

4- CYBERCULTURE, TÉLÉPRÉSENCE, VIRTUEL

4-a) Le virtuel

Couchot, Edmond. 1994. "Between the Real and the Virtual." *Annual Intercommunication '94*, Tokyo : ICC.

Deleuze, Gilles. 1996. "L'actuel et le virtuel". In G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*. Paris : Flammarion.

Dufrenne, Mikel. 1987. « Le virtuel ». In *L'œil et l'oreille*. Montréal : Hexagone, p. 189-200.

Granger, Gilbert Gaston. 1995. *Le probable, le possible et le virtuel*. Coll. « Philosophie ». Paris : Odile Jacob, 249 p.

Lévy, Pierre. 1995. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris : La Découverte, 157 p.

Quéau, Philippe. 1993. *Le virtuel : vertus et vertiges*. Paris : Institut national de l'audiovisuel, 215 p.

Weissberg, Jean-Louis. 1989. "Le concept réel/virtuel". In *Chemins du virtuel*. Paris : Ed. du Centre Georges Pompidou.

4-b) Cyberculture, téléprésence, virtualité

Allen, David-Michael. 1999. "The Nature of Spectatorial Distance in VR Theatre." In *Theatre in Cyberspace*, edited by Stephen A. Schrum. New York: Peter Lang.

Amblard, Jacques. 2004. *Art et mutations : les nouvelles relations esthétiques*. Paris : Klincksieck, 250 p.

Anders, Peter. 2001. "Anthropic Cyberspace: Defining Electronic Space from First Principles." *Leonardo*. Vol. 34, no 5. 409-416.

Anders, P. 2003. « Hybrids and Cybrids : A Taxonomy for Hybrids of Information Technologies and Material Architecture ». In *Proceedings of Ninth International Conference on Virtual Systems and Multimedia- Hybrid Reality : Art, Technology and the Human Factor*. Montréal, VSMM, Hexagram. p. 465-473.

Ascott, Roy. 2007. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art Technology and Consciousness Technoetic Arts*, Berkeley, U. California Press.

_____. 2006. *Engineering Nature. Art & Consciousness in the Post-Biological Era*. Barnes & Nobles.

_____. 2000. *Art Technology Consciousnes*, Bristol, Intellect Books.

_____. 1999. *Reframing Consciousness. Art, Mind and Technology*, Bristol, Intellect Books.

- _____. 1990. *Art & Telematics: toward the Construction of New Aesthetics*. (Japanese trans. & ed. E. Fujihara). Tokyo: NTT Publishing.
- Aston, Elaine et George Savona. 1991. *Theatre as Sign-System: A Semiotics of Text and Performance*. New York: Routledge.
- Auslander, Philip. 2002. "Live from Cyberspace, Or, I Was Sitting at My Computer and this Guy Appeared He Thought I Was a Bot." *Performance Art Journal* 70: 16-21.
- Auslander, Philip. 1999. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London et New York: Routledge.
- Aylett, R. et S. Louchart. 2003. "Towards a Narrative Theory of Virtual Reality." *Virtual Reality* 7 : 2-9.
- Barbanti, Roberto. 2004. *Visions techniciennes: de l'ultramédialité dans l'art*. Nîmes : Théète éditions, 105 p.
- Barboza, Pierre et Jean-Louis, Weissberg. 2006. *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur image*. Coll. "Champs visuels", Paris : L'Harmattan, 276 p.
- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cybercultures*. London and New York: Routledge.
- Benedikt, Michael. 1991. *Cyberspace, first steps*. Cambridge : The MIT Press, 436 pages.
- Berger, René. 1992. « Le Virtuel jubilatoire. Assomption ou dissolution de la complexité ». In *Le Nouveau Golem*, N°1, (décembre). Lausanne : Idérive.
- Berthoz, Alain, Jean-Louis Vercher, Philippe Fuchs (dir.), Guillaume Moreau (dir.) 2006. *Le traité de la réalité virtuelle. Vol. 1 L'homme et l'environnement virtuel*. Paris : Collectif Editeur : Presses de l'Ecole des Mines.
- Biocca, Frank. 1997. "The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments". *Journal of Computer-Mediated Communication* 3:2. Online journal. 14 juillet 2011. <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>
- Bollier, David. 1995. *The Future of Community and Personal Identity in the Coming Electronic Culture: A Report of the Third Annual Aspen Institute Roundtable on Information Technology*. Aspen Colo.: Aspen Institute.
- Borgman, Albert. 1999. *Holding On to Reality: The Nature of Information at the Turn of the Millennium*. Chicago: University of Chicago Press.
- Borsook, Paulina. 1995. *The Third Culture: Beyond the Scientific Revolution*. New York: Simon and Schuster.
- _____. 2000. *Cyberselfish: A Critical Romp Through the Terribly Libertarian Culture of High Tech*. New York: Public Affairs.
- Bourassa, Renée. 2010. *Les fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques. Des arts de la mémoire au cyberspace*. Coll. « Erre Essais ». Montréal : Le Quartanier, 335 p.
- _____. 2008. « La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques ». Thèse de doctorat, Montréal : Université du Québec à Montréal, disponible en ligne à Archipel.
- Brockman, John. 1996. *Digerati: Encounters with the Cyber Elite*. London: Orion Business Books.

