

Sitographie d'artistes numériques commentée

Document issu de la réunion des interlocuteurs TICE Arts Plastiques - février 2009
Synthèse réalisée par Corinne Bourdenet

Le problème de toute sitographie, et particulièrement de celle-ci, en perpétuelle évolution, est la nécessaire mise à jour. Si un lien n'est plus actif, est déplacé, n'est plus pertinent, merci de m'en faire part sur cbourdenet@ac-nancy-metz.fr.

■ Qu'est-ce qu'un artiste numérique ?

Cette sitographie d'artistes numériques présente des démarches artistiques entièrement inscrites dans le numérique avec comme source de réflexion les outils, processus, modes de pensée, modes de « faire » numériques. Un artiste retouchant numériquement son travail avant de le présenter dans une galerie sous forme de tirage photographique n'a pas été perçu comme un « artiste numérique » au sens propre du terme. Les artistes numériques choisis n'utilisent pas seulement le numérique comme outil (outil devenu presque incontournable) mais réfléchissent, questionnent, s'approprient les technologies actuelles et les font entrer au cœur de leur démarche. Le processus numérique devient le processus artistique et sujet de questionnement. Le processus artistique donne alors une autre dimension au processus numérique existant. Ces artistes numériques questionnent la place du numérique dans la société à travers leurs œuvres.

En résumé, si le travail d'un artiste peut être fait sans numérique, par un autre médium (ex : photographie, vidéo...), il n'a pas sa place dans cette liste.

■ Quelles sont les formes possibles de l'art numérique ?

Art algorithmique, art cybernétique, art génératif, art génétique, art artificiel, art interactif, software art, art programmé, art en réseau, art en ligne...

■ Cette ébauche de sitographie devrait répondre aux questions :

- Où se trouve l'artistique dans le numérique ?
 - Où se trouve le numérique dans les choix artistiques opérés ci-dessous ?
 - Comment relier les démarches artistiques numériques et les pratiques des élèves ?
-
- 1er lien à consulter : base de recherche sur les arts numériques
<http://www.virtualart.at/common/searchWork.do> (classification par mots clés anglophones)
 - Sitographie citée par Patrick Perrotte ayant servi de base de travail : le site de Valérie Morignat
<http://www.valeriemorignat.net/banque.html>
 - Quelques sites à parcourir pour aller plus loin mais attention, il convient de faire la distinction entre les sites à connaître en tant qu'enseignant en arts plastiques, et les sites à faire découvrir, exploiter et comprendre aux élèves (réfléchir à l'accessibilité des artistes présentés).
 - <http://www.ars-numerica.net>
 - <http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7couchot.html>
 - <http://www.pavu.com/laptoPlancha/index.html>
 - http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php Le projet Les Basiques de Leonardo/Olats est une collection d'ouvrages hypermédia en ligne qui, comme son nom l'indique, propose des connais-

sances et informations de base, les principaux questionnements, et un ensemble de références permettant un approfondissement, sur une thématique ou une question particulière au sein du champ de l'art et des technologies.

- <http://www.art-outsiders.com/>
- <http://www.villette-numerique.com/2004/pages/index.php?ver=fr> + <http://www.parcours-numerique.com/glossaire/spip/>
- <http://www.arcadi.fr/artistesetoeuvres/artisteoeuvre.php?id=511> sitographie commentée avec les liens vers les sites officiels des artistes.
- <http://boussemaer.over-blog.com/categorie-10717218.html> mémoires sur le net art répertoriés par J-D Boussemaer. Jean-David Boussemaer présente notamment son mémoire de maîtrise (L'interactivité dans le web art) ainsi que son mémoire de DEA (web art : acquisitions et collections).
- Les travaux d'Olivier Rouet, particulièrement son mémoire de maîtrise (Art informatique et sciences cognitives vers une auto-organisation créatrice) et de DEA portant sur la création virtuelle et artificielle.
- Les artistes et le jeu vidéo : Bruno SAMPER sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html pose un certain nombre de questions au sujet des passerelles qui peuvent s'établir entre les problématiques de ce que l'on nomme encore jeu vidéo et celles de la création artistique. Ces questions ont été à l'origine de l'élaboration du jeu Society.
- Le GRATIN (Groupe de Recherche en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques) recense sur <http://www.gratin.org/> de nombreuses expériences disponibles sur le web.
- Synesthésie, est une revue électronique et centre de ressources sur l'art et les nouvelles technologies.
- http://cav.synesthesie.com/1023/accueil.html?m_op=1023&m_is=1 sitographie très documentée : exemple de travaux avec une présentation et une biographie des artistes
- Proposition d'une typologie générale de sites Internet artistiques (article de Nicolas Frespech, 2002) : <http://www.uyio.com/typologies.php>
- <http://www.runme.org/> Festival et portail référençant les œuvres software art
- <http://adan.asso.fr/> Site A.D.A.N. : Association pour le Développement de l'Art Numérique
- <http://www.demoscene.tv/> WebTV dédiée à l'art des démos, réalisations multimédias à base de programmation software.
- <http://iasl.uni-muenchen.de/links/NAKSe.html> Thomas Dreher : Conceptual Art and Software Art (Algorithmes et codes)
- <http://perso.magic.fr/dol/numlink/pmwiki.php?n=SitographiE.SitoP#rec> Sitographie + bibliographie de DO Lartigaud enseignant à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
- Conférence : «L'art sur le web» par Annie Abrahams le 2 mars 1999 : <http://pagesperso-orange.fr/ecm.grasse/ecm/art/conferen.htm>
- <http://www.uyio.com/decouvrir.php> site géré par Nicolas Frespech : sitographie commentée
- <http://www.ciren.org/ciren/conferences/281101/index.html> Texte de Roy Ascott : *La techno-éthique planétaire : art, technologie et conscience*
- http://ww3.ac-poitiers.fr/arts_p/b@lise16/pageshtm/interact.htm dossier commenté sur l'interactivité + sitographie
- IA sur le site de l'université Lille-3 : <http://www.grappa.univ-lille3.fr/polys/intro/sortie001.html> Qu'est-ce que l'intelligence artificielle ?
- http://www.lumbroso.fr/lionel/03_Plume/RV/RV_Ch05.htm texte sur la réalité virtuelle.

