

Pratiques artistiques actuelles et en devenir

Forme d'art utilisant l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication; la technologie et ses différents procédés sont détournés de leur usage habituel pour servir à la production d'œuvres d'art. Par exemple, les disciplines artistiques pouvant se rattacher à cette catégorie comptent l'art vidéo, l'art cinétique, l'art informatique, l'art numérique, l'art électronique, l'art interactif, l'art multimédia, **le cyber art, l'art en réseau**, l'art biotechnologique, l'art robotique, l'art sonore, l'art technologique et l'art spatial.

http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiqes-media_arts/glossaire-glossary-fra.php

"La technologie constitue une des clés de toute activité artistique. C'est à la fois un moyen et un obstacle à l'expression de nos idées. Cette tension est tout à fait vitale pour toute œuvre d'art."

Bill Viola

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/

Liens consultés en ligne

<file:///C:/Users/Colette/Downloads/dictionnaire-des-arts-mediatiqes.pdf>

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/

Genre artistique : Cinétique; Animation • Art vidéo • Œuvre vidéographique • Robosculpture

Logiciel/outil/matériel : Logiciel d'animation, Logiciel de modélisation, Logiciel de montage, Caméra vidéo

Le cinéma

Les films de science-fiction ont été les premiers à nous éblouir par leurs effets spéciaux.

- Combats spatiaux et courses-poursuites simulées grâce à un système entièrement informatisé (Guerre des étoiles (Star Wars, 1977) de George Lucas,
- Dinosaures modélisés en images de synthèse et record du plus grand nombre d'effets spéciaux d'un film (Jurassic Park (1993) de Steven Spielberg
- Films entièrement conçus avec le numérique (Avatar, Toy Story de John Lasseter en 1995)

La vidéo

En 1965, Naissance de l'art vidéo.

- L'artiste coréen June Paik filme sur la 5e avenue de New York le cortège du Pape. Il montre sa vidéo dans le café À Go Go, lieu de rendez-vous des artistes new-yorkais.
- Andy Warhol présente le soir dans une réunion d'amis à NewYork, la vidéo qu'il a fait dans la journée avec une caméra portative

la caméra vidéo portative leur avait permis de faire des prises de vue spontanées, presque immédiatement diffusées en public.

- À partir des années 1970, une nouvelle génération d'artistes prend la vidéo comme support de son art. On peut citer Bruce Nauman, Fred Forest, Dan Graham, Pierre Huyghe ou Bill Viola...

La sculpture

En 1975 le mathématicien américain Martin Newell réalise la première image de synthèse en 3D (on dit aussi une modélisation) d'une théière.

- Avec la mise au point de logiciels de modélisation adressés à un grand public, des artistes sculptent sans toucher à un ciseau ou une gouge.
- Les objets réalisés « sculptures en 3D » offrent des possibilités infinies de déformation, d'effets de textures et de matières, d'inversion de proportions Des sculptures virtuelles
- On imagine et on fabrique aujourd'hui des « sculptures » en créant des espaces en 3D dans le monde virtuel grâce à de nouveaux logiciels de modélisation.
- Les déformations de perspective donnent l'impression que ces sculptures ne sont plus soumises à la pesanteur. Elles flottent dans l'espace, comme des cosmonautes en état d'apesanteur sur la lune.

Genre artistique : Genre photonique : Photographie • Infographie • Copigraphie • Holographie

Logiciel/outil/matériel : Appareil photo numérique, Logiciel de traitement d'image, Photocopieur

La photographie

Avec l'invention de la photographie dans les années 1840-1850, les portrait photographiques ont remplacé les portraits peints dans beaucoup de familles, puis la couleur s'impose de plus en plus face au noir.

- Abandon des appareils argentiques pour des appareils numériques.
- Les téléphones portables et leur fonction photo.
- Dès 1979, l'Américaine Nancy Burson retravaillait des portraits par ordinateur. Les logiciels ne cessent de se moderniser. Aujourd'hui les artistes retouchent, lissent, déforment et manipulent presque à l'infini leur prise de vue.

L'illustration

L'ordinateur est l'outil magique des jeunes illustrateurs de presse ou de livres.

- Les logiciels de graphisme comme Adobe Photoshop ou Blender permettent de concevoir et réaliser des collages,
- Les artistes découpent, collent et colorient, transforment en 3D les créations 2D, scannent des images de vieux magazines et les modifient.

L'architecture

À la Renaissance, l'architecte italien Brunelleschi (1377-1446) avait construit une boîte optique fondée sur les recherches en optique et géométrie, grâce à laquelle on pouvait voir un tableau en volume. Les peintres italiens Masaccio et Piero della Francesca ont été parmi les premiers à donner en peinture la sensation de

volume et de profondeur aux bâtiments représentés dans leurs tableaux, en se basant sur les enseignements de Brunelleschi.