- Burgin, Victor. 2002. "Jenni's Room: Exhibitionism and Solitude." In *CTRL {SPACE}: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, edited by Thomas Y. Levin, Ursula Frohne, and Peter Weibel, 228-235. Karlsruhe: ZKM Centre for Art and Media, and Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Burnham, Jack. 1969. "Real Time Systems." *Artforum* 8, no. 1 (September 1969).
- Burk, Juli. 1999. "ATHEMOO and the Future Present: Shaping Cyberspace into a Theatre Working Place." In *Theatre in Cyberspace*, edited by Stephen A. Schrum, 109-134. New York: Peter Lang.
- Connor, Steven. 1999. "The Impossibility of the Present: Or, from the Contemporary to the Contemporal." In *Literature and the Contemporary: Fictions and Theories of the Present*, edited by Roger Luckhurst and Peter Marks, 15-35, Harlow, Essex: Pearson/Longman.
- Crang, Mike, Phil Crang & Jon May. 1999. *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. London: Routledge.
- Cresswell, Peter. 1998. "A More Convivial Perspective System for Artists." *The Virtual Embodied: Presence / Practice / Technology*. Ed. John Wood. London and New York: Routledge.
- Cadoz, Claude. 1994. *Les réalités virtuelles : un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*. Paris : Flammarion, 125 p.
- Case, Sue-Ellen. 1996. *The Domain-Matrix: Performing Lesbian at the End of Print Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Danet, Brenda et al. 1996. "Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat," *Journal of Computer-Mediated Communication*. Ed. Brenda Danet. Annenberg School for Communication, Los Angeles. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00326.x/full>
- Davies, Char. 1998. "Osmose: Notes on Being in Immersive Virtual Space." *Digital Creativity* 9, no. 2:65-74.
- De Lahunta, Scott. 2000. "Virtual Ephemerality: The Art Of Digital Dancing." *maska: Journal for performing arts*.
- _____. 2002. "Virtual Reality and Performance." *Performing Arts Journal* 70 : 105-114.
- De Kerckhove, Derrick. 1995. *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*. Christopher Dewdney, ed. Toronto : Somerville House Publishing.
- De Mederios, M.B. 2003. "Performance Art and Digital Bodies (Corpos Informaticos)." *Body, Space, Technology Journal*, 3:2. Online journal. 14 juillet 2011: <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0302/index.html>
- _____. 2005. "Performance Art in Telepresence: Information and Communication in the World Net of Computers." *Corpus Informaticas*. Online journal. 14 juillet 2011 : <http://www.corpos.org/papers/perfotele.html>
- Dixon, Joan Broadhurst, and Eric J. Cassidy (eds.). 1998. *Virtual Futures: Cyberotics, Technology and Post-Human Pragmatism*. London and New York: Routledge.
- Dodge, M. et R. Kitchin. 2001. *Mapping Cyberspace*, London, Routledge.
- Duguet, Anne-Marie. 2002. *Déjouer l'image : créations électroniques*. Nîmes : Ed. Jacqueline Chambon, 221 p.