■ Les pionniers et incontournables :

■ Maurice Benayoun

<http://www.benayoun.com> et surtout l'article L'art après la technologie qui détaille (explique) ses démarches : <http://www.benayoun.com/projetwords.php?id=114> + <http://www.z-a.net/indexza.fr.html> présentation et explication des travaux.

Partant de la vidéo et l'image de synthèse (série les Quarxs 1989-1993) il réalise à partir de 1994 des installations faisant appel à la réalité virtuelle, immersive ou non : Dieu est-il plat? (1994) qualifié par Jean-Paul Fargier dans le quotidien le Monde de premier jeu vidéo métaphysique, le Diable est-il courbe? (dans la série d'installations les Grandes Questions) fait appel à un programme génératif où un être artificiel se manifeste par un comportement autonome parodie des systèmes de séduction employés par les médias. Après Philippe Quéau, il inaugure en 1995 la première installation de «télé-virtualité», connectant le Centre Pompidou et le Musée d'Art Contemporain de Montréal. Le Tunnel sous l'Atlantique permet, dans un espace génératif temps réel, de se rencontrer en creusant dans la mémoire collective des deux pays. La musique interactive spatialisée, l'analyse comportementale, le profiling dynamique, la gestion dynamique de la base de données tri-dimensionnelle et informationnelle, l'insertion de la vidéo temps réel dans la réalité virtuelle partagée font de cette installation de

1995 un objet expérimental atypique. L'utilisation d'agents intelligents dans des espaces 3D dynamiques immersifs devient une signature que Maurice Benayoun développe avec une pièce importante *World Skin*, un safari photo au pays de la guerre (*Golden Nica* de l'Art interactif Ars Electronica 1998). Équipés d'appareils photo les spectateurs visitent le pays de la guerre dans une salle de réalité virtuelle (CAVE). Leur prise de vues contribue symboliquement à effacer la mémoire douloureuse. Par l'exploitation de la notion de situation que permet travailler les environnements immersifs, les œuvres dépassent le stade de la démonstration technologique pour introduire de véritables questionnements. Plus récemment, comme une conséquence de son exploration des environnements virtuels, Maurice Benayoun définit le champ de ce qu'il appelle la *Fusion Critique*, où la fiction se mêle à la réalité non pour augmenter l'illusion mais pour la rendre plus lisible. (Sources : *Wikipédia*)

- *War Tourist*, CAVE VR Installation Armé d'un appareil photographique, le spectateur déambule dans un espace virtuel tridimensionnel. Cet espace représente un paysage de guerre (chars, canons, soldats...). L'œuvre est créée avec le système CAVE. C'est un dispositif combinant plusieurs écrans autour du spectateur et un ensemble de capteurs immergeant ce dernier dans un univers tridimensionnel.

Texte : <http://www.benayoun.com/projetwords.php?id=58&lang=fr> +

Image : <http://www.benayoun.com/projet.php?id=112>

■ Michel Bret :

- <http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/index.htm> (cours, écrits, travaux, images, vidéos...)
- <http://www.automatesintelligents.com/art/2002/nov/bret.html> interview et exemple de travaux
- <http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/images/installations/1986/plume/plume.htm> idem avec une plume.

Interview de Michel Bret et Vidéos de Michel Bret

■ Miguel Chevalier : <http://www.miguel-chevalier.com/>

- *Crossborders 2007* Installation interactive à Metz : les spectateurs se déplacent à tour de rôle sur 3 tapis interactifs : le rouge gère le nombre de lignes en réseau sur l'écran de projection, le bleu, la taille des lettres et le vert, l'orientation des lettres. L'interaction se fait également sur les sons diffusés.
- *Arabesques numériques* <http://www.miguel-chevalier.com/site/pages/ar/09/mosafr.htm> En remodelant son propre monde par le double prisme de la mosaïque islamique et de la légende du tapis volant. [...] La vision technologique s'est teintée de magie et de rêve, tissant les fils d'un paysage à la fois réel et virtuel : les mosaïques se font légères comme des bulles, les tapis lumineux et flottants.

■ Edmond Couchot : http://www.ciren.org/artifice/artifices_1/couchot.html

- *La plume* (1988) : http://www.dailymotion.com/video/x61ol4_la-plume_creation
- *Les Pissenlits* (1990) : http://www.dailymotion.com/video/x61my7_les-pissenlits_creation

■ Char Davies : <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=103>

Avec l'œuvre de Réalité Virtuelle "Osmose" a renforcé cette nouvelle intégration du spectateur et de ses capacités d'agir au sein du processus de création et de régénération de l'œuvre. Comme dans les œuvres de Sommerer et Mignonneau, dans "Osmose", le corps du spectateur est indispensable à l'œuvre. Relié à une combinaison de capteurs (data-suit) et à un visio-casque stéréoscopique 3D, le spectateur fait apparaître un monde virtuel tout autour de lui et où il pourra évoluer en fonction du rythme de sa respiration. (Sources : *Wikipédia*)

■ Reynald Drouin : <http://www.incident.net/works/rhizomes/readme.html>

Travaux en ligne avec une présentation dans les articles Read me en bas de page. Exemple ici pour l'œuvre *Rhizomes1999-2000* : « R. Drouin a réalisé une œuvre coopérative nommée *Rhizomes* qui consistait à faire héberger sur 192 serveurs géographiquement distants 192 fragments d'images qui se recomposaient sur le serveur de *Rhizomes* pour ne former qu'une seule image. Cette dernière était elle-même une matrice puisqu'elle était une mosaïque d'images d'arbres qui figurait une main. »

