

Art numérique.

le contexte :

la scène de l'art contemporain.

les outils :

logiciels, hypermédias, code, librairies, protocoles.

les processus :

algorithmes, stratégies génératives et/ou interactives, non-linéarité.

les matériaux :

objets, données, paramètres, flux.

l'interactivité :

interfaces visuelles ou tangibles, action-rétroaction, dispositifs interactifs.

les espaces :

réseaux, serveurs, installations in situ, environnements immersifs.

le partage des savoirs :

open source, plateformes collaboratives, communautés, intelligence collective.

les domaines :

l'art du code, les procédures génératives, la vidéo interactive, la narration en réseau, les installations interactives, le net-art, les performances visuelles interactives, l'activisme en réseau, l'art sonore, le spectacle vivant.

1. Art & arts appliqués

Sans pour autant les hiérarchiser,
il est utile de distinguer le domaine de l'**art**
et celui des **arts appliqués**.

Leurs **enjeux**,
leurs **fonctions**,
leurs **buts** sont différents.

En permanente évolution,
ces deux domaines s'influencent, se contaminent.

Art

Installation

Performance

Sculpture

Video

New Media art / Art numérique

Scène de l'art contemporain

Marché de l'art

Collections

Musées

Galleries

Arts appliqués

Design

Design graphique, web design

Communication visuelle

Applications en réseaux

Applications multimedia

Communication

Edition

Information

Industrie

Réseau

Marcel Duchamp :

«**Ce sont les regardeurs qui font les tableaux**»

Duchamp du signe, Champs-Flammarion, Paris, 1975, p. 247.

Louis Sullivan :

«**Form follows function**»

The Tall Office Building Artistically Considered, Lippincott’s Magazine, Philadelphia, 1896.



Marcel Duchamp (1887-1968)



Bauhaus (1919-1933)

2. Un caractère hybride

«Associer les phénomènes **disparates**
ou de codes **hétérogènes**,
est le propre de l'invention
dans les sciences, les techniques et les arts.»

3. Une intuition

Les artistes possèdent une capacité à percevoir,
à appréhender et à anticiper de nouvelles réalités.

Leur **intuition** les poussent à **expérimenter**
les limites de nos comportements
et de nos relations au monde.

Face aux codes sociaux souvent rigides qui régissent nos modes de vies, les artistes produisent un travail dont les enjeux peuvent momentanément échapper à notre grille de lecture habituelle.

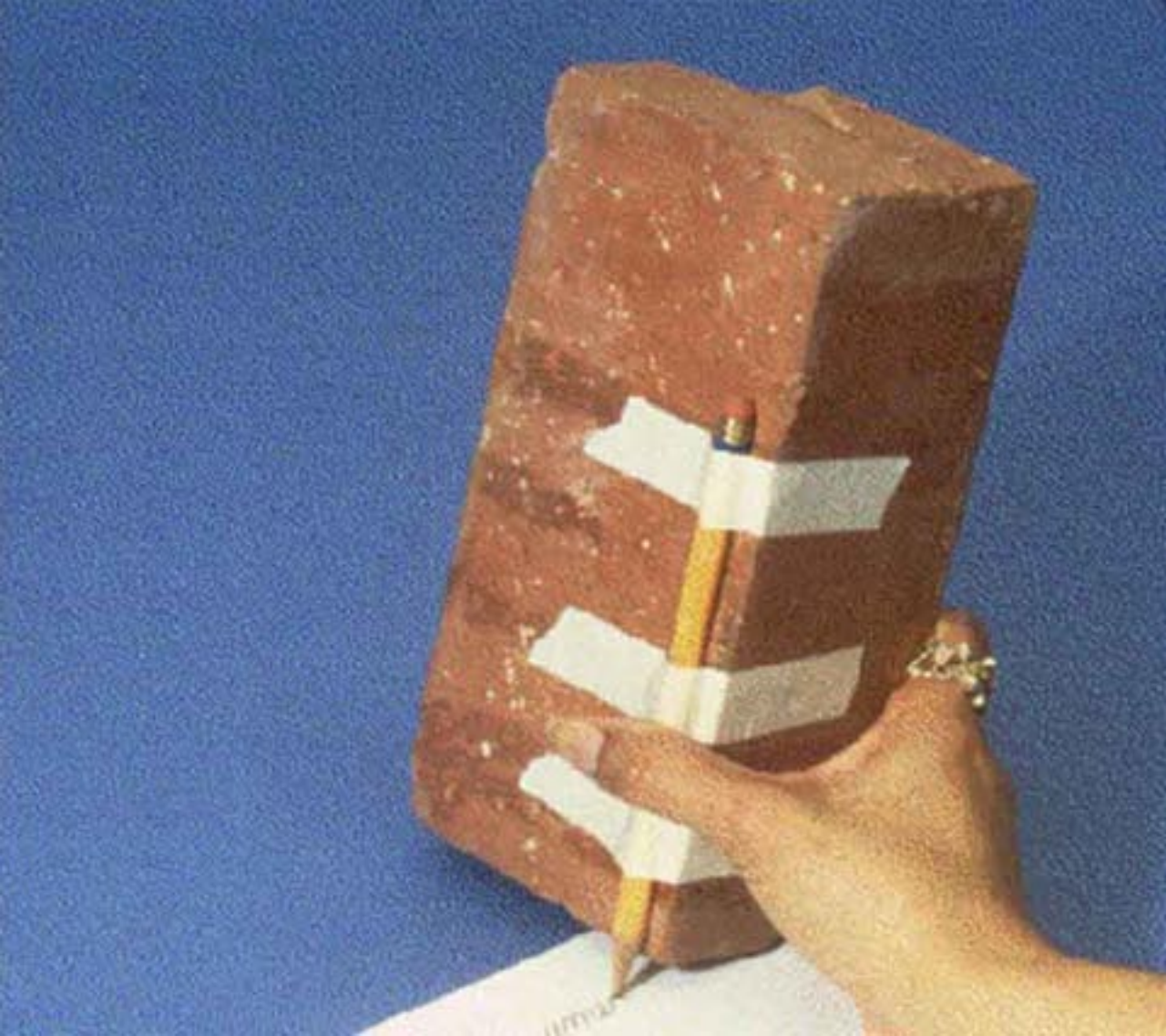
4. L'expérimentation et la recherche

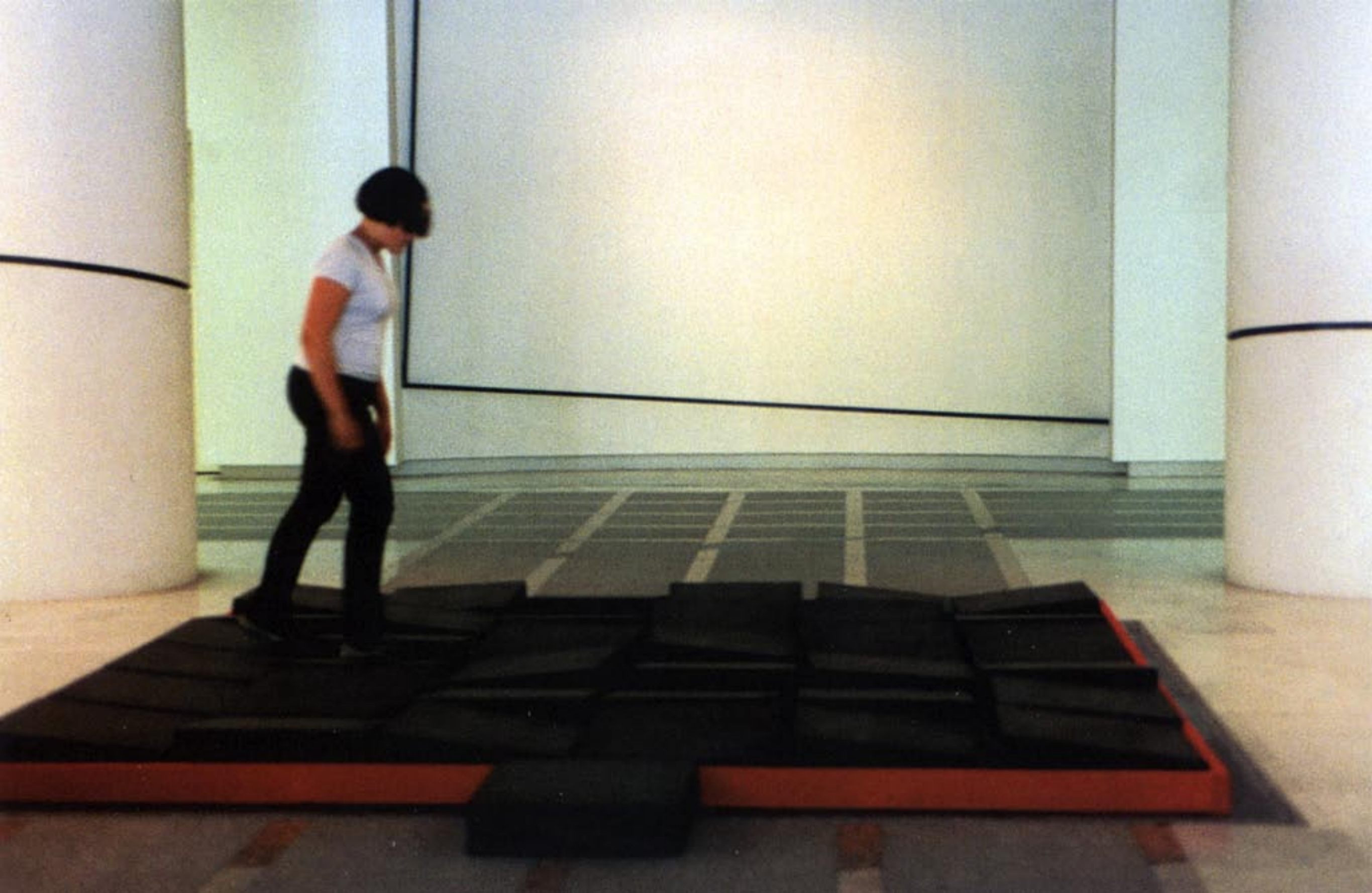
Les notions d'**expérimentation** et de **recherche** sont fondamentales dans le domaine des sciences, de l'art et des technologies.

