de courts messages suspicieux qui sont redistribués entre eux via le serveur central. Une imprimante disposée en face, sur un socle, imprime l'ensemble de l'activité du réseau en continu, formant au sol un important amas de ruban de papier. L'accumulation des messages imprimés figure le volume de données créé par le système.

Ces masqs, lorsqu'ils sont connectés, opèrent de la même façon. Ils diffusent sur Internet des messages suspicieux générés à partir de dictionnaires de mots clés. Ces messages erronés sont diffusés en grand nombre, créant un bruit constant sur le réseau. Ils ne sont jamais identiques et, de fait, ne sont pas détectés comme étant des robots. Ils sont donc analysés par les algorithmes de surveillance, perturbant ainsi le fonctionnement des services de renseignements.

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/masquerade/>

GLOSSAIRE

ASCII (code) et ASCII art : le code ASCII ou American Standard Code for Information Interchange (Code américain normalisé pour l'échange d'informations) est une norme de codage informatique de caractère apparu dans les années 1960. Elle permet de transformer 128 caractères (chiffres, lettres, symboles, ponctuation) en code numérique afin de les stocker dans un ordinateur. L'ASCII art utilise les caractères contenus dans le code ASCII pour réaliser des images (exemple : le travail de l'artiste Vuk Cosic).

Battement : Battement: en physique, le battement est une modulation périodique d'un signal constitué de la superposition de deux signaux de fréquences proches. En acoustique musicale, la battement est audible lorsque deux cordes ou tuyaux vibrent à des fréquences dont la différence est entre 0,5 et 5 Hz environ.

Bruit (numérique) : le bruit désigne toute altération de la qualité de la transmission d'une information. On parle parfois métaphoriquement de bruit pour qualifier des informations et des messages inutiles, qui transitent sur le réseau et perturbent l'information utile (le signal).

Code binaire : Concept essentiel de l'informatique, le système binaire est un système de numération utilisant la base 2. On nomme bit les chiffres de la numération binaire. Ceux-ci ne peuvent prendre que deux valeurs : 0 et 1. Les processeurs des ordinateurs actuels sont composés de transistors ne gérant chacun que deux états. Un calcul informatique n'est donc qu'une suite d'opérations sur des paquets de 0 et de 1, appelés octets lorsqu'ils sont regroupés par huit.

Colonialisme / Décolonialisme : Le colonialisme est la politique menée par une nation pour étendre ou de conserver son autorité sur d'autres territoires, en général dans le but de la domination économique. Le pays colonisateur cherche à bénéficier du pays colonisé (terre, ressources, situation géographique) et imposent leurs pratiques culturelles (langue, médecine, croyance, modèle économique...). Le décolonialisme est un processus d'émancipation, de réappropriation des territoires coloniaux par les populations indigènes vis-à-vis des métropoles colonisatrices. Il conduit le plus souvent à l'indépendance des pays colonisés.

Hardware / Software : le hardware désigne le matériel physique constituant les ordinateurs de bureau, le PC, les matériels externes tandis que le software est un logiciel et une application qui parcourt un ordinateur.

Hacktivism : (contraction de Hacker et Activisme) est une forme de militantisme utilisant les compétences du piratage informatique dans le but de favoriser des changements politiques ou sociétaux.

HTML (HyperText Markup Language) : Langage codé pour créer des documents hypertextes dans le Web au moyen de balises et d'attributs. L'affichage d'un document HTML nécessite un navigateur Web.

Minecraft : Minecraft est un jeu emblématique des années 2010. C'est un jeu vidéo de type « bac à sable » (construction complètement libre) qui plonge le joueur dans un univers généré aléatoirement. Le jeu intègre un système d'artisanat axé sur l'exploitation de ressources naturelles, puis sur leur transformation en produits artisanaux.