■ Fred Forest (art en réseaux, copyleft attitude)

<http://www.fredforest.com/> + <http://www.fredforest.org/>

http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/biographie_fr.htm

■ **Sophie Lavaud** (artiste française dans le domaine des arts visuels et art numérique qui vit et travaille à Paris. Diplômée en Arts visuels de l'université Paris 1 et Paris 8, elle est titulaire, depuis 2005 d'un Doctorat en Art et Sciences de l'Art de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne) Dès 1994, elle réalise dans les ateliers d'art 3000 (devenus depuis le CUBE à Issy-Les-Moulineaux) une œuvre interactive en réalité virtuelle, Centre Lumière

Bleue, qui fonctionne avec des capteurs selon les mouvements et déplacements des publics.
<http://asso.francenet.fr/lavaud/intro.htm> site officiel.

■ **MANDALA ÉLECTRONIQUE** (1996) : film d'animation en images de synthèse 3D calculées au cœur de la matière électronique et de ses passages successifs d'un état à l'autre : de la granularité à l'aplat, du polychrome au monochrome, de l'ordre au chaos et projetées en boucle sur un écran de projection, un moniteur vidéo ou d'ordinateur.

■ **CENTRE-LUMIÈRE-BLEU** (1995-2000) : Peinture dématérialisée pour une installation interactive en réalité virtuelle, avec capteurs de position permettant au spectateur une immersion active dans les couches virtuelles animées de comportements dynamiques.

■ **LE TECHNOMARIAGE** (1999) : Œuvre-événement, consistant à « performer » le vrai mariage de l'artiste avec l'artiste des médias et Professeur d'université Fred Forest. Retransmise sur Internet la cérémonie met en synergie différents dispositifs : un site internet, des webcams, des créations sonores originales de Christophe Charles et Christian Valensy, la création des avatars, une installation de réalité virtuelle, capteurs, salle multimédia du conseil municipal de la ville d'Issy-les-Moulineaux, en présence de Vinton Cerf, père du protocole Internet TCP/IP.

■ **CYBER-LIGHT-BLUE** (2000) : scénographie sur le web, commande du festival parisien @rt-outsiders. Dispositif à exploration combinant texte, son, image et corps de l'internaute comme élément déclencheur. Version off line, Version on line

■ **MATRICE ACTIVE** (2003-2006) : un projet de scénographie interactive en hommage à Kandinsky sous la forme d'un tableau/matrice virtuel utilisant des agents autonomes pouvant atteindre divers états d'équilibre selon les gestes du spectateur. - Premier prototype réalisé avec la plate-forme de développement 3D temps réel Virtools.

■ **Orlan** : <http://www.orlan.net/>

■ **Nam June Paik** : <http://www.paikstudios.com/>

■ **Jeffrey Shaw** <http://www.jeffrey-shaw.net/>

Jeffrey Shaw avec Legible City fut avec Matt Mullican, Five into One, un des tout premiers à utiliser la Réalité Virtuelle à des fins artistiques. Les univers de Jeffrey Shaw, à mi-chemin entre architectures virtuelles et art conceptuel, Golden Calf, n'hésitent pas à jouer de l'ambiguïté des deux espaces, physique et virtuel, en proposant par exemple la visite d'une ville à lire, pour Legible City ou le visiteur se déplace dans une ville virtuelle dont les bâtiments sont des mots, les immeubles des lettres, et ceci monté sur une bicyclette de métal et de pneu. Le message était clair, de l'annonce d'espace de représentation où l'illusion ne serait pas uniquement une vaine tentative d'imiter le réel, mais un discours construit à interpréter. (Sources : Wikipédia)

■ **LE VEAU D'OR** : Cette installation se compose d'un socle sur lequel est posé un écran LCD relié à un ordinateur. Le visiteur saisit l'écran sur lequel il voit l'image virtuelle d'un veau d'or en 3D. L'écran révèle selon les manipulations, un corps virtuel apparemment situé dans un espace réel. En fait le spectateur voit le reflet de l'environnement de l'installation: des photos numérisées ont été mappées sur la peau de l'animal. Dans cette installation, le corps n'est plus un objet physique mais devient le support immatériel d'un processus spécifiquement physique. En manipulant l'écran dans tous les sens, le spectateur joue une sorte de cérémonie dansée autour d'un monument technologique qui fabrique un fantasme presque tangible. Textes en français sur :

<http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/shaw.html>

<http://www.ciren.org/ciren/conferences/220199/index.html>

■ **Christa Sommerer et Laurent Mignonneau**

http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/sommerer_mignonneau.html ont développé des projets particulièrement représentatifs du potentiel symbolique de la transition entre espace physique et espace fictif notamment au travers d'œuvres comme Interactive Plant Growing, Transplant ou Intro Act qui intègrent selon les cas dans un même espace plantes réelles, sujets humains, interfaces sensibles (capteurs de mouvements, de lumière, de pression, etc) programme de vie artificielle et synthèse temps réel. L'environnement, délimité par des écrans où naissent des images tridimensionnelles générées par les interactions du spectateur avec les interfaces, devient alors une matrice intelligence, reflétant les relations biologiques de l'organisme et du "milieu" qui s'enrichissent l'un l'autre. Comme se plaisent à le dire Christa Sommerer et Laurent Mignonneau eux-mêmes, le biotope virtuel qui se projette sur les écrans relativement aux mouvements des spectateurs ou de leurs interactions avec les plantes expriment « l'expression même des émotions du sujet au contact du virtuel ». Aujourd'hui, les designers du groupe Electronic Shadow développent des Réalités Augmentées qui mettent en relation les spectateurs présents dans l'environnement interfacé et les internautes virtuellement connectés à l'espace d'exposition, ainsi leur récent travail "Ex-Îles" (2004). (Sources : Wikipédia)

• *Still A Life* <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/index.html>

Nature vivante germe par position du spectateur. Présentation sous forme d'écrans plasma.