- Elmer, Greg. 2000. "The Economy of Cyberpromotion: Awards on the World Wide Web," *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*. Eds. Andrew Herman & Thomas Swiss. London and New York: Routledge.
- Ganty, A., G. Milliard et A. Willener. 1972. *Vidéo et société virtuelle*, Paris : Ed. Tema.
- Gharavi, Lance. 1999. "i.e.VR: Experiments in New Media and Performance." In *Theatre in Cyberspace*, ed. by Stephen A. Schrum. New York : Peter Lang, 249-272.
- Giannachi, Gabriella. 2004. *Virtual theatres : an introduction*. Londres : Routledge, 174 p.
- Giulio, Camillo et Bertrand Schefer. 2001. *Le théâtre de la mémoire*. Paris : Allia, 189 p.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion To Immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Gray, Chris Hables (ed.). 1995. *The Cyborg Handbook*. New York and London: Routledge.
- Gromala, Diane, and Yacov Sharir. 1996. "Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies." In *Immersed in Technology*, ed. by Mary Anne Moser with Douglas MacLeod. Cambridge, Mass.: MIT Press, 281-286.
- Grosz, Elizabeth. 2001. "In-Between: The Natural in Architecture and Culture." In *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Grundmann, Heidi. *Art Telecommunication*. Distribué à Montréal par Arttexte. 139 .Gultin, Todd. 1985. « The Whole Word is Watching », in *Transmission*, Tanaro Press, New York.
- Hand, C. 1994. « Meet me in Cyberspace », *Computer-Mediated Communication Magazine / Volume 1, Number 5 / September 1, p. 4*.
- Haraway, Donna. 2007. *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences - Fictions - Féminismes*, Anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan. Editions Exils.
- Hayles, K. 2008. "*Electronic Literature: New Horizons for the Literary*". University of Notre Dame Press, New York: Fordham University Press, Spring, Chapter 5 reprinted in "Futurity and the Limits of Autonomy," edited by James Bono, Tim Dean, and Ewa Plonowska Ziarek, pp. 180-209.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago : University of Chicago Press.
- Hébert, Chantal et Irène Perelli-Contos. 2001. *La face cachée du théâtre de l'image*. Sainte-Foy : Presses de l'Université Laval, 202 p.
- Heudin, Jean-Claude. 2008. *Les créatures artificielles : des automates aux mondes virtuels*. Paris : Odile Jacob, 494 p.
- Hillaire, Norbert. 2008. *L'expérience esthétique des lieux*. Paris : L'Harmattan, 297 p.
- Hillis, Ken. 1999. "Toward the Light 'Within': Optical Technologies, Spatial Metaphors and Changing Subjectives", pp.23-42, in *Virtual Geographies: Bodies Space and Relations*, Crang, Mike, Phil Crang & Jon May, eds, Routledge, London.
- Huyghe, Pierre Damien (dir.). 2005. *L'art au temps des appareils*. Paris : L'Harmattan, 299 p.
- Katz, Stéphanie. 2004. *L'écran, de l'icône au virtuel, la résistance de l'infigurable*. Coll.

- « Ouverture philosophique ». Paris : L'Harmattan, 263 p.
- Lachaud, Jean-Marie et Olivier Lussac (dir.). 2007. *Arts et nouvelles technologies*. Paris : L'Harmattan, 254 p.
- Lesage, Marie-Christine. 2008. « Théâtre et intermédialité ». *Communications : Théâtres d'Aujourd'hui*, no. 83, p.141-157.
- LeNoir, Nina. 1999. "Acting in Cyberspace: The Player in the World of Digital Technology," *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*. Ed. Stephen A. Schrum. New York: Peter Lang Publishing.
- Lévy, Pierre. 1990. *Les technologies de l'intelligence — L'avenir de la pensée à l'ère informatique*. Paris, Éditions La Découverte.
- _____. 1992. *La machine univers : création, cognition et culture*. Coll. « Points ». Paris : La Découverte.
- _____. 1997. *Cyberculture*. Paris : Odile Jacob, 312 p.
Paris : La Découverte.
- _____. 2001. *Cyberculture*. (Robert Bononno, trans.) Minneapolis, University of Minnesota Press.
- _____. 1997. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte, 245 p.
- Maurin, Frédéric (dir.). 1996. *Théâtre et technologie*. Théâtre / Public, no. 127.
- Morse, Margaret. 1998. *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- _____. 1996. "Nature Morte: Landscape and Narrative in Virtual Environments." In *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, edited by Mary Anne Moser and Douglas MacLeod, 195-232. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mèredieu de, Florence. 2003. *Arts et nouvelles technologies*. Paris : Larousse, 216 p.
- Meuris, Jacques. 1995. *James Turrell : la perception est le médium*. Bruxelles : La Lettre volée, 63 p.
- Meurphy, Andrey. 2002. « Putting the Virtual back into VR », In *Shock to thought. Brian Massumi*. London and New York : Routledge, 188-214.
- Mitchell, William J. 2003. *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- _____. 1999. *E-Topia*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- _____. 1995. *Being Digital*. Sydney: Hodder and Stoughton.
- Morizot, Jacques. 2004. « Image, langage et virtuel » et « Image et concept d'image (un regard non conventionnel sur l'avant-garde) ». In *Interfaces : texte et image. Pour prendre du recul vis-à-vis de la sémiotique*. Coll. « Aesthetica. Rennes : Presses universitaires de Rennes, p. 89-128.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Nel, Noël (dir.). 2001. *Les enjeux du virtuel*. Paris : L'Harmattan, 309 p.