Net art : D'après Anne Laforêt, chercheuse et théoricienne du Net art, il concerne les œuvres créées par, avec, pour Internet et sont donc consultables à tout moment. Elles peuvent susciter

l'intervention du visiteur ou bien être une installation. Les matériaux pour le Net art englobent le « World Wide Web » ou web, le courrier électronique, le transfert de fichier, le « chat » ou « clavardage », le streaming ou émission continue en flux de sons et/ou d'images, les flux RSS, les « podcasts ». Net.art est un terme inventé par l'artiste Pitz Schultz en 1995 et par la suite repris par un petit groupe d'artistes (Heath Bunting, Vuk Cosic, Alexei Shulgin et Jodi - duo composé de Joan Heemskerk et Dirk Paesmans, rejoints plus tard par Olia Lialina) pour désigner leurs pratiques artistiques sur Internet. En 1998, Heath Bunting, Vuk Cosic et Alexei Shulgin décident de proclamer la mort de Net.art

Quadriphonie : La quadriphonie est une technique d'ingénierie du son qui permet la restitution des musiques et effets sonores avec une impression d'espace accentuée, grâce à l'usage de quatre voies indépendantes : avant-droite, avant-gauche, arrière-droite et arrière-gauche.

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Disponible à l'Espace multimédia Gantner

Les livrets « Qu'est-ce-que l'art numérique ? » et « Qu'est-ce-que l'art sonore ? » :

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/wp-content/uploads/2015/07/WEB_EMG_LIVRET_ARTNUM_2018.pdf

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/wp-content/uploads/2015/07/WEB_EMG_LIVRET_ARTSON_2018.pdf

Art++ [texte imprimé] / Lartigaud David-Olivier, Directeur de publication, rédacteur en chef ; Rouffineau Gilles, Auteur ; Bianchini Samuel, Auteur. - Orléans : HYX, impr. 2011. - 1 vol. (452p.): ill. en noir et en coul., couv. ill.; 21 cm. - (Script). I

Bolidage : Performances en son multi-canal dans l'espace public pour voitures de tuning & orgue [texte imprimé] / Montavon Stéphane, Auteur. - Bâle [Suisse] : Büro für Problem, 2014. - 67p.: ill. en coul.; 18 cm + fichier son en ligne.

Brut ? [texte imprimé] / Lemoine David, Auteur ; La S grand atelier, Editeur scientifique. - 2017. - [58 p.]: ill. en coul.; 21x15 cm.

Brut Now : L'art brut au temps des technologies [texte imprimé] / Berst Christian, Commissaire d'exposition ; Surlapierre Nicolas, Auteur; Perrin Valérie, Auteur; Barras Vincent, Auteur; Capet Antoine, Auteur; Lemoine David, Auteur; Massou Jean-Marie, Artiste. - Dijon : Les presses du réel ; Bourgne : Espace multimédia Gantner, 2016. - 248 p. : ill. en coul. ; 21 x 25 cm.

Cosmos 2019 : Entretien avec Valérie Perrin [document électronique] / Simon Silvi, Metteur en scène, réalisateur ; Perrin Valérie, Personne interviewée ; Espace multimédia Gantner, Editeur scientifique ; RYBN, Auteur; Lienhard Marie, Auteur. - Bourgne : Espace multimédia Gantner, 2019.

Digital art conservation [texte imprimé] / Serexhe Franz-Bernhard , Auteur ; Espace multimédia Gantner ; Couchot Edmond ; Muntadas Antonio ; Laforet Anne ; Weibel Peter ; Himmelsbach Sabine ; Dreier Thomas ; Zielinski Siegfried ; Scheurmann Ingrid ; Huber Hans Dieter ; Parikka Jussi ; Thomas Jérôme ; Ruiz de Infante Francisco ; Mercier Pierre ; Dazord Cécile ; Shaw Jeffrey, Personne interviewée ; Collin Jean-Damien, Auteur; Perrin Valérie, Auteur. - Karlsruhe : ZKM, Center for art and media, 2013. - 629 p. - ill en coul; 24 cm+ Livret de l'exposition en allemand, anglais et français.

Digital art conservation : déplacements et actes infidèles [texte imprimé] / Ruiz de Infante Francisco, Auteur ; Thomas Jérôme, Auteur ; Laforet Anne, Auteur. - Strasbourg : HEAR, Haute école des arts du Rhin, impr. 2012. - 1 vol. (91 p.): ill. en noir et en coul., couv. ill. en coul.; 15 x 21 cm.

Documents - Quelques pratiques artistiques à l'ère de la numérisation : Collection, 35 œuvres [texte imprimé] / Masséra Jean-Charles, Auteur ; Collin Jean-Damien, Auteur ; Gauguet Bertrand, Auteur ; JODI, Artiste. - Dijon : Les presses du réel, 2007. - 307 p.: ill.; 27 cm+ 1 cd-rom.