La proximité entre l'art et la science est devenue tangible au point de générer ce que l'on pourrait appeler une **ingénierie de l'art**.



Marcel Duchamp : Rotative plaques verre (1920) http://en.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp





Julio Le Parc : Dalles mouvantes (1964) http://en.wikipedia.org/wiki/Jean-Pierre_Yvaral



Jean-Pierre Yvaral : Sculpture cinétique pénétrable (1966) http://en.wikipedia.org/wiki/Jean-Pierre_Yvaral



Robert Rauschenberg : Open Score (1966) / E.A.T. (Experiments in Art and Technology), 1966 <http://www.medienkunstnetz.de/works/open-score/>



Robert Rauschenberg : Solstice (1968) <http://www.mediaartnet.org/works/solstice/>
Robert Rauschenberg : Echo echo_IV (1993) <http://www.artnet.fr/>



Nicolas Schöffer (1912-1992) : Scam 1 (1973) / Recherches Art et Industrie, Régie Renault, 1967 <http://www.olats.org/schoffer/>



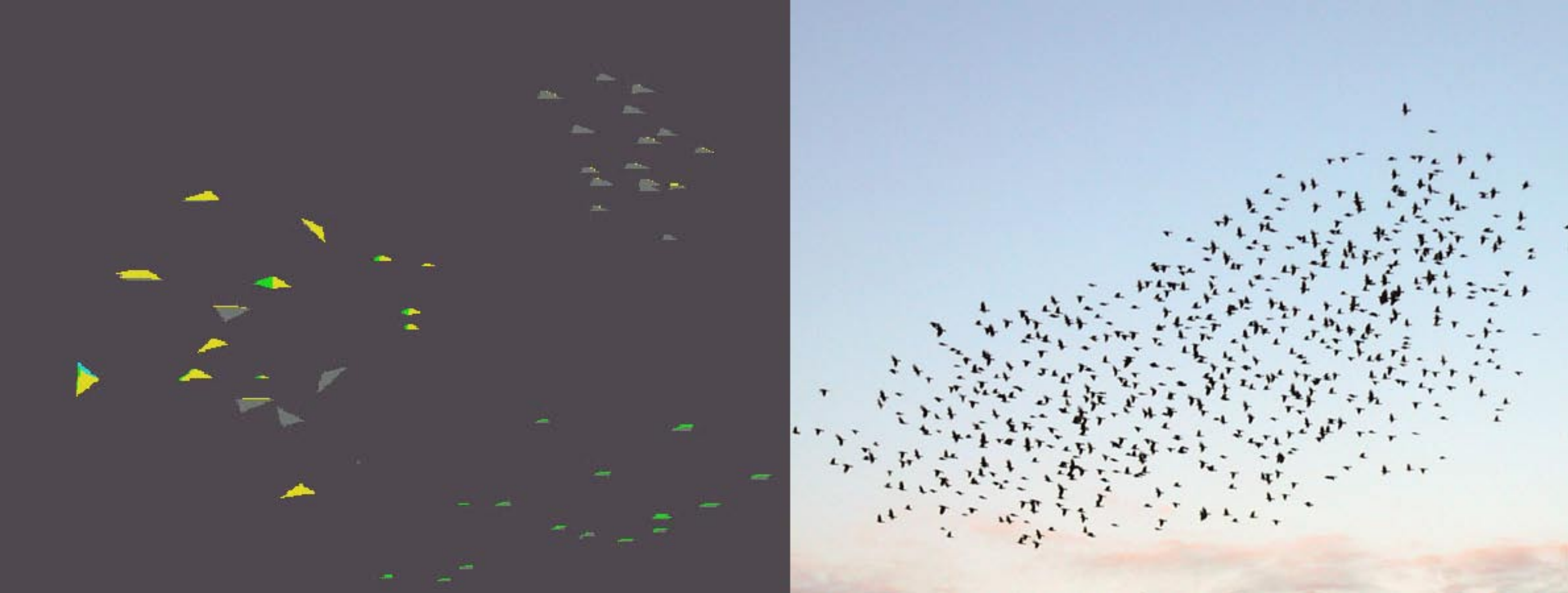
Nicolas Schöffer (1912-1992) : Tour Lumière spatiodynamique et cybernétique, Liège (1961) <http://www.olats.org/schoffer/>



Nicolas Schöffer (1912-1992) : Atelier <http://www.olats.org/schoffer/>

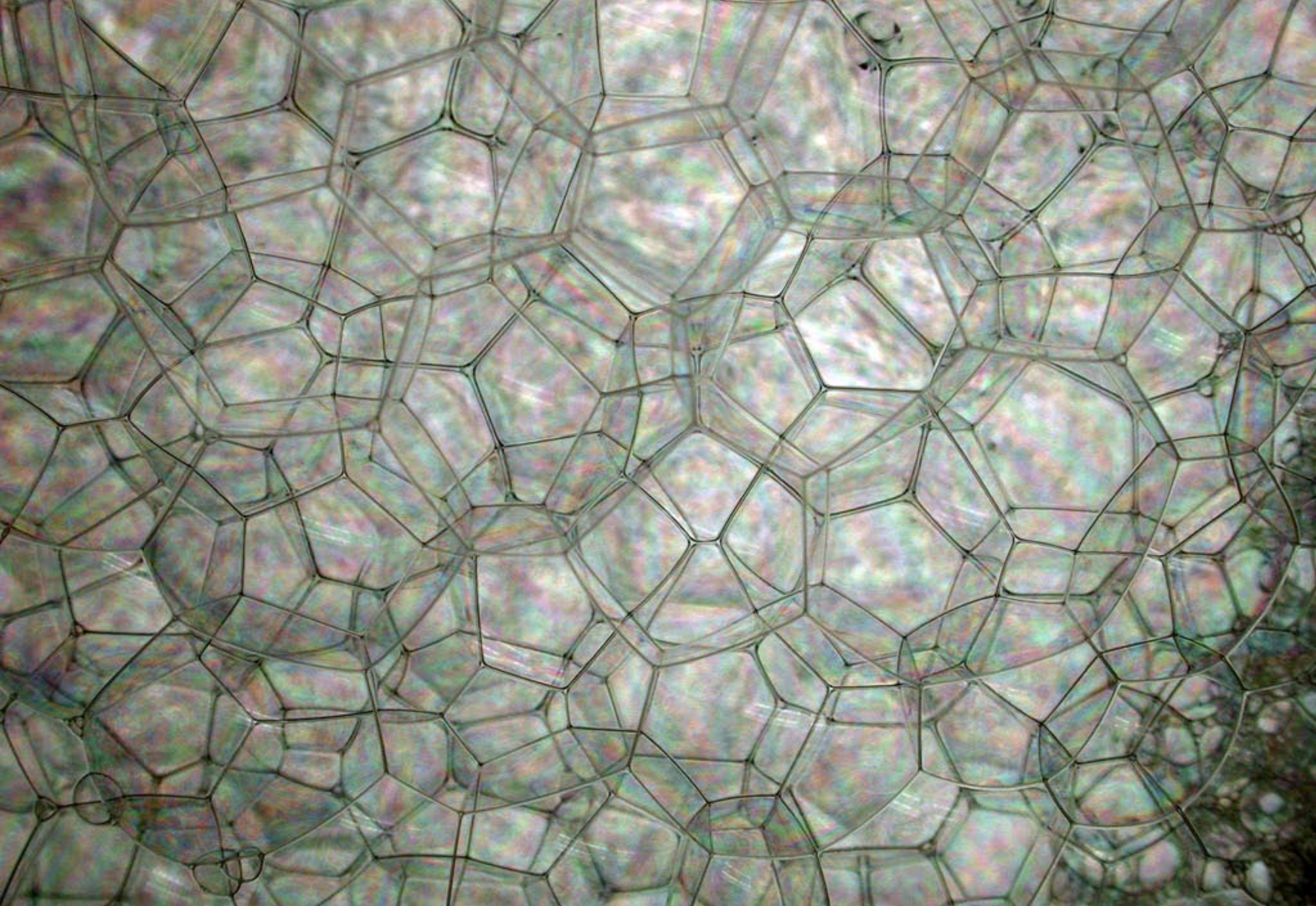


Dan Graham : Public Space/Two Audiences (1976) http://en.wikipedia.org/wiki/Dan_Graham