■ Autres artistes par ordre alphabétique :

■ **4D ART** propose la création d'une forme de spectacle hybride qui allie le réel et le virtuel, qui fusionne les arts de la scène et les nouveaux médias. Les frontières disparaissent entre performance, scénographie, cinéma, vidéo, danse, poésie, arts visuels, lumière, musique et exploration sonore, favorisant ainsi l'intégration de ces diverses formes d'expression. http://www.johnlambert.ca/french/4dart/4dart_productions.htm

■ **Annie Abrahams** : <http://www.bram.org/>

Tous ces projets détaillés en version française <http://bram.org/info/indexf.htm>

■ **Christopher Baker** : <http://christopherbaker.net/projects/murmur-study/>

Installation relatant les messages édités sur Twitter et Facebook chaque jour, chaque heure, engageant une réflexion sur le flux des informations circulant sur Internet et ce que l'on peut en faire, ce qu'il conviendrait d'en faire...

■ **Nicolas Boillot** www.fluate.net/tag/netart

Il ne fabrique pas de nouvelles images mais utilise le flux des images qui circulent déjà en ligne (accumulation, agencement de flux d'images). « Le monde est déjà plein d'images, à quoi bon en ajouter d'autres... »

■ **Alain Bonardi** <http://www.alainbonardi.net>

Travail sonore où l'image intervient comme moteur du travail. Change la réalité des lieux par les images virtuelles en 3D lisibles avec les lunettes.

■ **Christophe Bruno** <http://www.iterature.com/bloodforsale>

Blood for Sale est une performance Wi-Fi qui a eu lieu à Dublin lors du Festival ReJoyce pour le centième anniversaire du Bloomsday. Elle met en scène l'invasion pervasive du langage par la globalisation financière. Comme le fit James Joyce il y a 100 ans, Christophe Bruno se promène dans les rues de Dublin, mais avec un PDA Wi-Fi et un appareil photo numérique. En chemin, il enregistre les publicités, marques et logos dans une interface d'administration. Via le réseau sans-fil, ces données sont envoyées à un programme sur un serveur, qui utilise les moteurs de recherche (Google etc.) pour récupérer dans l'ensemble du Web, des bribes de phrases en relation avec l'input.

■ **Jean-Michel Bruyère, Si Poteris Narrare, Licet, I-cinéma**, (travail interdisciplinaire possible avec des collègues de Lettres)

Si Poteris Narrare, Licet réalisé pour l'"iCinema" de Jeffrey Shaw, évoque le mythe fondateur de Diane et Actéon. A l'intérieur d'un dôme (structure gonflable), le spectateur déplace son champ de vision, à l'aide d'un vidéoprojecteur motorisé, dans un film panoramique. Ce projecteur devient une lampe-torche qui permet d'éclairer certaines parties d'un environnement d'images placées dans l'obscurité, mais existantes.

<http://www.nouveauxmedias.net/arbo06.html> +

http://www.epidemic.net/geo/art/jmb/prjt/i_cinema/somm.html +

<http://www.arborescence.org/article693.html>

■ **Yvan Chabanaud** <http://www.chabalab.net/> + <http://www.chabalab.fr>

■ <http://www.evelienlohbeck.com/index.html> : présentation de ses travaux surtout vidéos et animations. Le traitement et métissage entre le dessin et les TICE est particulièrement porteur.

■ **Nicolas Clauss** <http://www.nicolasclauss.com/>

Exemple : <http://www.nicolasclauss.com/ardoise/index.htm> Au travers de dessins et d'entretiens enregistrés, près de 300 jeunes adolescents expriment leurs perceptions du monde. Les paroles s'entremêlent, les dessins viennent s'afficher et s'effacer comme sur une ardoise, une fresque animée, défile, sonorisée par des bribes des discours enregistrés.

■ **Étienne Cliquet** : <http://www.ordigami.net/html-coloriage>

Exemple de charte graphique évoluant avec la durée d'une journée (jour/nuit) et la souris.

■ **Claude Closky** http://www.sittes.net/links/De_Koons à Kelly, Claude Closky liste des noms d'artistes et réalise un lien vers un .com. De Koons.com à schnabel.com, une nouvelle forme de portrait réalisée avec des homonymes. 2001.

■ **Antoine Denize** : <http://a.denize.free.fr/mezig/page-multimedia.html>

■ **MYD (Mysterious Yanick D)** de **Yannick Desrosiers** : œuvre électronique en ligne depuis 1997 <http://www.yanickd.com/>. La série de parodie contre le tabagisme peut être exploitée en collège mais attention, certaines autres parties du site ne sont pas adaptées au public scolaire !

■ **David Em** <http://www.davidem.com> site officiel anglophone : présentation de travaux numériques, photos et film mais sans texte explicatif

■ **Erational**

<http://www.erational.org/?lang=fr> Collectif qui travaille autour de l'art collaboratif, génératif, interactif, le jeu, la photographie, le son, le vectoriel et le net art.

<http://www.erational.org/Flickr-draw.html> apprendre à dessiner en ligne avec Flickr Draw.

<http://www.erational.org/netart/betacity/> créer une ville sur le modèle des Sim's.