- Nova, N. 2009. *Les médias géolocalisés. Comprendre les nouveaux espaces numériques*. France, Ed. FYP.
- Packer, Randall, and Ken Jordan (eds.). 2001. *Multimedia: from Wagner to Virtual Reality*. London: Norton.
- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). 1998. *Les écrans sur la scène : tentations et résistances de la scène face aux images*. Lausanne : L'Âge d'homme, 343 p.
- _____ (dir.). 2001. *La scène et les images, Les voies de la création théâtrales*, Vol.21, Paris : CNRS,
- Pietro, Guardini. 2002. "Virtual Unreality of Videogames." *PsychNology Journal*. Vol. 1, No. 1. Padova, Italy: Padova University. 57-70.
- Pimentel, Ken et Kevin Teixeira. 1994. *La réalité virtuelle : de l'autre côté du miroir*. Paris : Don Mills, Ontario : Addison –Wesley, 338 p.
- Poissant, Louise (dir.) 1995. *Esthétique des arts médiatiques*. Montréal : Presses de l'université du Québec, 444 p.
- Polli, Andrea. 1999. "Virtual Space and the Construction of Memory." In *Reframing Consciousness: Art, Mind and Technology*, edited by Roy Ascott, 42-47. Exeter: Intellect.
- Quéau, Philippe. 1986. *Eloge de la simulation : de la vie des langages à la synthèse des Images*. Coll. « Milieux ». Seyssel, France : Champ Vallon , 257 p.
- _____. 1989. *Metaxu : théorie de l'art intermédiaire*. Coll. « Milieux ». Seyssel, France : Champ Vallon, Paris : Institut national de la communication audiovisuelle, 337 p.
- Rayner, Alice. 1999. "Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace." In *Of Borders and Thresholds: Theatre History, Practice and Theory*, ed. by Michael Kobialka, 278-302. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Reaney, Mark. 1999. "Virtual Reality and the Theatre: Immersion in Virtual Worlds." In *Digital Creativity* 10, no. 3:183-188.
- _____. 1996. "Virtual Scenography: The Actor, Audience, Computer Interface." In *Theatre Design and Technology* 32, no 1: 36-43.
- _____. 1992. "The Theatre of Virtual Reality: Designing Scenery in an Imaginary World." In *Theatre Design and Technology* 29, no. 2 : 29-32.
- Rheingold, Howard. 1993. *La réalité virtuelle*. Paris : Dunod.
- Rosenberg, Scott. 1997. "Clicking for Godot," Salon.com Archive. (October 2). 14 juillet 2011: <http://archive.salon.com/21st/feature/1997/10/02godot.html>
- Rosnay, Joël de. 1995. *L'homme symbiotique : regards sur le troisième millénaire*. Paris : Éd. du Seuil , 349 p.
- Ross, Christine. 1996. *Images de surface : l'image vidéo et le décalage de la surface*. Montréal : Artextes, 139 p.