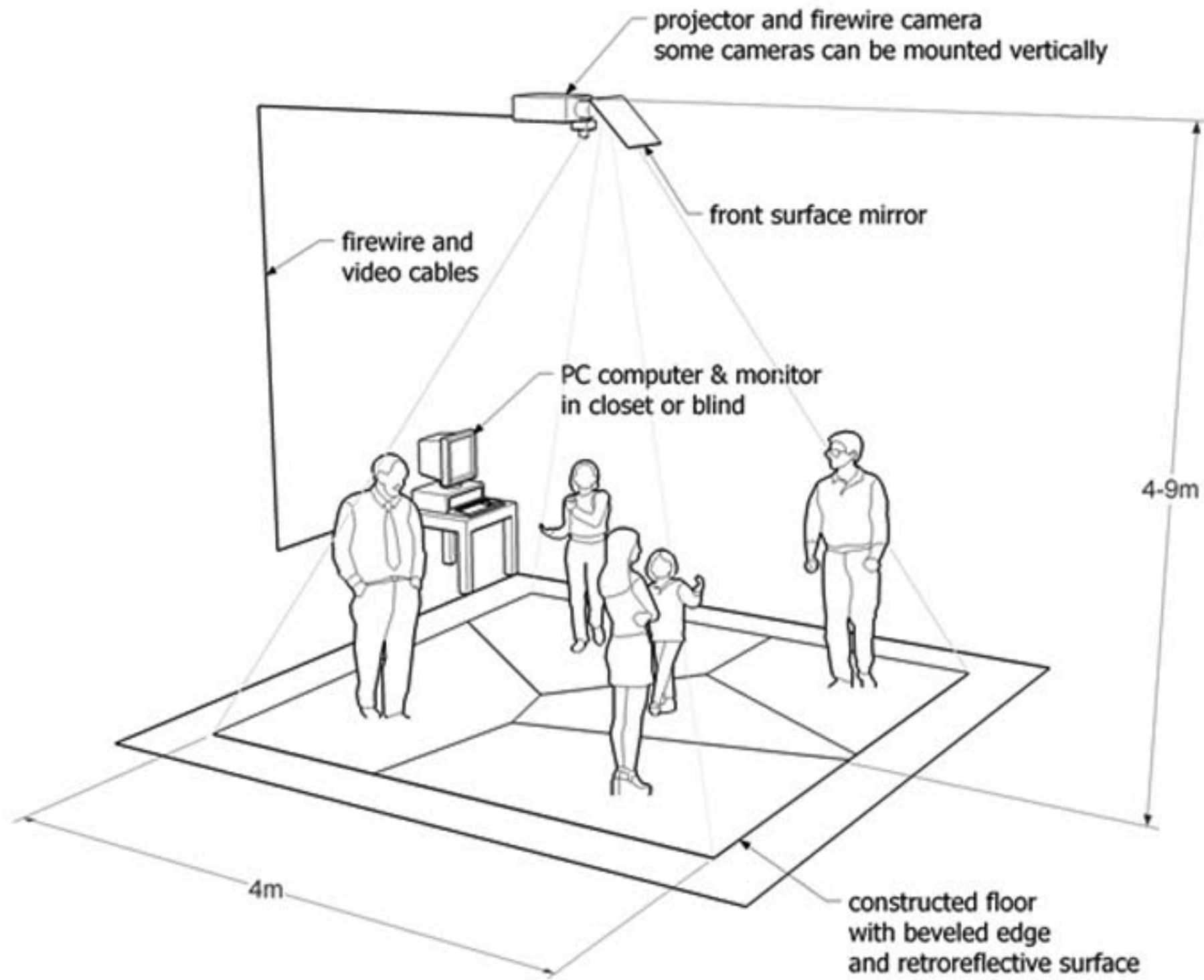


Masaki Fujihata : Beyond Pages (1995) <http://www.multimedialab.be/blog/?p=439>





Scott Snibbe : Scott Snibbe : Boundary Functions (1998) <http://snibbe.com/scott/bf/>





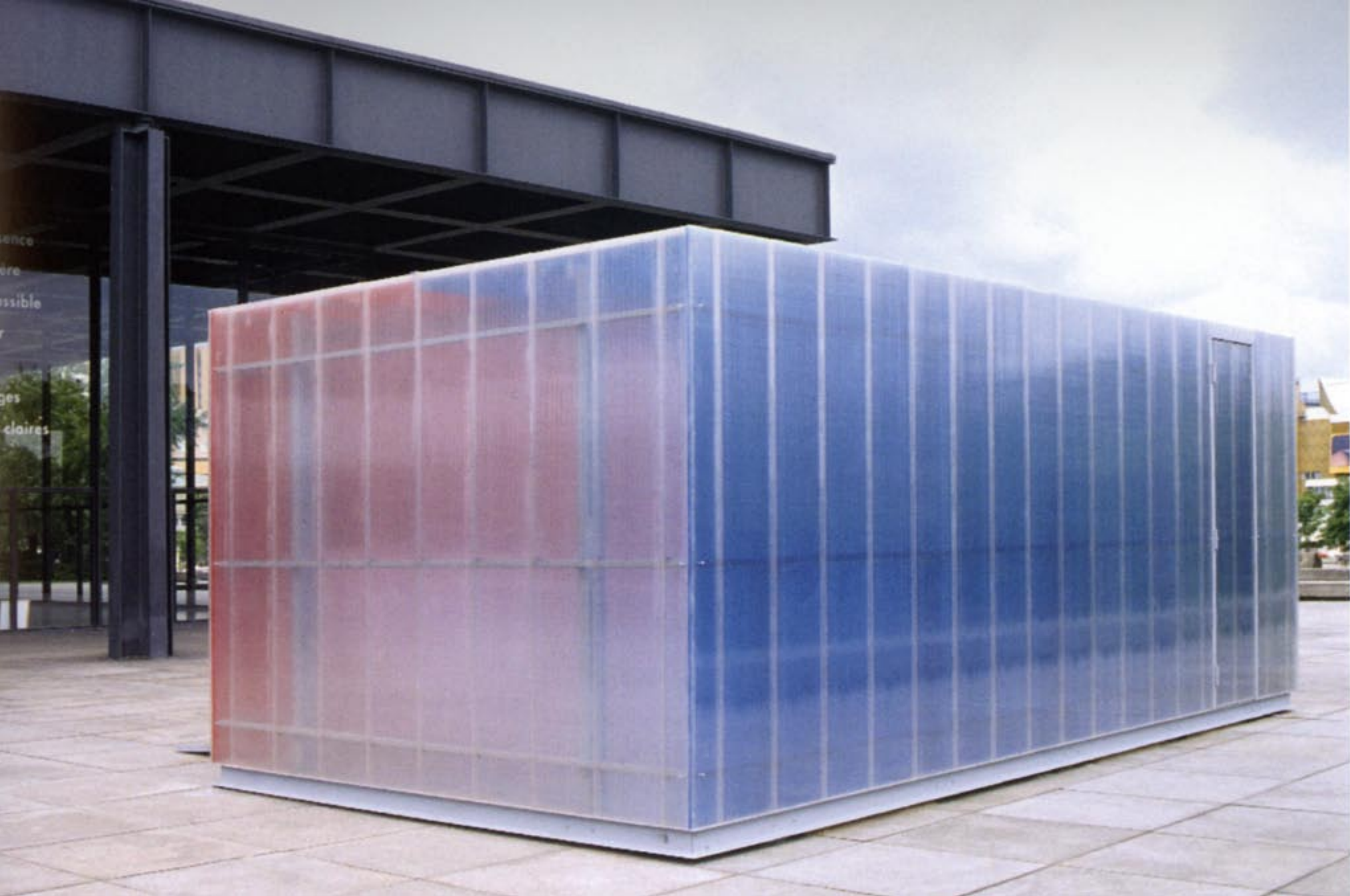
James Turrell : Light installation at Yorkshire Sculpture Park (2006-2007) http://en.wikipedia.org/wiki/James_Turrell



James Turrell : Rayna (1979) http://en.wikipedia.org/wiki/James_Turrell



Ann Veronica Janssens : Liquid crystal (1999) http://www.hanstheys.be/artists/ann_veronica_janssens/



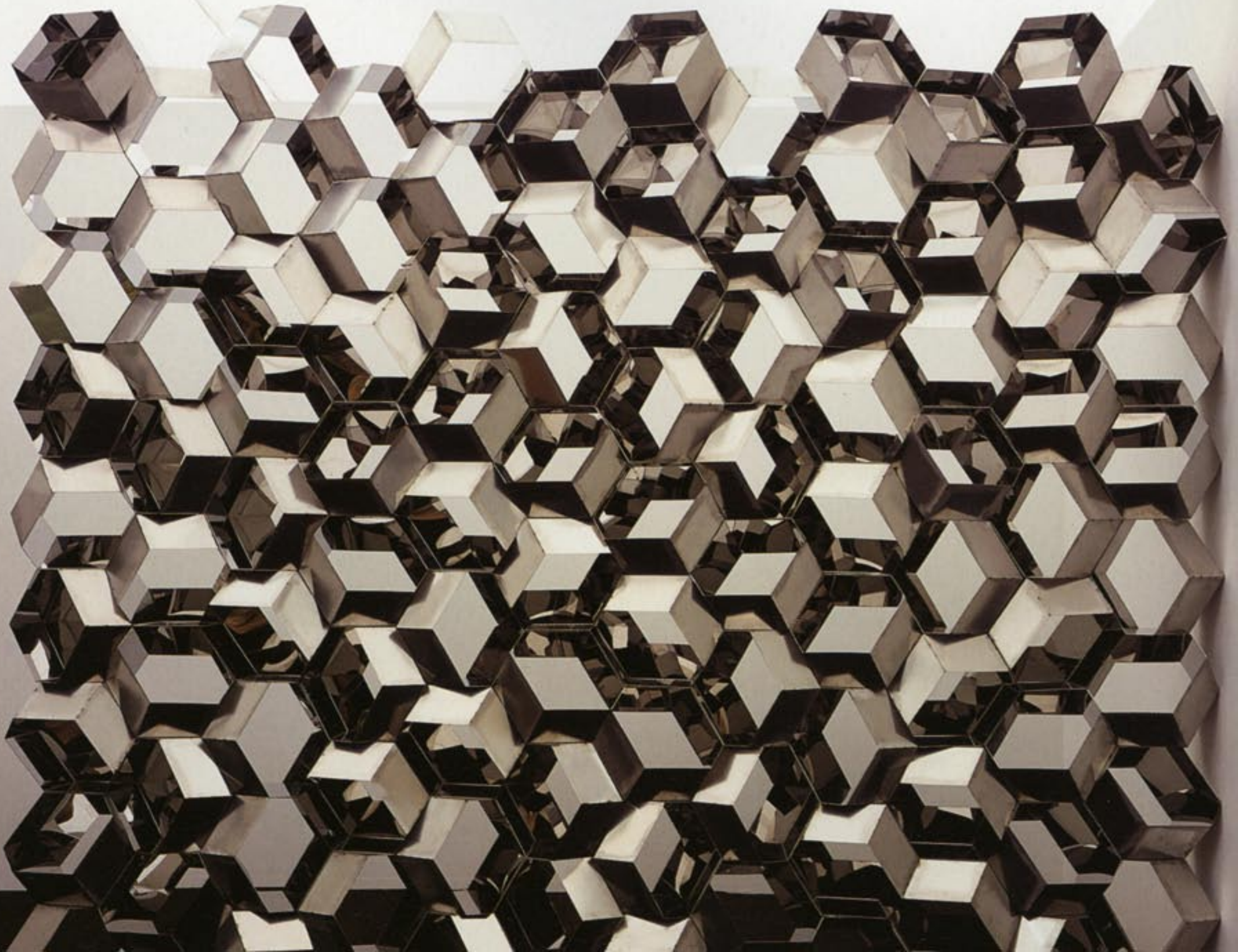
Ann Veronica Janssens : Blue, Red and Yellow (2001) http://www.hanstheys.be/artists/ann_veronica_janssens/