- **E-toile** est un groupe de recherche et de création sur l'art, le spectacle vivant et Internet. Durant son existence (1999-2004) e-toile a mené de nombreuses expériences artistiques, théâtrales et chorégraphiques utilisant, tout en les questionnant, les nouvelles technologies en général et Internet en particulier. E-toile a été fondé par Yannick Bressan et Cécile Huet. Le groupe de recherches et de créations e-toile fut dirigé par Yannick Bressan <http://artec.site.voila.fr/> : présentation des travaux de Yannick Bressan)
- **Eva & Franco Mattes** <http://www.0100101110101101.org/home/performances/index.html>
Une série de performances artistiques connues sont réalisées en images de synthèse pour Second Life.
- **Nicolas Frespech** :
<http://www.frespech.com/echoppe/start.php3> Travail en réseau de commande de photographie « Echoppe Photographique ».
<http://www.thing.net/~nicolas/> Raisonnement mathématiques est une création en ligne hébergée chez Thing.net et qui propose au lecteur la lecture en images d'une phrase aléatoire 1998.
- **Monika Fleischmann** <http://www.ciren.org/> :
article sur les Espaces de réalité mélangée, stratégie et structure des médias en réseau
- Oeuvres de **Thierry Fournier** : <http://www.thierryfournier.net>
- **Hervé Huitric, Monique Nahas**
<http://www.huitric-nahas.org/> : retrace par leur site et productions 35 ans d'art et de numérique
<http://www.computeropera.com/villette-image.html> : présente un de leur spectacle mêlant chant réel et personnages en images de synthèse
- **Catherine Ikam** <http://www.ubikam.fr/>
4 propositions de réalités virtuelles avec comme objet de travail : le corps humain modélisé
- **Yoishiro Kawagushi**
<http://accad.osu.edu/~waynec/history/tree/kawaguchi.html> + <http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/~yoichiro/top.html>
■ <http://www.kisseleva.org/> Quelques exemples d'œuvres d'Olga Kisseleva, représentative de l'art programmatique
- **Piotr Kowalski** <http://pagesperso-orange.fr/brouillard.precis/kowal.html> œuvre Passionnément représentée en 3D le son du mot passionnément lu par son ami poète Guerassim LUCA
- **Jean-Jacques Kuntz** : Expériences de webart depuis 1998 : <http://jean-jacques-kuntz.fr>.
Exemple à exploiter : cyber-collage en hommage à sa grand-mère Marguerite <http://jean-jacques-kuntz.fr/margot2.htm>
- **Rafael Lazano-Hemmer, Vectorial Elevation**
Œuvre interactive (versions de Lyon en 2003) qui transforme un lieu : par l'intermédiaire d'une interface tridimensionnelle, l'internaute manipule des projecteurs robotisés qui envoient des faisceaux lumineux dans le ciel. Le spectateur sur place est au cœur du dispositif. L'artiste redéfinit ainsi le statut du spectateur et modifie sa perception de l'espace. <http://www3.alzado.net/introfr.html>
- **Anne Sarah Lemeur** <http://aslemeur.free.fr/> site officiel
- **Alain Lioret** : Generative Art surtout <http://alainlioret.com/?p=246> *Chipotle* ! la machine à dessiner et Genetic Programming Evolution of Mona Lisa
- **John Maeda** <http://www.maedastudio.com/index.php> + présentation sur <http://www.fluctuat.net/2769-Portrait-John-Maeda-2--selection-de-sites>
- **Miltos Manetas** (en anglais) <http://www.manetas.com> sa série intitulée Websites Are The Art Of Our Times : hommage à Pollock, Warhol, Kosuth...
- **Manfred Mohr** <http://www.emohr.com/> site officiel anglophone : abstraction numérique animée
- **Christian Möller** : http://www.christian-moeller.com/display.php?project_id=14 exemple *Light Blaster: Immaterial Membrane*. Membrane de lumière reliée à notre corps, sons reliés aux battements du cœur et bruitages imitant le scanner. Son site est documenté sous forme de vidéos très efficaces pour comprendre les œuvres présentées. Travaille sur l'interaction avec le spectateur.
- **Véra Molnar** <http://collection.fraclorraine.org/parcour/showtext/1?wid=422&lang=fr> exemple d'une œuvre du FRAC Lorraine + blog très bien documenté : <http://oliviergoetz.canalblog.com/archives/2-009/02/07/12418431.html>
- **Antoine Moreau** <http://antoinemoreau.org> : artiste définissant la notion de copyleft
- **Jacques Perconte** <http://jacquesperconte.com/> + <http://www.technart.fr/VanGogh/> : exemple d'un catalogue des couleurs présentes dans les œuvres de Van Gogh, à exploiter pour un travail numérique à partir des mêmes bases colorées.
- **Laurent Pernot** <http://www.laurentpernot.net/> En travaillant à partir d'images existantes, mises en scène ou entièrement numériques, ses œuvres et dispositifs d'installations interrogent notre rapport au réel et à l'invisible, et convoquent la mémoire et l'imaginaire du spectateur.

- **Karl Sim** : <http://www.karlsims.com/> site vers vidéo de ses travaux en animation virtuelle.
Exemple : http://www.archive.org/details/sims_particle_dreams_1988. <http://www.genarts.com/karl/>
Exemple avec *Liquid Selves* (1992) vidéo sur http://www.archive.org/details/sims_liquid_selves_1992 imagerie médicale ou oeuvre artistique ? Quel est le statut de ces images ? Abstraction et figuration.
- **Collectif Nicolas Clauss et Jean-Jacques Birgé et Silhol**
<http://www.somnambules.net/bios.htm> : danse, vidéo, son et interaction en ligne
- **Téléférique** <http://www.teleferique.org> est à la fois un collectif d'artistes et un site de téléchargement de logiciels créés par de nombreux artistes français et internationaux.
On peut trouver, entre autres délices, le charmant économiseur d'écran "Touche-moi" d'Antoine Schmitt <http://www.teleferique.org/stations/Schmitt/Touchemoi/> et les superbes démos de Netochka Nezvanova ou les interfaces sonores ludiques de Makoto Yoshihara.
- L'artiste **Ramzi Turki**, est en train de créer une collaboration à travers des échanges électroniques visible sur son blog <http://ramziturki.artblog.fr/> : mail'art
- **Économiseurs d'écran par 10 artistes** : www.culture.fr/reposoirs2000/