-
- Pour simuler l'espace en profondeur (on dit aussi en perspective), les peintres utilisaient une nouvelle machine, le perspectographe.
- Avec l'invention de l'informatique, l'histoire de l'architecture a franchi une étape nouvelle. Les architectes armés de leurs ordinateurs simulent des espaces virtuels dans lesquels on circule, et créent des bâtiments qui nous auraient semblé hier encore totalement futuristes.

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/

La peinture

Les artistes contemporains sont toujours à la recherche de nouvelles recettes avec différents matériaux; ils :

- impriment sur la toile par jet d'encre des travaux réalisés dans un premier temps à l'ordinateur.
- se font aider de robots informatisés pour exécuter leurs œuvres
- travaillent dessin, couleur et formes à l'ordinateur puis exécutent l'œuvre à la peinture sur chevalet.

La typographie

Les lettres qui forment les mots ont d'abord été gravées sur la pierre. Puis ces mots ont été copiés à la main. Les lettres avaient toutes sortes de formes et intéressaient beaucoup les artistes.

- En par Gutenberg 1474, l'invention de l'imprimerie, permit la simplification des lettres, l'invention de nouvelles et la multiplication des livres.
- Au début du XXe siècle, les lettres sur les affiches de cinéma et dans les livres illustrés ont été explorées par les artistes des avant-gardes.
- Aujourd'hui, l'ordinateur et la typographie numérique proposent aux artistes et aux graphistes une variété infinie de polices de caractères. Elles ont chacune un nom.
- En 1998 le premier livre électronique est commercialisé aux États-Unis.

Genre acoustique : Environnement sonore • Installation sonore • Sound art • Installation acousmatique • Son électronique • Electroacoustique :

Logiciel/outil/matériel : Magnétophone numérique, Haut-parleurs, Logiciel sonore, Logiciel de composition

La musique

En 1923, le musicien Arnold Schoenberg (1874-1951) inventait la musique dite dodécaphonique (bâtie à partir de douze sons). Avant lui, la gamme se décomposait en sept sons. Il ouvrait la voie à la musique dite sérielle. L'enregistrement synthétique de sons électroniques permis par l'informatique donna naissance, dans les années 1950, à la musique électronique. Cette musique influença le rock.

Aujourd'hui, les informaticiens cherchent à obtenir de nouveaux sons ou de nouveaux instruments. La musique se stocke sur CD, est échangée sur le Web... On peut même identifier un morceau de musique à l'aide d'un téléphone portable !

Genre participatif : Multimédia • Installation multimédia • Performances multimédias • Art réseau et télématique • Installation interactives • Performance d'art interactive ou participative • Art interactif

Logiciel/outil/matériel : Logiciel de présentation, Corps, lieu, son, lumières

L'immersion dans des espaces virtuels interactifs

À la fin des années 1980, les artistes ont pu intégrer le ou les spectateurs dans des univers dits virtuels grâce à de nouvelles formes d'installation vidéo.

- Le public participe à l'œuvre.
- Il devient acteur.
- Il entre dans des mondes purement imaginaires mais qui semblent réels.
- Il peut s'y promener à sa guise, choisir ses activités, inventer sa ville...

Par ex. INTER-ARTS / INTERDISCIPLINAIRE / MULTIDISCIPLINAIRE

Les artistes multidisciplinaires adoptent les nouvelles technologies et passent facilement des arts non commerciaux aux industries culturelles et des arts et autres disciplines de recherche, telles les sciences. Certains oscillent entre les nouvelles et les anciennes cultures, créant ainsi un art hybride qui englobe le passé et le présent.

Les artistes multidisciplinaires intègrent de plus en plus les technologies numériques dans leurs œuvres, rendant ainsi plus difficile l'identification de leur sphère d'activité.

<https://www.youtube.com/watch?v=rhUWkEqYPt0>

<https://www.youtube.com/watch?v=LDE4SRZxVV0>

<https://www.youtube.com/watch?v=ohluKgMUpLA>

Genre énergétique : Art lumineux • Installation d'art lumineux :

Logiciel/outil/matériel : Lumière néon.

L'utilisation de la lumière dans l'art remonte aussi loin qu'au théâtre d'ombres, où la projection des ombres de marionnettes sont utilisées pour créer des images.

- La lumière qui traverse les vitraux du moyen âge, projette aussi des zones multicolores colorées.
- Avec l'invention de l'électricité à la fin du 19^e siècle des artistes utilisent la lumière comme moyen d'expression.
- Le premier artiste à utiliser des tubes fluorescents dans ses œuvres est Gyula Kosice, en 1946.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Light_art

Incidences et conséquences

La technologie est détournée de son utilisation habituelle pour produire des œuvres d'art.