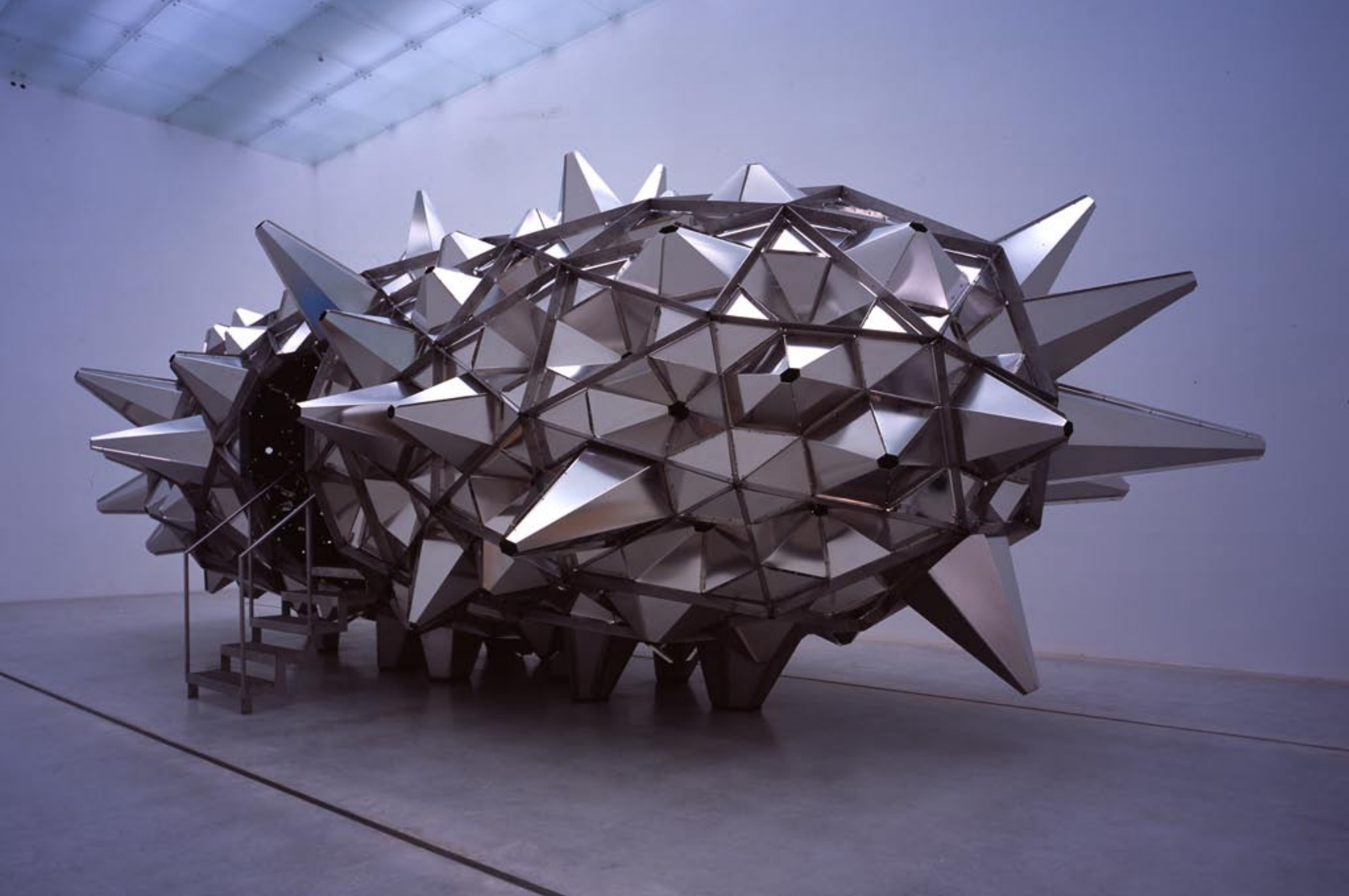
Ann Veronica Janssens : Jamaican's colors + 1 for Melle Justine (2003) http://www.hanstheys.be/artists/ann_veronica_janssens/



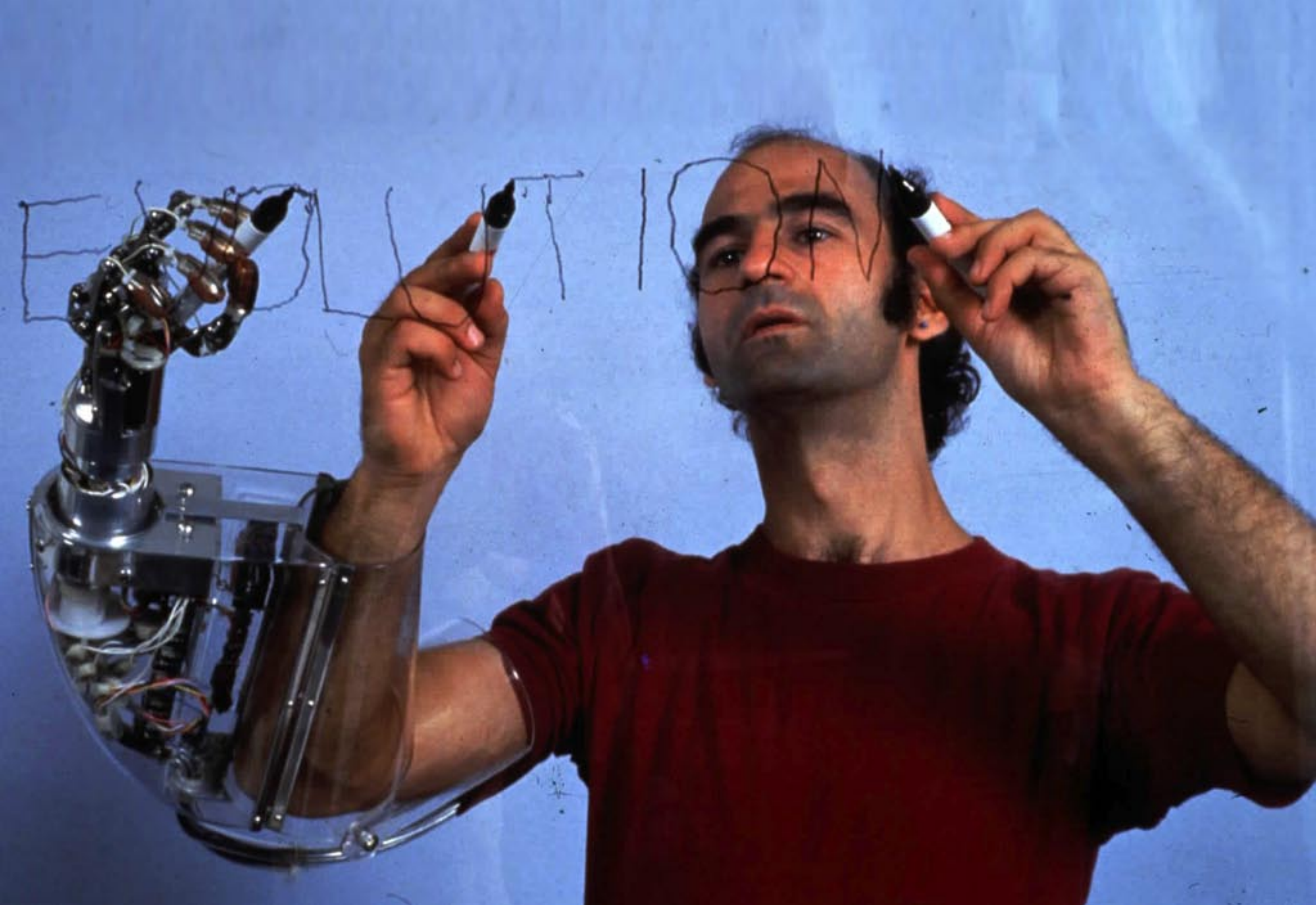
Olafur Eliasson : Your Spiral View (2002) <http://www.olafureliasson.net/>

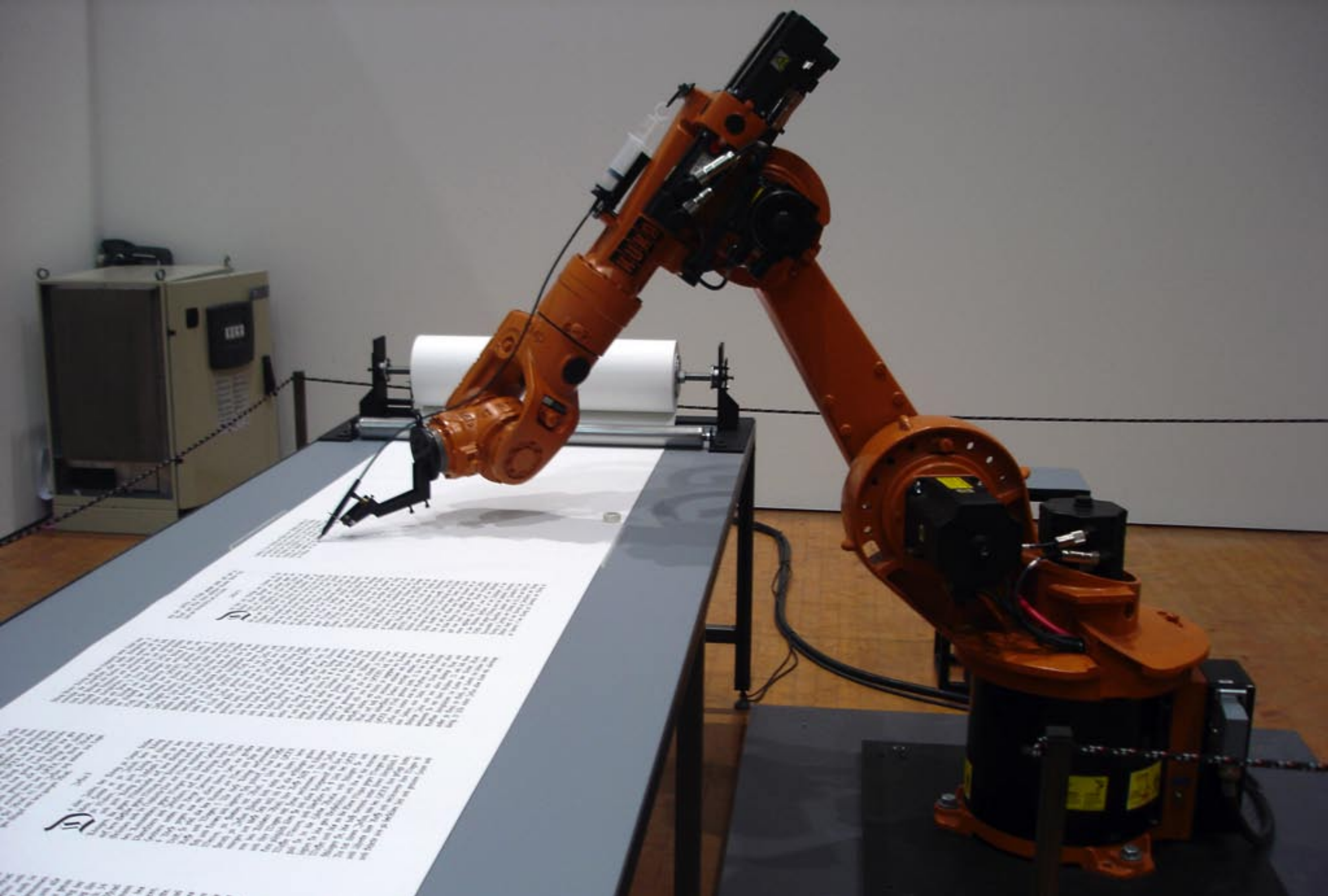


Olafur Eliasson : Negative Quasi Brick Wall (2003) <http://www.olafureliasson.net/>



