

1990 – Boom sur le numérique

Tiré du site Les arts numériques par Alexandre Faure

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/de-nouveaux-rapports

L'intelligence artificielle

Les recherches et les avancées technologiques sont de plus en plus extraordinaires ! On parle aujourd'hui d'intelligence artificielle. Comme si les machines pouvaient penser... En tout cas, on peut dès maintenant leur donner des ordres ou les faire réagir en leur parlant.

L'extension des réseaux

La création numérique n'a plus de territoire défini. Elle s'étend à la planète. Elle s'installe dans une nouvelle forme d'art interactif. L'immense réseau du Net et du Web est désormais une « toile » gigantesque, un espace de création à l'échelle mondiale. On parle aujourd'hui de « Net Art ».

Depuis la naissance d'Internet et du Web dans les années 1990, les arts numériques ont franchi de nouvelles étapes. Ils sont entrés dans le troisième millénaire.

Les ordinateurs font désormais partie de notre quotidien. Les particuliers se sont équipés. Les artistes, familiarisés avec ces nouveaux outils, ont abandonné leurs pinceaux et leurs chevalets pour les souris et écrans d'ordinateur. Leurs œuvres, qui surprennent aujourd'hui par leur audace, deviendront pour certaines des classiques de demain.

La publicité

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/au-quotidien

C'est fini le temps des hommes sandwich et des affiches collées sur les murs.

À partir du 20^e siècle, ce sont souvent les artistes qui créent les affiches. Il y a eu les publicités peintes directement sur les murs des villes, les enseignes, les affichages lumineux, les annonces publicitaires à la radio puis à la télévision.

- La concurrence mondiale exige des directions artistiques imaginatives et capiteuses pour envahir villes et villages, magazines et programmes télévisés.
- Ses caractéristiques : agressive ou drôle, belle ou laide, elle parle de tout : du quotidien, des problèmes de société, de santé, de culture, de produits de luxe.

Avec le numérique elle devient le terrain de jeu des publicitaires

Le numérique permet tout : transformation, hybridation, une publicité devient une séquence de film, par ex., un Transformer prend la forme de la nouvelle voiture C4 Citroën et une équipe de bébés à roller reprend en chœur un morceau de rap pour vanter les vertus de l'eau minérale Evian.

L'ordinateur un nouvel outil de création

http://www.espacemultimedialogantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/de-nouveaux-rapports

Les œuvres d'art numériques ne sont plus, à l'instar de la peinture ou de la sculpture traditionnelle, constituées de matériaux comme l'huile, le fusain, le pastel, le fer, le bois, la pierre ou la pâte à modeler... Elles sont virtuelles. On ne peut pas les toucher.

Internet un nouvel outil pour découvrir l'art

Jusqu'ici les œuvres d'art étaient exposées dans des galeries ou dans des musées. Parfois, les artistes ouvraient leurs ateliers.

Aujourd'hui, grâce à Internet, les artistes ont créé des sites ou des blogs, qui se sont multipliés et leur permettent de montrer leur travail et de communiquer directement avec les amateurs d'art. On peut même découvrir les œuvres appartenant à l'histoire de l'art sur les sites officiels ou les bornes interactives des musées.

<http://www.junior.centrepompidou.fr/>

http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=crt_frm_rs&langue=fr&initCritere=true

Les artistes s'emparent de la toile (Web)

Avant le XVe siècle, les artistes peignaient leurs tableaux sur du bois.

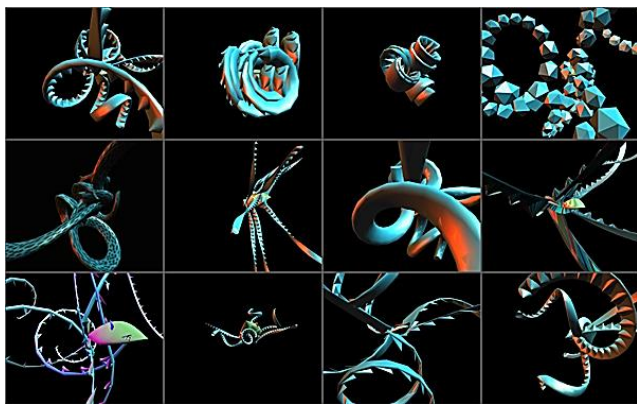
- Une autre révolution voit le jour en même temps, les artistes remplacent le bois par la toile en lin.
- Légère, maniable, elle pouvait se rouler et se transporter facilement, ce qui permit aux œuvres de mieux circuler.
- Dans les années 1990, Internet se développe. La toile, maintenant, c'est le Web. On la voit sur les écrans d'ordinateur.
- Des artistes **du Net Art se sont mis à créer par et pour elle.**

Des œuvres interactives

Autrefois, lorsque l'on découvrait une œuvre dans un musée, on ne pouvait que la regarder. On ne pouvait surtout pas la toucher et encore moins la modifier.

Depuis les années 1980, l'idée du jeu avec les œuvres sont proposées par certains artistes. Avec l'aide d'un clavier d'ordinateur ou d'une « souris », parfois même uniquement par la voix, on devient ainsi leur complice. Leur œuvre n'existe que grâce à notre participation. On dit que ce sont des œuvres interactives.

Les images numériques sont en fait un ensemble de points (nommés pixels), résultats de calculs effectués par ordinateur. Ces points, numérisés selon des programmes informatiques, sont assemblés en images fixes ou animées, en sons ou en textes. Elles ne sont donc plus une trace laissée sur une toile, un papier ou du bois, mais un fichier numérique conservé dans le disque dur (mémoire) de nos ordinateurs.



Karl Sims – 1962 - (artiste et savant connu pour ses recherches en informatique)
Galapagos,
installation interactive
1997

<http://www.karlsims.com/galapagos/galapagos-images.html>

L'artiste Karl Sims a créé cette installation, Galapagos, en pensant au naturaliste anglais Charles Darwin (1809-1882) qui, dans son ouvrage *L'Origine des espèces* paru en 1859, avait écrit que l'homme descend du singe, et que les espèces animales et végétales évoluent et se transforment. Dans les îles Galapagos, dans le Pacifique, vivent des tortues géantes et des animaux que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Ils ont évolué différemment parce qu'ils n'ont eu aucun contact avec d'autres espèces. Ces animaux montrent que Darwin avait raison.

L'installation de Karl Sims est constituée de 12 écrans de télévision reliés à un ordinateur central. Des pédales permettent aux spectateurs de modifier en direct les créatures virtuelles, animales ou végétales, imaginées par l'artiste et qu'ils voient à l'écran. Le public est ainsi directement à l'origine de leurs transformations. Il provoque une mutation ou une évolution des êtres qui, cette fois, est purement technologique...

Des univers virtuels

Depuis les années 1990, l'impression de volume est donnée par des images en 3D. On pénètre et se déplace à l'intérieur de mondes étranges ou merveilleux totalement imaginaires. Ces mondes qui se confondent avec la réalité sont dits virtuels.



**Jeffrey Shaw, Artiste Australien -1944 -
Le musée virtuel,**
1991, Installation numérique interactive,
Collection du ZKM-Medienmuseum,
Karlsruhe, Allemagne

Jeffrey Shaw a créé en 1991 un musée virtuel. Le visiteur s'y déplace de salle en salle sans quitter son fauteuil. Il parcourt, comme dans un vrai musée, une exposition et y découvre tableaux, sculptures et films aussi virtuels que le bâtiment.

***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.
Pour enrichir le document ou le commenter info@afeao.ca