■ SITOGRAFIE PAR ENTRÉES

■ OBJETS, DÉFORMATIONS, DÉGRADATIONS, RÉALITÉ/VIRTUELLE, PROGRAMMATION, VIDÉO, ANIMATION, IMAGES/SONS

Nicolas Boulard http://cav.synesthesie.com/25116/bodegones.html?m_op=25114-25116&m_is=1

Le film d'animation *Bodegones* de Nicolas Boulard revisite la tradition du réalisme pictural par une facture technologique. Référence directe au genre de la nature morte dans la peinture espagnole du XVII^e siècle, *Bodegones* explore les possibilités qu'offrent aujourd'hui les nouvelles technologies pour traiter l'image et l'information.

L'artiste applique la technique du « reverse engineering » (technique qui consiste à étudier le code source d'une application à partir de sa forme compilée).

Définition plus complète sur <http://www.april.org/groupes/dvd-cca/reverse-engineering.html>) à un sujet inanimé : une nature morte. Au cours d'un incessant mouvement, les éléments se décomposent pour faire apparaître, sous une forme énigmatique, les propriétés des images, élargissant ainsi le sens du concept philosophique d'ontologie au système de représentation des connaissances informatiques.

■ OBJET ARCHITECTURAL ET ENVIRONNEMENT ; PAGE WEB ÉTANT COMME UNE FENÊTRE OUVERTE SUR UN MONDE « UTOPIQUE » ; LANGAGE CODÉ BASIQUE DES PAGES WEB

Simon Boudvin et Johann Van Aerden http://synesthesie.com/_cav/statique/hlmhtml/

HLMHTML : Les artistes arpentent l'espace urbain en photographiant les tours HLM de la ville de Paris. Transposées dans l'espace de l'internet, ces architectures sont comparées aux pages du web de la première génération, créées avec le code HTML et ses balises pour retour à la ligne. Les pages pouvaient contenir tellement d'informations que pour en consulter l'intégralité, il fallait « scroller », autrement dit déplacer le curseur sur la droite de la fenêtre. C'est ainsi qu'on peut aussi découvrir les tours de Paris dans cette pièce multimédia où, par la magie du copier/coller, les bâtiments hlm ont, à la manière de l'html, été surélevés d'autant d'étages que de retour à la ligne.

■ RÉALITÉ ET FICTION, INTERACTION, TRAITEMENT VISUEL (MATHÉMATIQUE) DE LA RÉALITÉ, DESSIN, GRAPHISME

Michel Bret et Edmond Couchot

<http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/images/installations/1988/pissenlit/pissenlit.htm>

Modèle dynamique d'un pissenlit virtuel réagissant au souffle.

■ INTERACTION ; PAGE WEB : IMPACT, COMPOSITION, CHEMINEMENT ; IMAGE FIXE/ANIMÉE

Cheryl Donegan <http://www.diacenter.org/donegan/>

Atelier virtuel : présentation de la page web comme une œuvre interactive et des images en pixillation. Chaque clic, chaque lien donne lieu à une nouvelle exploration visuelle.

■ PAGE WEB : FONCTION (UTILITAIRE, PUBLICITAIRE, ARTISTIQUE ?), LOGO TYPE, CODES VISUELS

Valéry Grancher <http://www.nomemory.org/data2/webpaintingsf.htm>

Série des Webpaintings, véritables peintures d'après la page d'accueil de Google, personnalisée en fonction des événements (Google Miro, Google Koons...)

■ INTERACTION RÉEL/VIRTUEL, RÉALITÉ VIRTUELLE, AVATAR, JEUX VIDÉO, RÉSEAUX SOCIAUX (SECOND LIFE)

Cécile Babiolle <http://www.babiolle.net/>

■ *I'll be your mirror* : Spectacle de Cécile Babiolle (animation 3d) et Blandine Pinon (danse) création le 14 octobre 2008 à La Filature à Mulhouse. Dans les jeux vidéo et les réseaux sociaux en ligne comme Second Life, les joueurs sont représentés par des avatars. *I'll be your mirror* confronte des personnages en 3D à une danseuse en chair et en os qui se prend pour un avatar. Le monde en ligne des simulacres est omniprésent dans nos vies quotidiennes. Il est en passe de devenir notre milieu naturel, le modèle de nos vies réelles. La pièce explore la porosité des frontières entre monde réel et monde virtuel, le caractère incertain de l'identité et la confusion des modes de représentation. La gestuelle s'inspire de l'animation des personnages en 3D et de leurs bugs, elle détourne les gestes basiques des jeux vidéo (courir, marcher, sauter, tirer, mourir...) pour construire un univers hybride et débridé. L'univers virtuel de *I'll be your mirror* est entièrement vidé de son architecture et de son mobilier.

■ *Barre-code* : Il s'agit de détourner les codes-barres, qui figurent sur tous les produits du marché, de leur usage commercial, et de les transformer en sons ou accords musicaux ; il s'agit de générer, avec une certaine ironie systématique, de la véritable musique de supermarché.