- Rush, Michael. 2005. *Les nouveaux médias dans l'art*. Paris : Thames & Hudson, 248 p.
- Ryan, Marie-Laure. 1999. "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory." *SubStance: A Review of Theory and Literary Criticism*. Vol. 28, No. 2. Wisconsin: University of Wisconsin Press, p. 110-137.
- _____. 1999. (ed.) *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington : Indiana University Press.
- _____. 1997. "Interactive Drama: Narrativity in a Highly Interactive Environment," *Modern Fiction Studies*, vol. 43, No. 3. Baltimore, John Hopkins University Press, Fall 1997. (677-707).
- Ryan, M.-L. 2001. *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, London, John Hopkins.
- Sacks, Rick. 1999. "The MetaMOOphorsis: A Visit to the Kafka House – A report on the permanent installation of an interactive theatre work based on Franz Kafka's *Metamorphosis*," *Theatre In Cyberspace*. Ed. Stephen A. Schrum. New York: Peter Lang.
- Sandin, Daniel J. 1998. "Digital Illusion, Virtual Reality, and Cinema," In *Digital Illusion*, edited by Clark Dodsworth, 3-26. New York: ACM Press.
- Schrum, Stephen A. (ed.) 1999. *Theatre In Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*. New York: Peter Lang Publishing.
- Schweller, Kenneth G. 1999. "Staging a Play in the MOO Theater," *Theatre In Cyberspace*. Ed. Stephen A. Schrum. New York: Peter Lang.
- Senft, Theresa M. 2000. "Baud Girls and Cargo Cults: A Story about Celebrity, Community and Profane Illumination on the Web," *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*. eds. Andrew Herman & Thomas Swiss. New York: Routledge.
- St-Gelais, Régine. 2002. « La fiction hors-cadre ». In *Les lieux de l'imaginaire*, sous la dir. de Jean-François Chassay et Bertrand Gervais, p. 173-191.
- Szilas, Nicolas et Réty, Jean-Hugues. 2006. *Créations de récits pour les fictions interactives : simulation et réalisation*. Paris : Hermes Science Publications, Lavoisier, 270 p.
- Thézé, Ariane. 2003. « La mutation de l'image du corps par l'art écranique ». Thèse de doctorat, Montréal, Université du Québec à Montréal, 251 p.
- _____. 2005. *Le corps à l'écran*. Québec : Pleine Lune, 263 p.
- Tisseron, Serge. 2003. *Comment Hitchcock m'a guéri. Que cherchons-nous dans les Images?* Paris : Albin Michel, 173 p.
- _____. 2005. *Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel*. Coll. « psychismes ». Paris : Dunod, 222 p.
- _____. 2007. *Virtuel, mon amour: Penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*. Paris : Éditions Albin Michel.
- Triffaux, Jean-Pierre. 2008. « Le comédien à l'ère numérique ». *Communications : Théâtres/Rhéâtres d'Aujourd'hui*, no. 83, p. 193-211.
- Turkle, Sherry. 1997. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Phoenix
- _____. 1996. "Rethinking Identity Through Virtual Community." In *Clicking In: Hot Links To A Digital Culture*, ed. by Lynn Hershman Leeson, 116-122. Seattle: Bay Press.

- Unterman, Benjamin (dir.). 2004. *The Gas Heart*. (9 & 10 January). 14 juillet 2011: www.ozgate.com/polybombed.dsv
- Unterman, Benjamin. 2004. "Computer-Mediated Theatre: An Examination of an Emerging Art Form." Dissertation. University of Alberta.
- UPSTAGE. *Official Web Site*. (2004). <http://www.upstage.org.nz>. 31 août 2011.
- Vardac, A. Nicholas, 1968. *Stage to Screen: Theatrical Method from Garrick to Griffith*. New York & London, Benjamin Blom.
- Velmans, Max. 1998. "Physical, Psychological and Virtual Realities". In *The Virtual Embodied*. John Wood, ed. London & New York: Routledge.
- Weber, Pascale. 2003. *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*. Paris : L'Harmattan, 252 p.
- Weissberg, Jean-Louis. 1999. *Présences à distances : déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. Paris / Montréal : L'Harmattan, 301 p.
- Wilbur, Shawn P. 2000. "An Archaeology of Cyberspaces: Virtuality, community, identity," *The Cybercultures Reader*. eds. David Bell & Barbara M. Kennedy. New York: Routledge, 45-55.
- Wilson, Peter Lamborn. 1996. "Boundary Violations." In *Technoscience and Cyberculture*, edited by S. Aronowitz et al. New York: Routledge.
- Wood, John (ed.). 1998. *The Virtual Embodied: Presence / Practice / Technology*. London & New York: Routledge.
- Woolley, Benjamin. 1993. *Virtual Worlds: A Journey of Hype and Hyperreality*. London: Penguin.