Documents : Collectionner l'art numérique Tome 2 (2007-2018) [texte imprimé] / Perrin Valérie, Auteur ; Quaranta Domenico, Auteur ; Dazord Cécile, Auteur ; Mediengruppe Bitnik, Artiste ; Schmitt Antoine, Artiste ; Bernaud Eric, Artiste ; Guess Jeff, Artiste ; Alféri Pierre, Artiste ; Nuel Benjamin, Artiste ; Art Of Failure, Artiste ; Sollfrank Cornelia, Artiste ; Paris Guil-

laume, Artiste ; Bunting Heath , Artiste ; Bianchini Samuel, Artiste ; Montavon Stéphane, Artiste ; Chessex Antoine , Artiste ; Goguy Félicien, Artiste ; Babiote Cécile, Artiste. - Dijon : Les presses du réel ; Bourgne : Espace multimédia Gantner, 2018. - 233 p. : ill. en coul.

HEXEN 2.0 [texte imprimé] / Treister Suzanne. - Londres : Black Dog Publishing, 2012. - 157 p. : ill. en coul.; 29 cm.

Olia Lialina : Net Artist [texte imprimé] / Perrin Valérie, Directeur de publication, rédacteur en chef ; Sluis Katrina, Auteur ; Halter Ed, Auteur; Dekker Annet, Auteur; Connor Michael, Auteur ; Lialina Olia, Auteur ; Diaz Pamela, Traducteur; Caro Jean-François, Traducteur. - Dijon : Les presses du réel ; Bourgne : Espace multimédia Gantner, impr. 2020. - 1 vol. (224 p.) : ill. en n. et b., couv. ill. en coul. ; 21 cm.

Sur le diapason : autour d'un cycle de création, entre son, science et lumière [texte imprimé] / Bernier Nicolas, Auteur; Leblanc Marie-Hélène, Auteur; Simon Damien, Auteur; Bernard Dominique, . - Dijon : Les presses du réel, DL 2019. - 1 vol. (176 p.) : ill. en coul., couv. ill. en coul.

Une écologie décoloniale : penser l'écologie depuis le monde caribéen [texte imprimé]/Ferdinand Malcom, Auteur. - Paris : Editions du Seuil, Impr. 2019. - 1 vol. (466 p.): ill. couv. ill. en coul.; 19 cm. - (Anthropocène)

Victor Papanek : The Politics of Design [texte imprimé] / Klein Amélie , Commissaire d'exposition ; Papanek Victor, Personne honorée. - Weil am rhein (Allemagne) : Vitra design museum, 2018. - 400 p. : ill. en coul. ; 25 x 19 cm.

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

EXPLORED LA CULTURE NUMÉRIQUE

AUTOUR DE L'EXPOSITION

VISITE À 360° ET VISITE GUIDÉE EN LIGNE.

Site web de l'Espace multimédia Gantner + chaîne Youtube.

VISITE GUIDÉES : SAMEDI 29 mai à 16h00 (sous-réserve des consignes sanitaires).

Rendez-vous à l'Espace multimédia Gantner.

Gratuit.

VISITES GUIDÉES CONTACT & RÉSERVATION

Sophie Monesi - Tél. 03 84 23 59 72

Courriel : sophie.monesi@territoiredebelfort.fr

1, rue de la Varonne • 90 140 Bourgne

Entrée libre du mardi au samedi de 14 à 18 h • Le jeudi de 14 h à 20 h

Tél. 03 84 23 59 72 • lespace@territoiredebelfort.fr

www.espacemultimediagantner.territoiredebelfort.fr



ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER



Port du masque obligatoire dans les locaux. Merci

RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTE



HACnum:
RÉSEAU NATIONAL
DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES



Ministère
Culture

L'Espace multimédia Gantner est un service du Département du Territoire de Belfort. Antenne de la Médiathèque départementale, il est conventionné et labellisé Centre d'art contemporain d'intérêt national, soutenu par le Ministère de la culture et de la communication, la Direction régionale des affaires culturelles de Franche-Comté, la Région Bourgogne Franche-Comté et la Commune de Bourgne.