Olafur Eliasson : The antispective situation (2003) <http://www.olafureliasson.net/>







Ken Goldberg : Telegarden (1995) <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/>

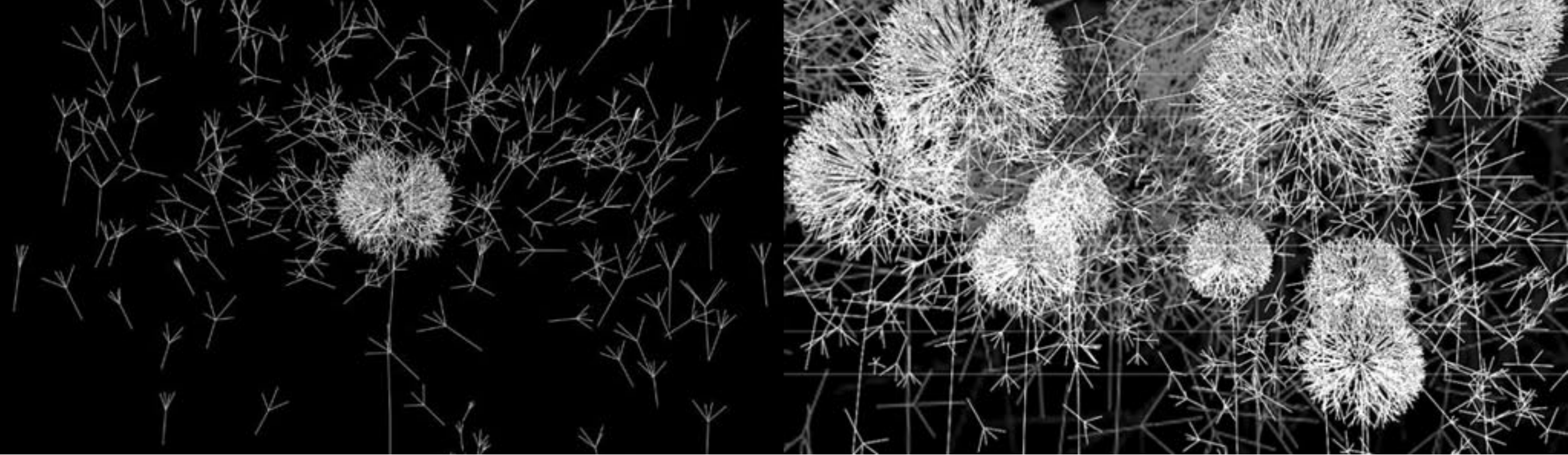








Karl Heinz Jeron : À la recherche du temps perdu - In Search Of Lost Time (2005) <http://khjeron.de/index.php?ELEMENT=300>



MicroImage



Casey Reas : The Protean Image (2008-2009) <http://reas.com/>



Casey Reas : The Protean Image (2008-2009) <http://reas.com/>



The Protean Image, C.E.B. Reas
<>TAG Den Haag, Fall 2007

PROCESS

NUMBER OF ELEMENTS (Select one)

- ☒ 64 ☐ 256
☐ 128 ☐ 512

VISUALIZATION (Select one or more)

- ☐ Elements ☒ Network
☐ Intersections

DISPLAY MODE (Select one)

- ☒ Surface ☐ Mechanisms

ELEMENTS

FORM (Select one)

- ☐ Lines ☒ Circles

BEHAVIOR (Select one or more)

- ☒ While touching another, change direction
☐ While touching another, move away from its center
☐ After moving off the surface, enter from the opposing edge
☐ While touching another, orient toward its direction

SIZE (Select one)

- Small ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Large

SPEED (Select one)

- Slow ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Fast

The Protean Image, C.E.B. Reas
<>TAG Den Haag, Fall 2007

PROCESS

NUMBER OF ELEMENTS (Select one)

- ☐ 64 ☐ 256
☐ 128 ☐ 512

VISUALIZATION (Select one or more)

- ☐ Elements ☐ Network
☐ Intersections

DISPLAY MODE (Select one)

- ☐ Surface ☐ Mechanisms

ELEMENTS

FORM (Select one)

- ☐ Lines ☐ Circles

BEHAVIOR (Select one or more)

- ☐ While touching another, change direction
☐ While touching another, move away from its center
☐ After moving off the surface, enter from the opposing edge
☐ While touching another, orient toward its direction

SIZE (Select one)

- Small ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Large

SPEED (Select one)