Dans le cadre de e-art, je propose deux courtes pièces composées chacune à partir de quatre codes-barres. Mais j'envisage, dans un deuxième temps, de créer un véritable répertoire interprété lors de performances. En bref, *Barre-Code* est une proposition visuelle et sonore qui joue très consciemment avec le délire computationnel propre à notre monde marchand, exponentiellement numérique, où tout peut être converti en n'importe quoi. [exemple et détails sur http://cav.synesthesie.com/25525/presentation.html?m_op=25501-25525&m_is=1]

■ *Crumple zone* (en français : zone de déformation, d'écrasement d'un véhicule sous l'impact d'une collision) explore avec ironie les codes de représentation en vigueur dans les logiciels de 3D. La modélisation, l'animation des volumes, les principes de rendu des surfaces sont déconstruits avec désinvolture au travers de 34 courtes pièces sonores dans lesquelles des porcelets en images de synthèse se font encastrer, froisser ou retourner comme des gants. http://babiolle.net/article.php?id_article=45

■ IMAGES FIXES / ANIMÉES ; GESTES RÉELS / MOUVEMENTS VIRTUELS ; TEMPS ; INTERACTIVITÉ / CADRE ET CONTRAINTE ; FRAGMENT.

Samuel Bianchini <http://www.dispotheque.org/indexfr.htm>

Dispositifs interactifs sur le web et installations.

Avec le dispositif *Ta garde*, deux boxeurs se battent par images interposées. Côte à côte, celles-ci affichent un fond identique, dupliqué : une vue fixe sur le ring. Chacun des boxeurs progresse dans une de ces images. L'un évolue subrepticement dès que le spectateur survole l'autre par un mouvement de souris. Le curseur sur la droite de l'écran provoque une action du boxeur à gauche, puis c'est l'inverse. Cette mécanique une fois comprise reste pourtant contrariante : en déphasant geste et regard, elle n'est pas ergonomique. Droite, gauche, accélérer, peut-être est-ce une solution ? Chacun, tour à tour, est en action, le spectateur aussi. Un combat à trois se profile. L'injonction initiale, "ta garde", à l'adresse d'un boxeur, puis de l'autre, se retourne progressivement : elle est tout autant destinée à cette "tierce personne", le spectateur. Mobilisé par le désir de rapprocher dans l'espace et dans le temps les deux protagonistes, de les synchroniser, le spectateur est pris dans une situation qui conditionne son geste.

■ MODALITÉS DE PRODUCTION DES IMAGES

Christophe Huet & Jean Yves Lemoigne

<http://www.christophehuet.com/> et <http://www.jeanyveslemoine.com/>

Attention, certaines images peuvent déranger.

Explications : les making off proposés par Christophe Huet (effectuant de la retouche photographique) permettent de voir les processus de transformations des images numériques de Jean Yves Lemoigne.

■ LE RÉFÉRENT ET SON IMAGE; LA PERCEPTION FAUSSÉE DU SPECTATEUR (ESPACE/TEMPS).

Keith Loutit <http://keithloutit.com/>

Metal Heart 2008, film d'animation réalisé, avec environ 6000 photos numériques.

Un procédé technique particulier nommé le « Tilt-shift » modifie la perception de la profondeur de champ au point de rendre confus la perception de l'espace et de l'échelle. L'impression donnée assimile la réalité capturée à une maquette.

■ PHOTOMONTAGE NUMÉRIQUE, RÉALITÉ/FICTION, GOOGLE EARTH DÉTOURNÉ, FAUSSE IMAGE SATELLITE, POINT DE VUE

Simon Boudvin <http://boudvin.free.fr/> site officiel

Simon Boudvin qui a une double formation de plasticien et d'architecte crée des images hybrides de bâtiments standards dont il détourne les fonctions pour leur attribuer le statut de sculpture ready made. Toutefois, les anomalies proposées par l'artiste ne sont pas loin de la réalité : urbanisation irréfléchie, paysages défigurés, habitats scabreux forment aussi notre panorama quotidien.

■ *Réserves&Garnisons* : L'œuvre présentée en ligne est accessible par une page d'accueil (<http://boudvin.free.fr/reserves&garnisons/>) qui reprend le graphisme des couvertures de la collection Présence du Futur. On se projette ensuite, à travers les nuages, sur le territoire où sont localisés les châteaux d'eau. Simon Boudvin a recomposé méticuleusement ses images à partir de prélèvements architecturaux (escaliers, antennes paraboliques, cabine extraite d'un bâtiment de la NASA, dôme futuriste) pour qu'ils s'accordent avec les textures et l'échelle du bâtiment existant. Le contexte même de la prise de vue été a modifié par des ajouts de terrains vagues et de végétation. La teinte gris-bleu des images produit une ambiance « fin du monde » accentuée par la beauté énigmatique des châteaux d'eau. Il semble que ces architectures hybrides surgissent d'un futur abandonné.

■ *Ville perdue* : reproductions + texte interview de Grégory Castera

http://www.paris-art.com/photo/critiques/d_critique/Simon-Boudvin-Ville-perdue-2524.html

■ DÉTOURNEMENT ; ANALYSE DES DONNÉES DES MOTEURS DE RECHERCHE ; REcul CRITIQUE ; AUTOMATISME

Fred Murie <http://www.fredmurie.net/>

■ *Ava* (<http://www.fredmurie.net/ava/google/>) sorte de pirate visuel sur Google Images

Travail sur l'oxymore (Figure de style qui consiste à placer l'un à côté de l'autre deux mots opposés. Ce procédé crée un paradoxe, une image surprenante. Il s'agit d'ailleurs le plus souvent d'une métaphore. On l'appelle aussi parfois « alliance de mots » ou oxymoron) : des réalités alternatives où le réel est confronté au virtuel, le quotidien est confronté au numérique. « J'utilise le réseau à la fois comme médium et comme un espace d'exposition ».

■ TRAITEMENT ET RETOUCHE D'IMAGE FIXE ; TRAITEMENT DU CORPS ; STATUT DE L'IMAGE

Aziz et Cucher

■ *Chimeras* <http://www.azizcucher.net/1998.php>

Dans cette série, il est question du détournement du corps qui devient objet d'art

■ PASSAGES ENTRE RÉEL ET VIRTUEL ; LES IMAGES ET LEURS RELATIONS AU TEMPS ET À L'ESPACE ; IMAGES ET ENVIRONNEMENT STÉRÉOTYPÉS.