Les artistes des arts médiatiques :

- travaillent entre autres en cinéma expérimental, en vidéo, en holographie, en infographie, en copigraphie et en art réseau;
- utilisent des ordinateurs, des télécopieurs, des satellites;

- sont aussi producteurs de radio et de télévision d'avant-garde ou encore musiciens dont les compositions, les enregistrements ou les concerts impliquent des ressources électroniques ou numériques.
(Louise Poissant, *Dictionnaire des arts médiatiques*, p.19)

L'exploration d'interfaces (dispositif logiciel ou matériel servant d'intermédiaire entre un ordinateur et un périphérique) donne naissance à une multitude d'expérimentations, p.ex. :

- interface gestuelle → les mouvements et les déplacements du corps communiquent avec un ordinateur;
- interface MIDI → transfert de données entre instruments électroacoustiques et ordinateur;
- interface graphique → interaction entre un utilisateur et un ordinateur utilisant l'affichage graphique de fenêtres, de menus et d'un curseur lié aux mouvements d'une souris...
(Louise Poissant, *Dictionnaire des arts médiatiques*, p.19)

Cyber art : de la simulation au cyberespace

Le spectateur :

- démontre un intérêt qui déborde l'iconographie de l'image de synthèse et s'intéresse de plus en plus aux modes de circulation des images;
- rencontre l'artiste par les modes d'accès à l'image qui deviennent l'objet de déplacement de perspective, voire parfois de transfert d'identité;
- pénètre ou s'immerge dans des univers simulés où il pourra interagir avec des objets et des partenaires virtuels et réels comme lui.

La réalité virtuelle conduit aux cyberespaces.

(Louise Poissant, *Dictionnaire des arts médiatiques*, p.22)

L'art réseau lié aux réseaux de communication, tant sur le plan des procédés que des résultats, c'est-à-dire :

- l'esthétique ne porte pas sur le contenu, mais sur la communication elle-même;
- les deux principes fondamentaux : le dispositif de communication et la stratégie d'échange;
- Fred Forest parle d'esthétique de la relation;
- un ou plusieurs médias ont la capacité d'établir un dialogue en tout temps et en temps réel;
- l'œuvre devient la constitution du réseau même, son organisation.
« Par exemple, le téléphone (extension de la bouche et de l'oreille) ou un système de téléphones (Forest), rendent possible la production d'une œuvre, car ce dispositif technologique permet la rencontre en direct d'intervenants désireux de communiquer. »
(Alain Laroche, *Réflexion sur l'art réseau*, *Arts et technologies informatisées*
http://www.sagamie.org/artistes/laroche_alain/Art-Reseau.html)
- Avec les satellites de communication, la dimension planétaire du dispositif permet de toucher tous ceux qui ont un terminal.
- L'organisation des contacts (échange des signaux véhiculés à travers des milliers de câbles dans le seul but d'entrer en contact) représente l'architecture politique de l'œuvre.
- L'œuvre agit comme le miroir de notre société d'aujourd'hui.
- Les contacts ne sont plus les relations établies dans nos communautés réelles, mais dans des communautés virtuelles inventant leurs propres systèmes organisationnels...
- Le Web 2.0. repose sur la collaboration et la coopération. Les systèmes de fonctionnement se ramifient.
- La multiplication des plateformes en temps réel engendre des mouvements de masse. Exemple de Twitch, un canal télé né sur le Web qui diffuse des parties de jeux vidéo entre joueurs anonymes; la

présence de quelques vedettes n'empêche personne de déposer ce qu'il veut. Selon les analystes, le spectateur moyen regarde Twitch, environ 106 minutes par jour.

<http://branchez-vous.com/2014/08/27/twitch-surpasse-cnn-msnbc-mtv-aux-heures-de-pointe/>

Enjeu très important → abandon des médias traditionnels à plus ou moins long terme?

<http://blogs.wsj.com/digits/2015/01/29/twitchs-viewers-reach-100-million-a-month/>

Les cafés électroniques, lieux d'échanges sur les questions de réseaux sont-ils devenus les galeries et les musées des arts traditionnels?

La ligne devient floue entre le professionnel des médias et l'amateur. Qui est le journaliste aujourd'hui? Les témoins oculaires d'événement deviennent journalistes d'un moment.

Selon Cauquelin : « Il suffit, en entrant sur le réseau, de « déclarer » que nous sommes artistes pour l'être ».

Cette affirmation donne une bonne idée des intentions de l'art réseau comme nouvelle esthétique.

http://www.sagamie.org/artistes/laroche_alain/Art-Reseau.html

Consulter aussi : Nature du virage numérique sur l'art actuel - **électronique, réseautée et interactive.**

Histoire de l'art numérique,

http://wiki.labomedia.org/index.php/Une_Histoire_des_arts_num%C3%A9riques,_des_nouveaux_medias,_multi_media,_interactif_-_de_1900_%C3%A0_nos_jours

***Ce document constitue un bilan de recherches et de réflexions, en vue de préparer un dépliant : *L'Ère numérique et les arts*, qui sera distribué en 2015-2016 dans les écoles secondaires francophones de l'Ontario. Il n'engage que l'Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario.