

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	7
PREMIÈRE PARTIE : DÉFINITIONS, TYPOLOGIE ET DIFFUSION DES ARTS NUMÉRIQUES	9
I. Définition et historique des arts numériques	11
Définition	11
Historique	11
Caractéristiques des arts numériques	13
Art interactif	13
Art génératif	14
Art immersif	15
II. Typologie des arts numériques	17
Performances audiovisuelles (A/V)	17
Arts numériques et arts de la scène	18
Net art	18
Bio art	19
Art robotique	20
Jeu vidéo	21
Réalité augmentée	22
Téléprésence	24
Stéréolithographie	24
III. La diffusion des arts numériques	25
Le marché de l'art	25
L'émergence d'un marché	26
Les festivals	31
L'espace public	32
Art et science	33
Medialabs, fablabs, artlabs, hacklabs	34
La culture libre	35
L'Internet des objets	36
L'innovation : de la R&D (Recherche et Développement) à la R&C (Recherche et Création)	37
Art numérique et lien social	38
Art contemporain et création numérique : l'exemple africain	39

DEUXIÈME PARTIE : LES ARTS NUMÉRIQUES EN COMMUNAUTÉ FRANÇAISE	41
I. Les aides à la création, à la production, à la promotion et à la diffusion	45
La Communauté française	45
Le concours multimédia	45
La Commission des arts numériques	46
L'évolution des aides depuis 2006	49
Les aides aux projets et événements	50
Les aides aux structures d'accompagnement	51
La Région wallonne	53
Les initiatives communes Communauté française-Région wallonne	55
Le Fonds d'investissement dans les industries culturelles St'Art	56
Wallonie-Bruxelles International	57
La Région de Bruxelles-Capitale	57
Les aides européennes	58
Le Programme Culture 2007-2013	58
Le Programme Europe créative	59
Le Point Contact Culture Wallonie-Bruxelles	60
II. Les lieux de formation	63
Les écoles supérieures d'art	63
La Cambre	64
L'ERG	65
L'ESA Saint-Luc Bruxelles	65
L'Académie des Beaux-Arts de Tournai	65
Arts ²	66
Les autres écoles ou instituts préparant aux métiers des arts numériques	66
Les lieux de formation associant arts et sciences	67
iMAL	67
Technocité	67
Numediart	67
Les <i>workshops</i> et rencontres professionnelles	69
III. Le marché des arts numériques : artistes, galeries, entreprises et opérateurs culturels	71
Les artistes	71
Les lieux d'exposition, les festivals, les galeries	73
Les festivals	73
Les galeries	75
Les opérateurs culturels régionaux	75
Les entreprises associées	76
CONCLUSION	77
ORIENTATION BIBLIOGRAPHIQUE	79
GLOSSAIRE	83