Collectif Kolkoz <http://240plan.ovh.net/%7Ekolkoz/>

■ Série : *Film de vacances 2004*

« Les films de vacances sont des films réalisés à partir de nos vidéos de voyages. Nous ne conservons que la bande son, mais nous reconstituons scrupuleusement en images de synthèse chacune des séquences. Les vibrations, les flous, les blancs et toutes sortes d'erreurs sont conservées et reconstituées. Il en ressort un film propre, une représentation de la réalité de notre film souvenir passé au filtre mathématique et simulé de

l'image de synthèse. La qualité de détail de cette remodelisation est réduite à son strict minimum et peut parfois flirter avec l'abstraction. Les immeubles deviennent alors des cubes et les arbres des boules...». Le film est montré dans un dispositif mettant en scène des lieux de visionnage: salon, fauteuil d'avion. L'esthétique polygonale de l'environnement 3D contamine le mobilier réel.

■ ARCHITECTURE ET NUMÉRIQUE ; INTERACTION ; UTOPIE

Du Zhenjun <http://www.duzhenjun.com/19-tour.html>

■ *Tour de Babel* Descriptif de l'œuvre sur le site :

« Cette installation nous convie à une possible interprétation actuelle de l'histoire de la tour de Babel grâce au langage du numérique.

Les hommes qui auparavant parlaient le même langage, voulurent, en construisant une tour, qui se devait d'atteindre le ciel, montrer leur puissance. Le dieu en fut fâché et les punit en leur imposant à chacun un langage différent et incompréhensible aux autres.

Aujourd'hui si le langage numérique se veut être un langage universel et la globalisation proche, pouvons-nous imaginer reconstruire la tour de Babel ? Dans cette installation c'est la chaleur des spectateurs assemblés qui permet de construire une tour. »

■ RÉALITÉ VIRTUELLE, FICTION ET VIRTUEL, JEU VIDÉO EN TANT QUE TERRITOIRE DE CRÉATION

Chloé Delaume <http://www.chloedelaume.net/sims/index.php> (captures d'écran des scènes de Second Life).

Site où l'artiste relate son expérience dans le monde virtuel des Sims avec une possibilité de télécharger son skin, son costume virtuel créé par Christian Lacroix

■ STATUT DE L'OBJET : OBJET NATUREL, OBJET ARTISTIQUE ; OBJET D'ART OU OBJET DESIGN UTILITAIRE.

Amy Youngs <http://accad.osu.edu/~ayoungs/art.html>

Techniques mixtes mêlant installation, sculpture et technique.

■ *Seeing the Sky Around the World, All At Once* 2004 <http://accad.osu.edu/~ayoungs/seeing.html>

■ ESPACE CONSTRUIT ET IMAGE NUMÉRIQUE ; RÉSEAU ; INTERNET = MISE EN INTERCONNEXIONS DE RÉSEAUX D'INFORMATIONS (HYPERTEXTE, HTTP, MÉTA-CONNEXIONS...)

ELECTRONIC SHADOW Collectif (Naziha MESTAOUI : ARTISTE ARCHITECTE, Yacine AIT KACI : ARTISTE REALISATEUR, IDEALiD S.A.R.L : AGENCE DE PRODUCTION D'ELECTRONIC SHADOW PARIS France)

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

■ *Palimpseste 3D Navigator* <http://www.electronicshadow.com/Palimpsestefr.htm>

Chaque entité de mémoire, chaque information, se définit tant par sa valeur propre que par le réseau de connexion, volontaire ou non, qu'elle constitue et/ou auquel elle appartient. Ces multiples connexions mettent en place une toile de liens potentiels infinis entre les différentes entités. La matière première de Palimpseste 3D Navigator, ce sont les mots-clés qui représentent aussi bien l'information auxquels ils renvoient, à savoir des pages web, que des accès à d'autres nœuds d'interconnexions.

■ MISE EN ESPACE D'UN OBJET ; IMAGE ET TEMPS ; MAPPING (Technique employée en imagerie de synthèse et qui permet d'imprimer, de plaquer, une image sur un volume, lui donnant ainsi une texture).

Dirk Lüsebrink & Joachim Sauter (Art+Com)

■ *The Invisible Shapes of Things Past*, 1996-2007 (installation).

Les Allemands Dirk Lüsebrink et Joachim Sauter questionnent le rapport entre l'image et le temps dans une série de travaux initiés durant le milieu des années 90. Leur matériau de base est encore filmique, mais les artistes réorganisent les images, préalablement acquises, au sein d'espaces tridimensionnels. Des séries entières de photographies sont repositionnées sur les trajectoires des caméras qui les ont capturées. Ainsi, un travelling avant devient cube durant qu'un panorama est converti en cylindre et un zoom en pyramide aplatie. Les enveloppes de ces mêmes objets temporels, striées par le temps qui s'est écoulé, sont semblables aux carottes des géologues où chacune des couches qui les composent témoigne d'une unité de temps.

■ PROCESSING (langage et environnement permettant de calculer l'évolution mathématique d'une forme, mais aussi son évolution colorée, dans l'espace...) ; MISE EN ESPACE ET ILLUSIONS D'OPTIQUE pour le travail sur Psychitecture

■ **Rob Myers** <http://www.robmyers.org>

Site anglophone intéressant pour ses pages de croquis en ligne sur Flickr + exemples de travaux en ligne.

<http://www.robmyers.org/art/psychitecture/index.html> exemple de mise en espace d'une typographie (art

ASCII : art qui consiste à réaliser des images uniquement à l'aide des lettres et caractères spéciaux contenus dans le code ASCII.) L'analyse des éléments en perspective donne la sensation de profondeur, d'une spatialité illusionniste.