- Slow ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Fast

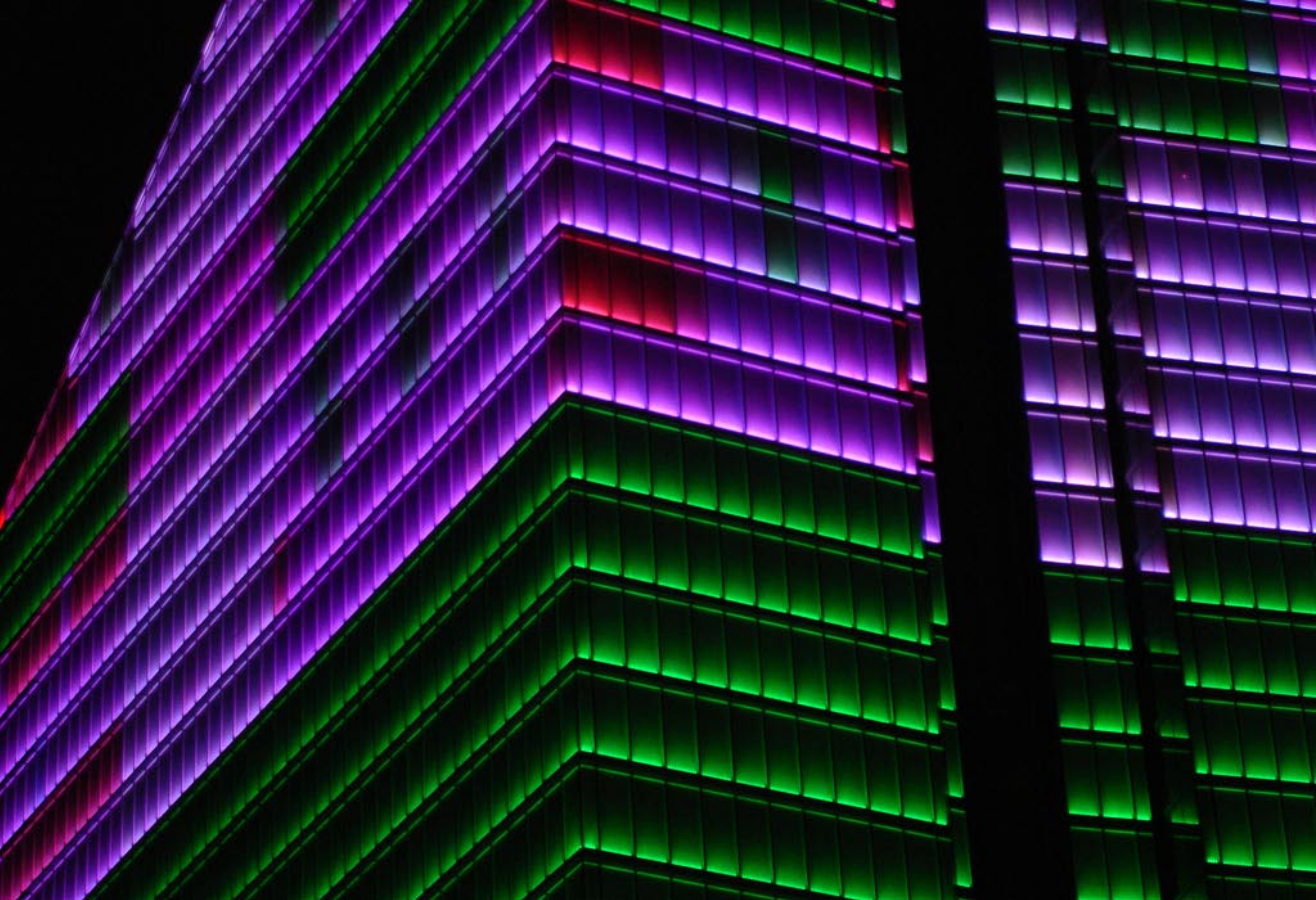


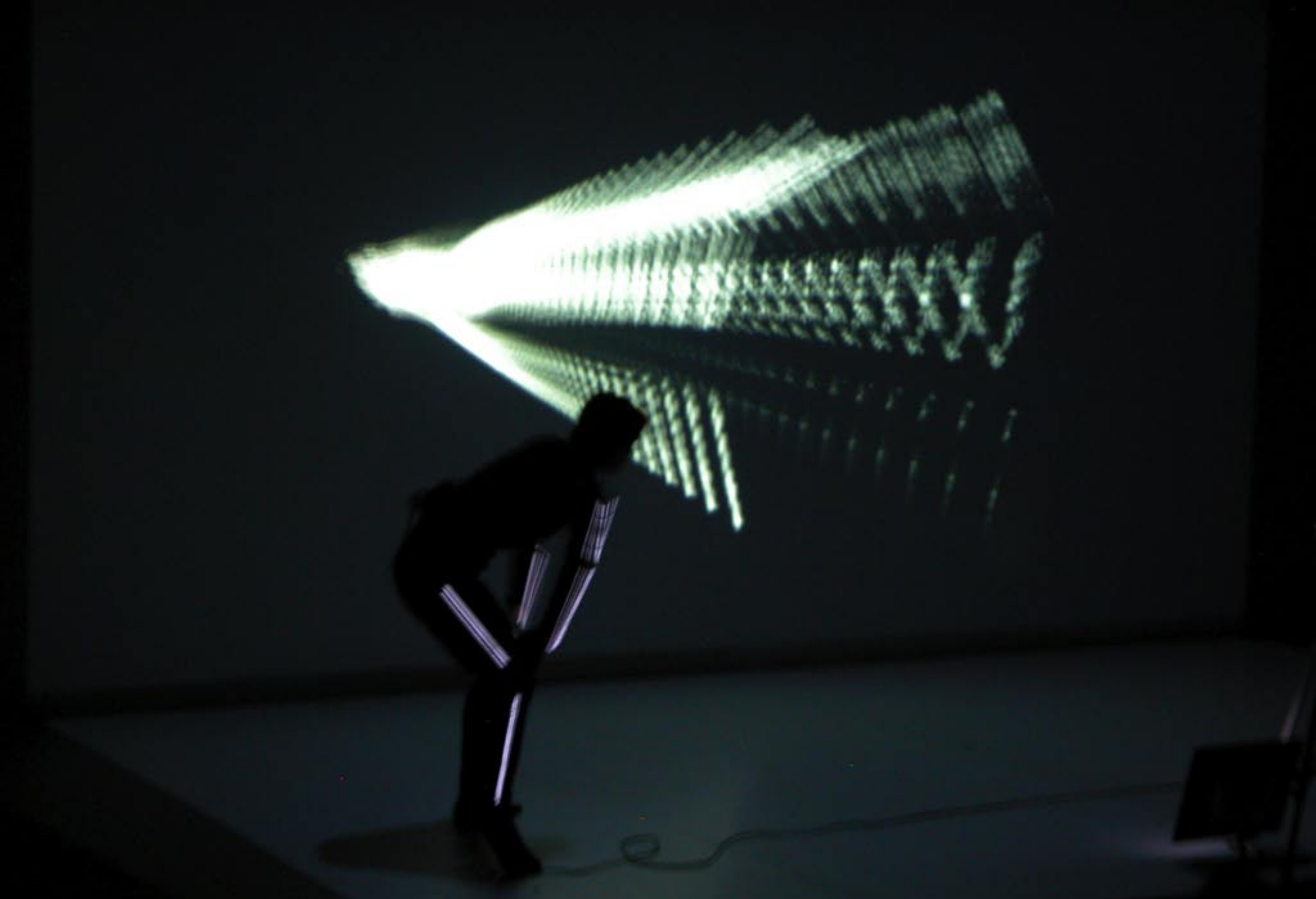
Casey Reas : The Protean Image (2008-2009) <http://reas.com/>

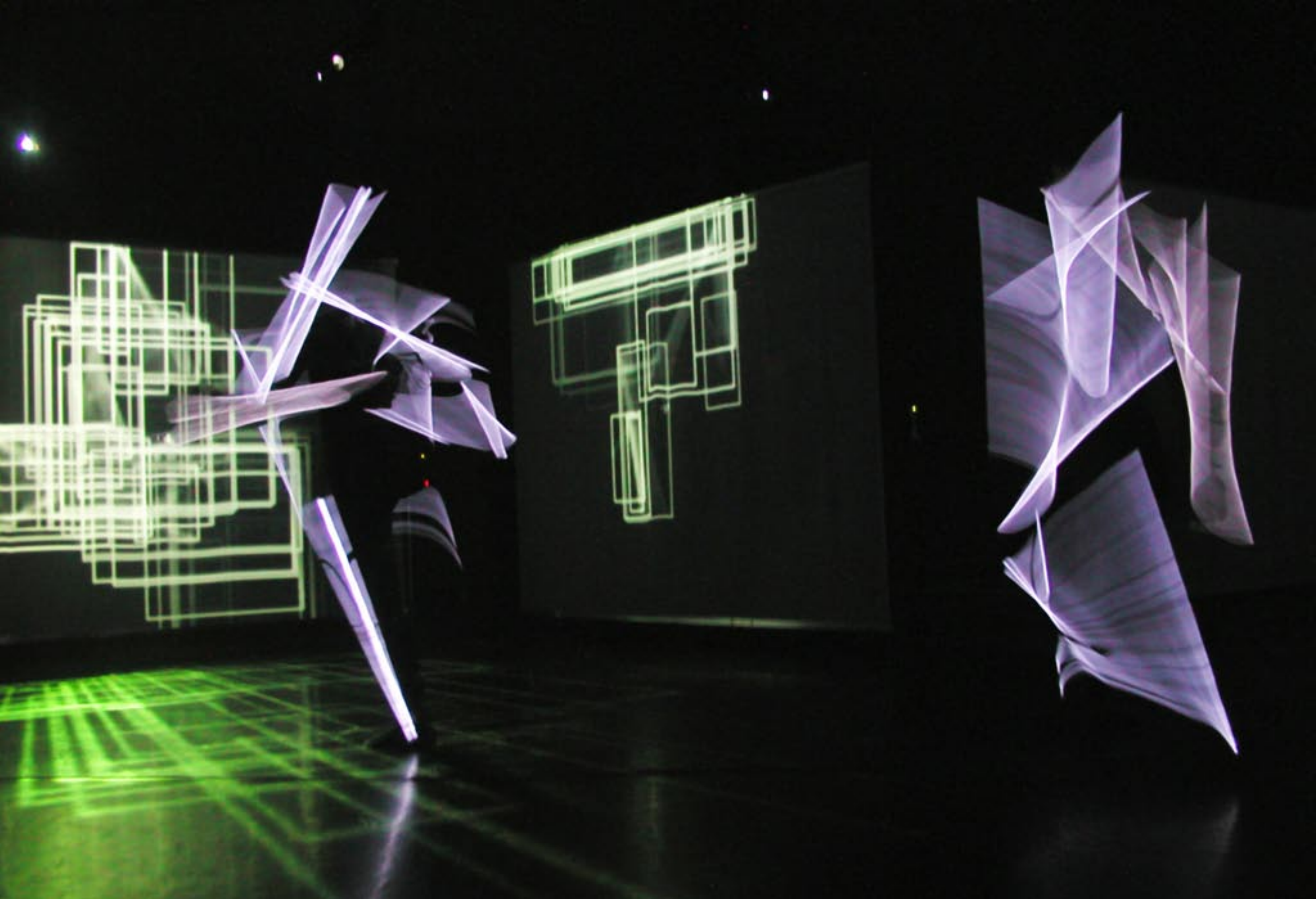


Casey Reas : The Protean Image (2008-2009) <http://reas.com/>













Julius Popp : Bitfall (2006) <http://sphericalrobots.com/>



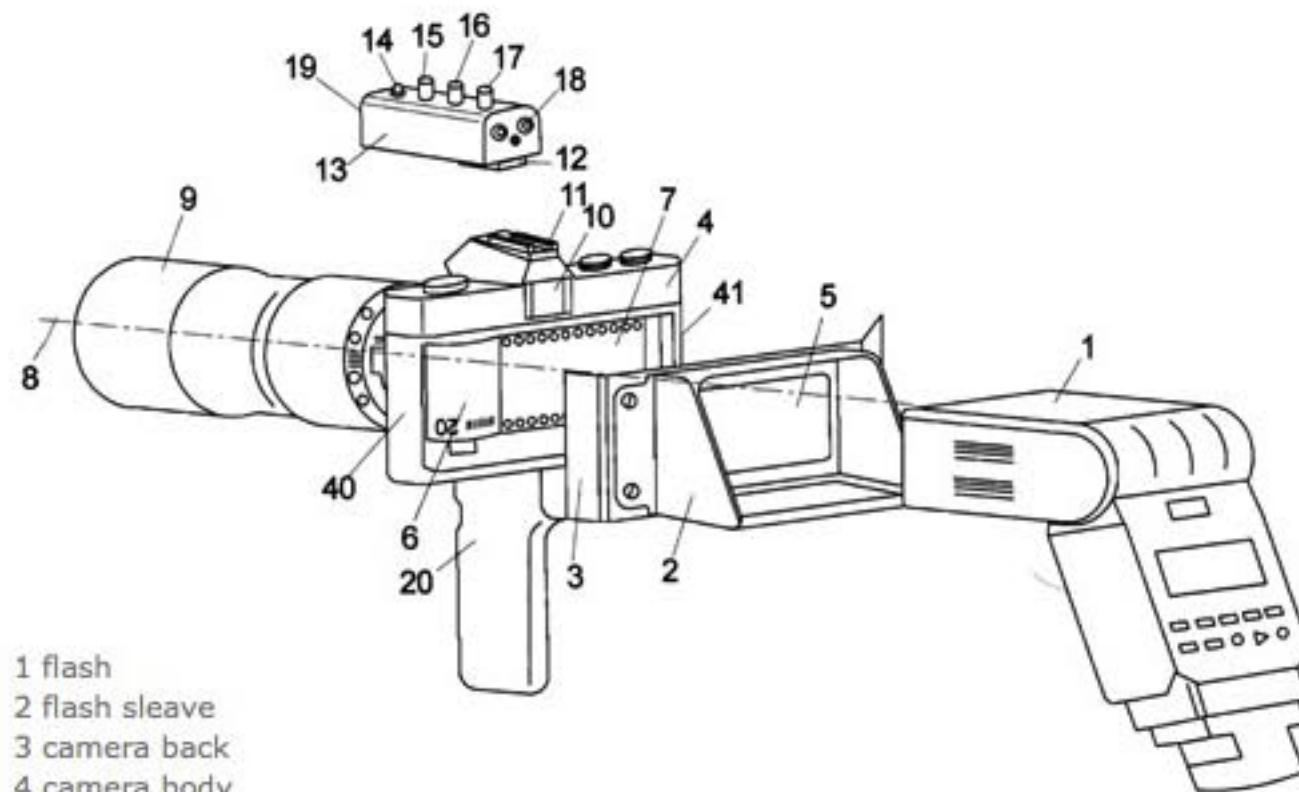


Julius Popp : Bitfall (2006) <http://sphericalrobots.com/>



Julius von Bismarck : Image Fulgurator (2007-2008) <http://www.juliusvonbismarck.com/fulgurator/>



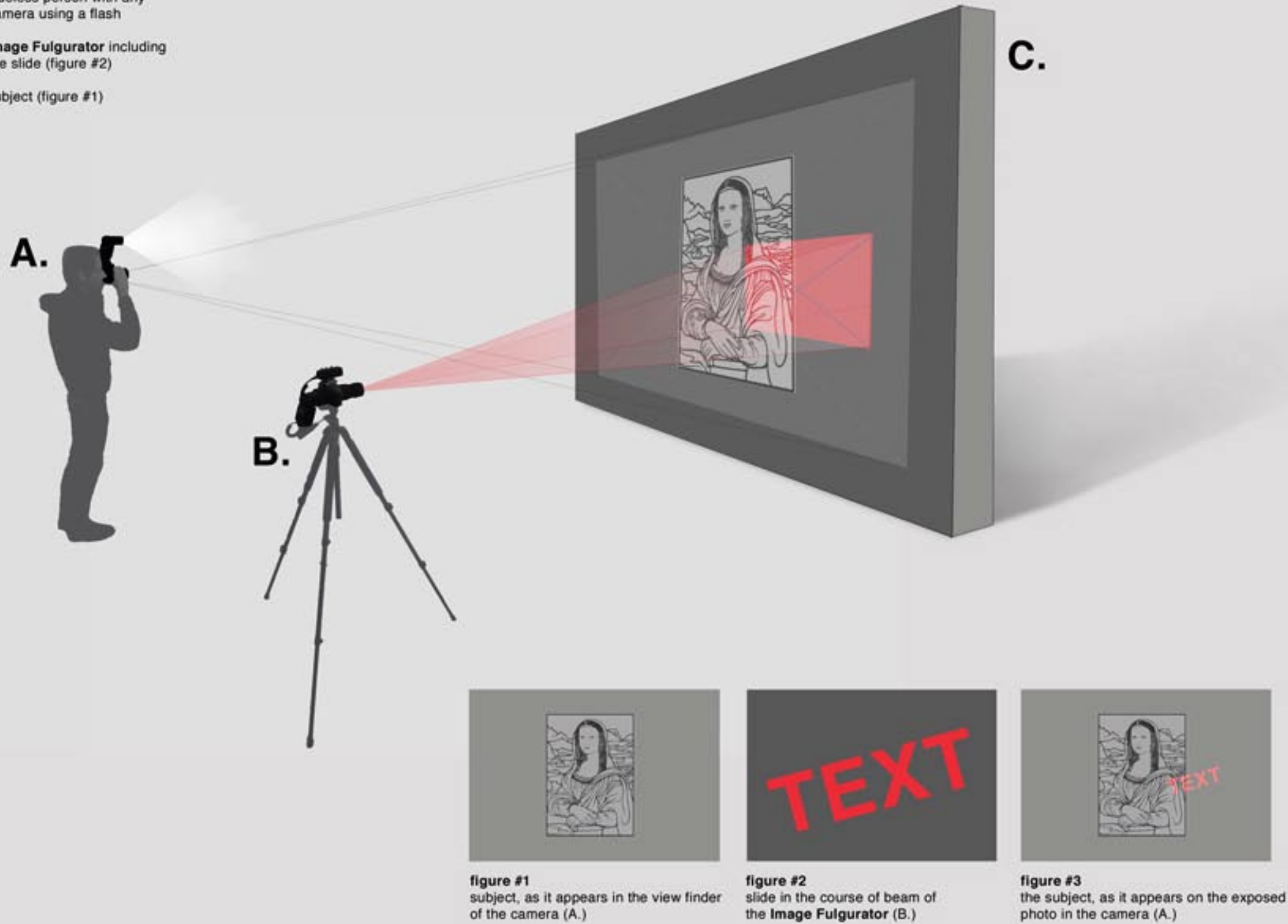


1 flash
 2 flash sleeve
 3 camera back
 4 camera body
 5 ground glass
 6 film positive
 7 picture that gets projected
 8 figure is streched on this axis
 9 lens

10 view finder
 13 control unit
 14 test LED
 15-17 buttons for adjusting the
 sensitivity

18 test button
 19 light sensor

- A: clueless person with any camera using a flash
- B: Image Fulgurator including the slide (figure #2)
- C: subject (figure #1)



