

ART 3000-LE CUBE

LIVRES POUR LE CUBE FESTIVAL JUIN 2008

LIVRES SUR LA VILLE ET L'ART

AG4, *Media facades*, Daab, 2006

AZIOSMANOFF Nils, *Ville communicante et citoyenneté numérique*, *Technology Review*, n°1, avril-mai 2007, p. 76-78

BONGIOVANNI Pierre (dir.), *Espace public en 2025. Projets d'artistes*, *Straada*, n° 04, avril 2007, p. 20-33

Collectif, *Art grandeur nature 2004*, Editions Synesthésie, 2004

Collectif, *Vivre en 2020*, *Le Monde*, HS n°7, Octobre 2007

ECHEVARRIA Pilar, *Architecture portative : Environnements imprévisibles*, Editions Links International, 2004

JONAS Olivier, *La cité interactive*, Edition L'Harmattan, 1997

LAMARCHE-VADEL Gaëtane, *De ville en ville. L'art au présent*, Editions de l'Aube, 2001

LAYET Maxence, BULTEZ ADAMS, Philippe, KAPLAN, Frédéric, *Futur 2.0. Comprendre les 20 prochaines années*, FYP éditions, 2007

LE CUBE, *1^{er} Contact, festival d'art numérique à ciel ouvert*, *2^{ème} édition*, Archibooks, 2005

LE FLOC'H Maud (dir.) et autres, *Un élu, un artiste : Mission Repérage(s) : 17 Rencontres itinérantes pour une approche sensible de la ville*, L'Entretemps éditions, 2006

PASSINI Maryline, *Vers une ville réappropriée*, *Cahiers de Tendances 1*, Think Tank « Habitat Future Act », Fédération Multivilles, 2007

LIVRES AUTOUR DES ŒUVRES DU CUBE FESTIVAL

AKTYPI Madeleine, LOTZ, Susanne, QUINZ, Emmanuelle, *Interfaces, Anomalie digital arts*, n°3, Edition HYX, 2003

CAZENAVE Tristan, *Intelligence artificielle et jeux*, Lavoisier, 2006

Collectif, *Jouable-Art, jeu et interactivité*, Haute Ecole d'Arts Appliqués HES, Genève/ Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris / CIREN, Université Paris 8 / Centre pour l'image Contemporaine, Saint-Gervais Genève, 2004

CORIN Florence, *Nouvelles de Danse, Interagir avec les technologies numériques*, n°52 2004, p.7-10

DE LA COSTE Pierre, *Arkhalia, le livre sans page*, Lampsaque, 2006

DE MÈREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies. Art Vidéo, Art Numérique*, Larousse, 2003

FAULKNER Michael/D-Fuse, *Audio-visual art + vj culture*, Laurence King Publishing, 2006

GRAILLAT Ludovic (dir.), *De Tron à Matrix : réflexion sur un cinéma d'un genre nouveau*, Scérén-CRDP, 2006

HEUDIN Jean-Claude, *Les créatures artificielles, des automates aux mondes virtuels*, Odile Jacob, 2008

LACHAUD Jean-Marc, LUSSAC, Olivier (dir.), *Arts et nouvelles technologies*, L'Harmattan, 2007

PAUL Christiane, *L'art numérique*, Thames et Hudson, 2004

PONANT Pierre, *Archigram, Etapes*, n°151, décembre 2007, p. 24-34

RUYTER Thibaut, *Gregor Schneider. L'architecture du désastre*, ArtPress, n°342, février 2008, p. 31-37

VON BORRIES Friedrich, P. WALZ, Steffen, BÖTTGER, Matthias (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Birkhäuser, 2007

LIVRES SUR SECOND LIFE ET LES UNIVERS VIRTUELS

BEAU Frank (dir.), *Culture d'Univers*, Editions FYP, 2007

DE CAYEUX Agnès, GUIBERT Cécile, *Second life, un monde possible*, Les Petits Matins, 2007

DESCHAMPS Pascale-Marie, *Voyage dans les mondes virtuels, Enjeux Les Echos*, HS n°3, décembre 2007, p. 9

LIVRES SUR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ET INTERNET

GREENFIELD Adam, *Everyware, la révolution de l'ubimédia*, Edition Fyp, 2007

JENKINS Henry, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York university Press, 2006

KAPLAN Daniel, LAFONT Hubert (dir.), *Mobilités.net : Villes, transports, technologies face aux nouvelles mobilités*, L.G.D.J., 2004

MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001

TURKLE Sherry, *The Second Self*, MIT Press, 2005