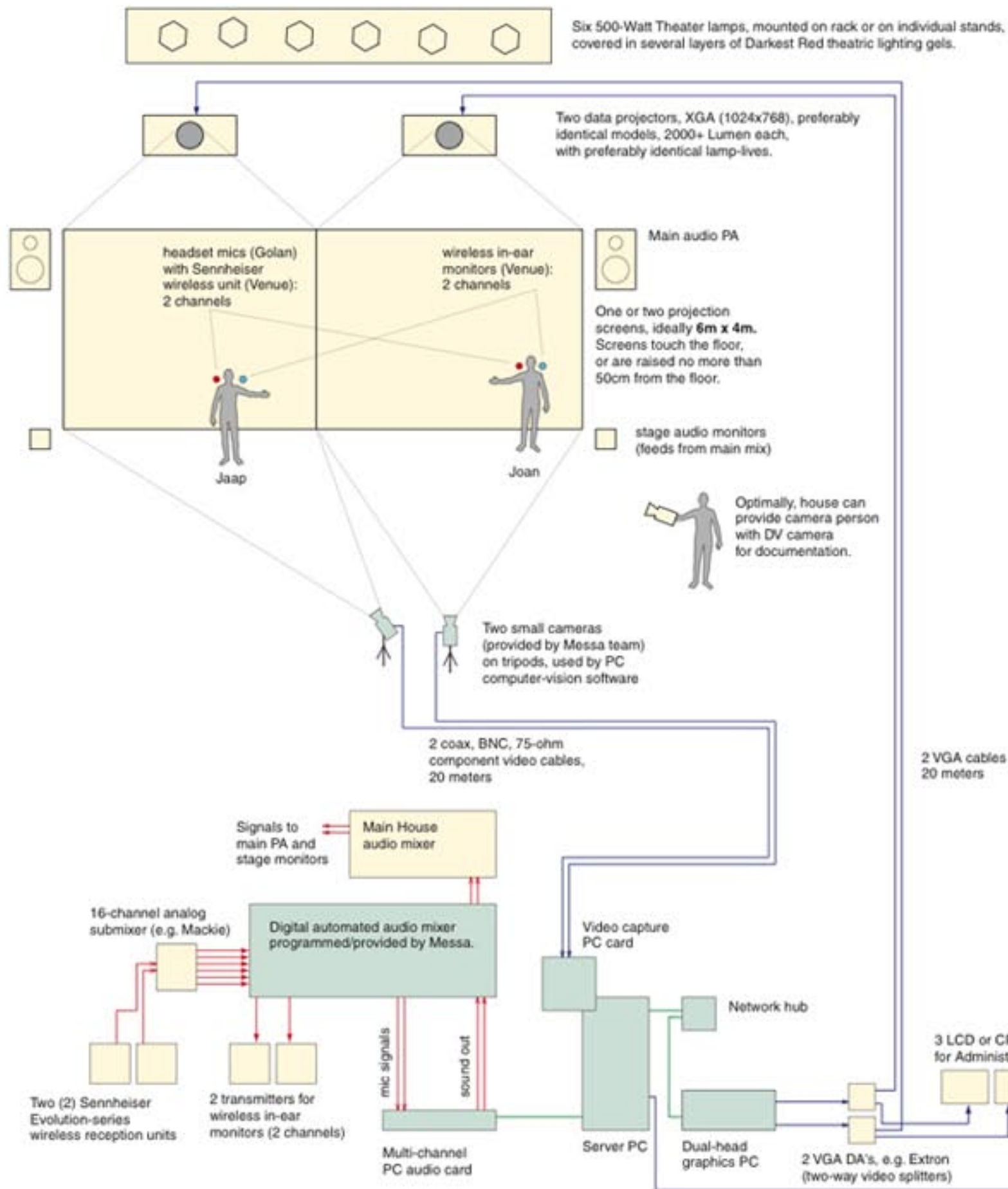


Golan Levin : Messa di voce (2003) <http://www.tmema.org/messa/messa.html>





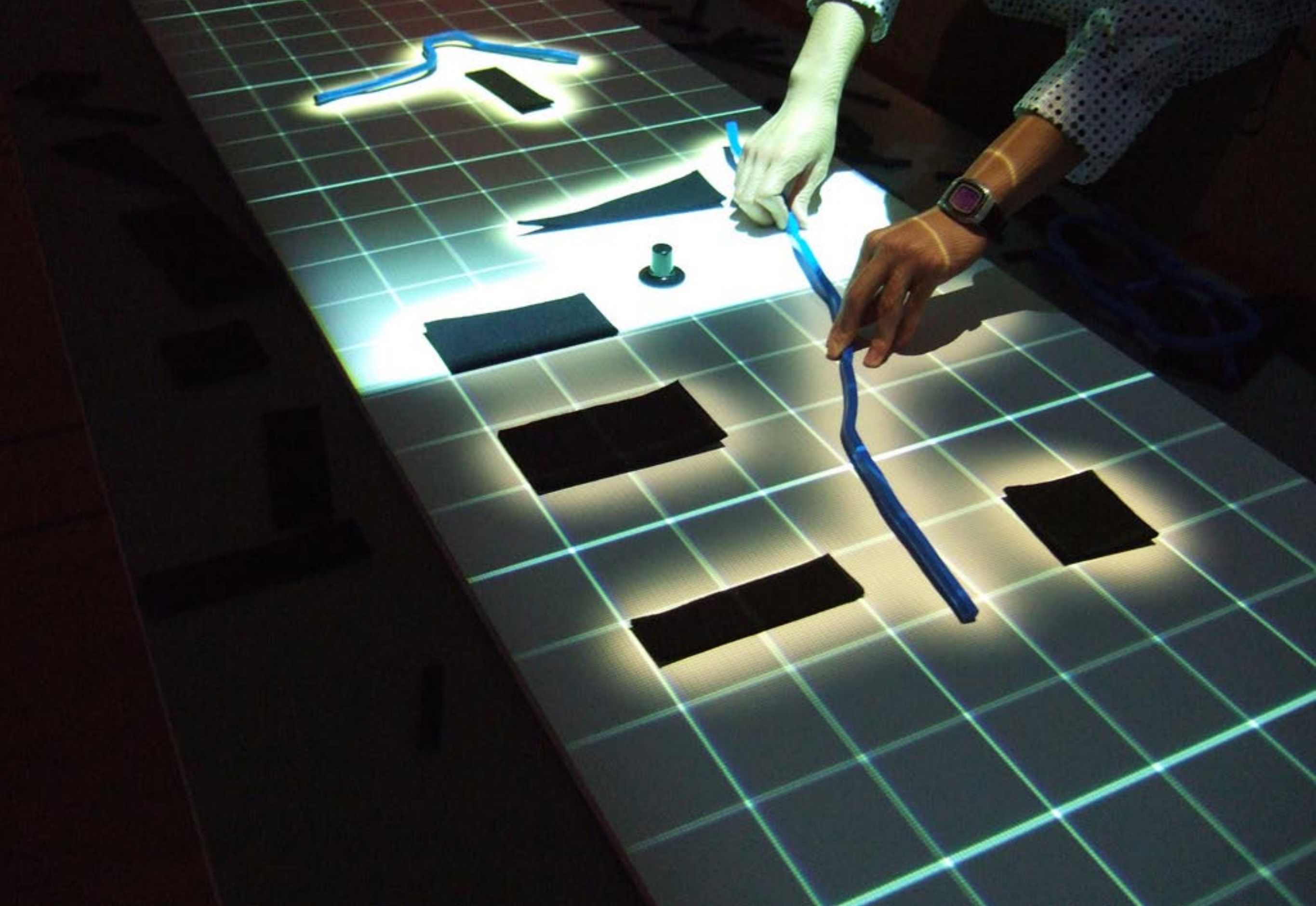


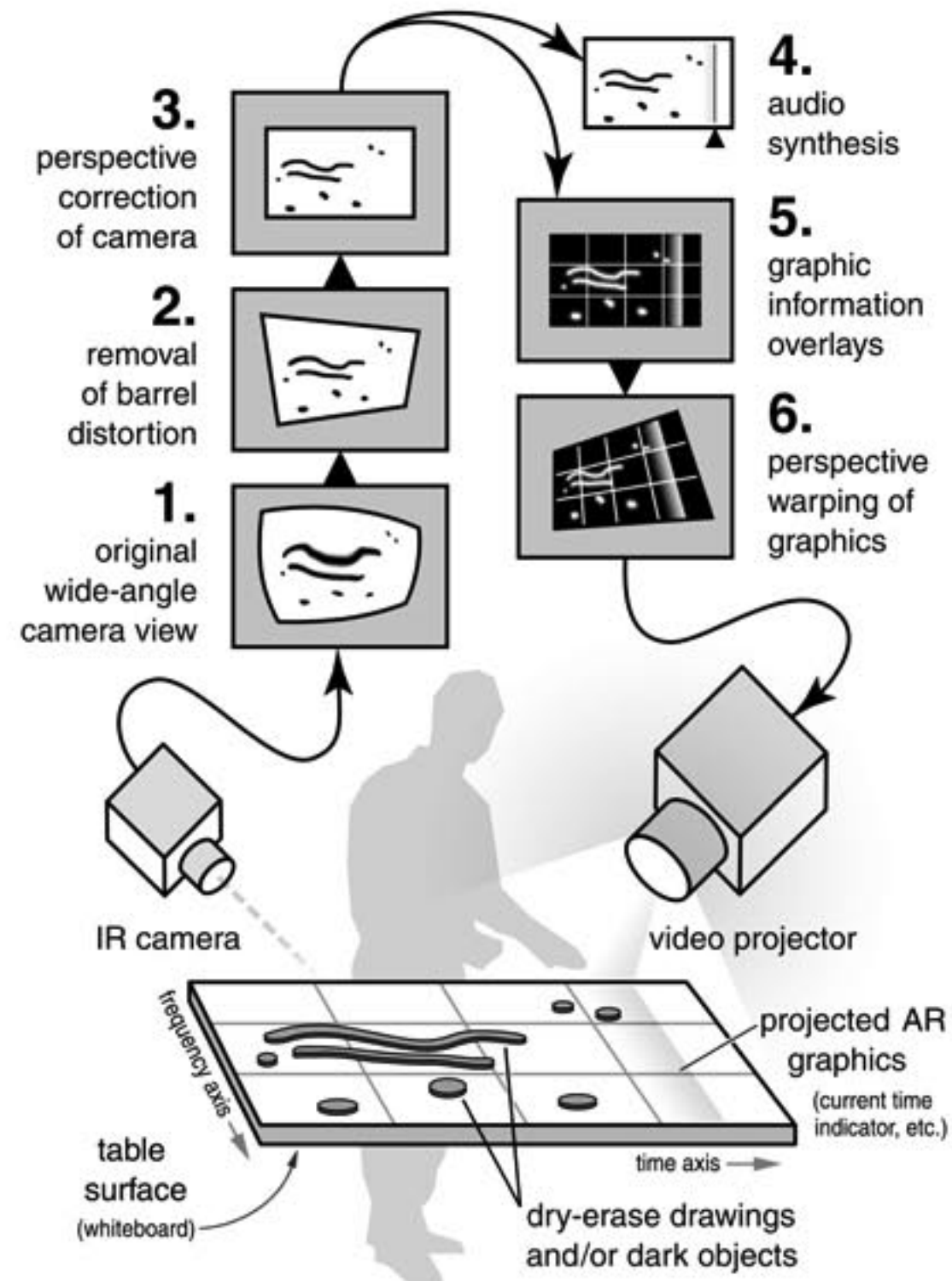


NOTES:

- Equipment in PALE GREEN is provided by Messa Team
- Equipment in PALE YELLOW is provided by Venue:
- House sound system, main mixer, 2 stage monitors
- 2 XGA Data projectors + projection screens
- 2 Sennheiser Evolution Wireless sets (RX+TX) (- we have mics already fitted for Sennh.)
- 2 channels of wireless in-ear monitoring (RX+TX), including earsets
- 1 sixteen-channel analog submixer
- 2 VGA Distribution Amplifiers (two-way video splitters)
- 4 LCD or CRT screens
- 3 VGA cables, 20+meters
- 2 coax BNC 75-Ohm video cables, 20+meters







Erg :

Lionel Maes : Homeostatic (2008-2009)







Lionel Maes : Homeostatic (2008-2009) <http://www.psykolio.com/flux/>

À voir :

MediaRuimte (Bruxelles) :
Expositions et concerts, cycles Mr.XPO et Mr.WAV.

iMAL (Bruxelles) :
Expositions, rendez-vous Arts/Sciences, DorkbotBRU, ateliers numériques.

Stuk (Leuven) :
Festival ArteFact, expositions, concerts,

Vooruit (Gand) :
Expositions, concerts, cycle Fricties.

Galerie Netwerk (Alost) :
Expositions, concerts.

Bibliographie :

- Mark Tribe & Reena Jana, Art des nouveaux médias, Taschen, Köln, 2006.
- Christiane Paul, L'art numérique, Thames & Hudson, Paris, 2004.
- Rachel Greene, L'Art Internet, Thames & Hudson, Paris, 2005.
- Michael Rush, Les Nouveaux Médias dans l'art, Thames & Hudson, Paris, 2005.
- Fred Forest, Art et Internet, Éditions Cercle D'Art / Imaginaire Mode d'Emploi, Paris , 2008.
- John maeda, Code de création (Creative code), Thames & Hudson, Paris, 2004.
- N. De Oliveira, N. Oxley, M. Petry, Installations I (l'art en situation), Thames & Hudson, Paris, 1997.
- N. De Oliveira, N. Oxley, M. Petry, Installations II (L'empire des sens), Thames & Hudson, Paris, 2004.
- Lev Manovich, The Language of New Media, MIT Press, Cambridge Ma, 2001.
- Casey Reas & Ben Fry, Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press, Cambridge, 2007.
- Karl Gerstner, Designing programmes, Lars Müller Publishers, 2009.
- Pierre Sterckx, Le devenir-cochon de Wim Delvoye. La Lettre Volée, Bruxelles, 2007.
- Anna Dezeuze, L'oeil moteur : Art Optique et Cinétique 1950-1975, Éditions des Musées de Strasbourg, Strasbourg, 2005.
- Peter Weibel & Gregor Jansen, Light Art from Artificial Light, Hatje Cantz, Ostfildern, 2006.
- Toby Segaran, Programmer pour l'intelligence collective, O'Reilly, Paris, 2008.
- Norbert Wiener, Cybernétique et société, Collection 10/18, Union Générale d'Editions, Paris, 1971.
- L'art Biotech, Catalogue de l'exposition au Lieu Unique, Nantes, 2003.
- Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort, The new media reader, MIT Press, Cambridge Ma, 2003.
- Pierre Lévy, De la programmation considérée comme un des beaux-arts, La Découverte, Paris, 1992.
- Edmond Couchot & Norbert Hillaire, L'art numérique, Champs/Flammarion, Paris, 2003.
- Fred Forest, Art sociologique vidéo, Collection 10/18, Union Générale d'Editions, Paris, 1977.
- Ben Fry, Visualizing Data, O'Reilly, Sebastopol CA, 2007.
- Frédéric Kaplan, Les Machines apprivoisées : Comprendre les robots de loisir, Vuibert, Paris, 2001.
- Katharina Dohm & Heinz Stahlhut, Art Machines Machine Art, Kehrer Verlag, Heidelberg, 2007.
- Jeremy Rifkin, L'âge de l'accès - La révolution de la nouvelle économie, La Découverte, Paris, 2005.
- Laurent Bloch, Systèmes d'information, obstacles & succès, Vuibert, Paris, 2005.
- Jeremy Rifkin, Le Siècle biotech, La Découverte, Paris, 1998.
- Jeremy Rifkin, La Fin du travail, La Découverte, Paris, 1996.
- Raymond Queneau, Cent mille Milliard de poèmes, Gallimard, Paris, 1961.

