

L',A

RT

NU

ME

RIQ

UE



--- Vademecum de l'art numérique ---

1) Remarquez que "numérique" ne veut plus dire grand chose lorsque tout est numérique, du téléphone à l'appareil photo, de la caméra au CD musical, de la voiture au DVD. Oubliez le terme "numérique" lorsque vous regardez, écoutez ou expérimentez une oeuvre d'art dite numérique.

2) Si vous n'y comprenez rien aux termes techniques utilisés dans la description de l'oeuvre ou du projet, demandez-vous si l'artiste y comprend davantage, et si la plus grande partie de son énergie n'est pas passée dans la compréhension des technologies utilisées, et que son travail ne traite pas principalement de cet apprentissage, ce qui a l'intérêt que cela a.

3) Si un artiste dit traiter du danger ou des bienfaits de la technologie, mettez son travail en relation avec l'Histoire de l'Art du 20ème siècle (Constructivisme, Futurisme, Modernisme, etc...) et demandez-vous ce qu'il y apporte de neuf ou de personnel.

4) Dans le cas d'un projet conceptuel, consistant principalement en sa description sur papier, voyez si, comme c'est très souvent le cas, un projet similaire n'a pas été réalisé auparavant dans l'Histoire de l'Art (numérique ou non), et si oui, ce que le nouveau projet apporte de neuf ou de personnel.

5) Si un projet consiste en un transcodage, c'est à dire s'il peut être décrit par "ceci est transformé en cela", où ceci et cela sont : une forme sonore (voix, musique, etc..), une forme visuelle (image, flux vidéo, image d'un performer, un dessin dans le sable, etc..), un trafic issu d'internet (emails, requêtes à un moteur de recherche, trafic de bas niveau, etc..), des capteurs (ondes cérébrales, température, cours de la bourse, geste de danseur, etc...) ou n'importe quelle chose numérisable (qu'est-ce qui ne l'est pas?), n'oubliez pas que tout codage numérique est arbitraire car déterminé par des contraintes techniques préexistantes à l'oeuvre. Le transcodage tient donc du "found object". Demandez-vous si l'artiste apporte une forme, un sens, un style ou un propos à ce transcodage arbitraire et lequel.

6) Si devant une oeuvre, vous vous demandez "Mais comment a-t-il réussi à faire cela ?" ou "Mais comment ça marche ?", demandez-vous s'il y a davantage dans l'oeuvre que de la virtuosité ou de l'ingéniosité technique.

7) Si vous trouvez une oeuvre sympathique, rigolote, amusante, mignonne ou jolie, demandez-vous si elle est autre chose que décorative ou divertissante. (Ceci vaut aussi pour toute forme d'art, mais il semble qu'on en trouve beaucoup plus dans le monde de l'art dit numérique).

8) Si la description de l'oeuvre ressemble au catalogue d'un revendeur informatique, voyez si l'oeuvre contient davantage qu'une fascination pour la technologie en elle-même.

9) Si la description d'un projet met en avant une technologie particulière, surtout si elle est récente, à la mode ou commerciale, soit pour l'utiliser comme telle soit pour la détourner, demandez-vous si le projet ne relève pas tout simplement du prolongement plus ou moins inconscient du prosélytisme commercial ambiant. N'oubliez pas que la plupart des technologies n'ont rien de révolutionnaire, surtout pour le champ artistique.

10) Si une oeuvre tient principalement en sa description sur papier, demandez-vous s'il est vraiment nécessaire de la réaliser à grand frais en grandeur réelle.

11) Si vous aimez une description de projet, allez voir les précédentes réalisations de l'artiste et vérifiez qu'il n'est pas meilleur écrivain qu'artiste.

12) N'oubliez pas que le principal est de regarder, d'écouter ou d'expérimenter l'oeuvre. Et si vous aimez, prenez des risques. Il y a une Histoire de l'Art à fabriquer.

Adresses de sites Web

Sites type logiciel (musique, graphisme)

<http://www.lukewhittaker.co.uk/breakintheroad/>

<http://www.pianographique.com>

<http://www.zewall.com>

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

Site interactif création numérique

<http://www.art-session.com/s4/>

<http://www.bram.org/>

<http://www.flyingpuppet.com>

<http://www2u.biglobe.ne.jp/~macopism/noct/data/>

<http://www.perte-de-temps.com/lhorloge.htm>

<http://www.1h05.com/diad/>

<http://www.fubbs.net/>

<http://www.breaking-phone.com/>

<http://www.bornmagazine.org/projects/otheranimals/poem.html>

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

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

<http://www.bornmagazine.org/projects/flood/flood.html>

http://www.guimp.com/breakout_flash.html

Sites où la navigation semble comme un jeu

<http://www.99rooms.com/>

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

<http://trevorvanmeter.com/flyguy/>

<http://formenmedia.ign.com/media/news/image/hardcore/stickfight3.swf>

<http://www.desvirtual.com/nocache/lost.htm>

<http://www.conceptlab.com/simulator/>

<http://www.c3.hu/collection/form/index1.html>

<http://www.cotres.net/agressi/samedi/samd01.html>

<http://hospital.apoka.com/>

Blogg

<http://www.blogg.org/blog-27419.html>

<http://www.charlie-mars.com/sans-cagoule/index.php>

<http://gestesetcouleurs.blogg.org/>

<http://www.blogg.org/blog-20313.html>

<http://www.jeanneazouki.blogspot.com/>

Photographie/vidéo/art numérique

<http://www.vasilykonstantin.com/v8/deserts.html>

<http://www.pozekafee.net/pezekafee.htm>

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

<http://www.charlie-mars.com/>

<http://www.lecollagiste.com/v4/index.html>

<http://pujaduboperators.free.fr/>

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

<http://icimeme.org>

Animations /dessins animés

<http://www.ninjors.com/zorromancho/zorromancho.swf>

<http://www.allow-to-infuse.com/>

<http://www.emovie.org/highwayoflight-flash.html>

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

<http://www.kubrick2001.com/2001.html>

<http://www.hoteloscartangoecholima.com/splash.html#?>

<http://www.popandco.com/archive/moab/>

Animations 3D

http://billgreg2.free.fr/videos/ADCie_BIG.mov

<http://www.koreus.com/media/minuscule.html>

<http://www.supinfocom-arles.fr/Films/2006/Le%20marchand%20de%20sable.wmv>

<http://www.supinfocom-arles.fr/Films/2006/Frigo.wmv>

<http://redchap.free.fr/film.html#>

<http://jerome.boulbes.free.fr/rascagnes/lepuits/cadresfilm.htm>

<http://www.purpleprod.fr/portfol/dessin/quenot/quenot.html>

<http://riba.dalbiez.com/htm/movie2.htm>

<http://findete.com/videos/full.html>

<http://noelaurabais.free.fr/>

Sites possédant une interface intéressante

<http://www.muiye.com/nehistoirevertebrale/francais.htm>

<http://www.gruberland.net/>

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

<http://www.ambivalence.be/thefoc/interface/>

<http://www.favarica.com/ART-OF-FAVARICA.php#>

<http://www.sukiland.com/#>

<http://www.multiface.net/villani/>

Manifestations artistiques/magazines/informations

<http://www.flashfestival.net/2004/index.htm?section=festival.preselections>

<http://www.flashfestival.net/2006/>

<http://www.panoplie.org/2004/>

ANALYSE DE SITE INTERNET

MATERIAUX EXPRESSIFS UTILISES

VISUEL

- Textuel
 - Graphisme, couleur, taille...
 - Contenu (langue, genre, style ...)
 - Modalité d'apparition (automatique, lien hypertexte...)
 - Type de présentation (fixe, déroulement manuel, automatique, linéaire...)
- Iconique
 - Fond de page
 - Dessin, schéma
 - Image fixe
 - Image animée
 - Images multiples (superposées, juxtaposées, incluses...)

AUDITIF

- Paroles
- Musiques
- Bruit

MODE DE FONCTIONNEMENT

PARCOURS

- Type de parcours
 - Caché (énigmatique, obscur, ludique...)
 - Explicite (directif, libre, semi directif...)

INTERACTIVITE

- Type d'interactivité
 - Navigation (exploration...)
 - Contenu (réalisation d'une tâche)
- Degré global d'interactivité
 - Nulle
 - Faible
 - Forte
 - Moyenne

STRUCTURATION DU SITE

- Forme générale (linéaire, arborescente, réseau...)
- Complexité (simple, complexe...)

ELEMENTS TECHNIQUES

INSTRUMENTS TECHNIQUES

- De base : ordinateur, dvd, vidéo projecteur...)
- Accessoire
-

PROCEDE ET METHODES

- Logiciels nécessaires (types, versions...)
- Format graphique utilisé (html, flash, 3d...)
- Affichage (automatique, conseillé, avec ou sans ascenseurs...)

TYPE DE SITES CULTURELS ET ARTISTIQUES

ŒUVRE (site construit autour d'une œuvre)

- Œuvre présentée sur le Web
 - Relevant des Arts Numériques
 - De facture classique (photo, peinture, cinéma...)
- Œuvre créée pour le Web

SITE (site général)

- Exposition (musée en ligne)
 - Relation et échange critiques, analyse, débats...
 - Intervention sur l'œuvre
 - Information

EVALUATION SUBJECTIVE

- Maquette
 - Accroche
 - Constante (couleurs, mise en page, organisation des contenus...)
 - Relation Forme/Contenu
 - Univers graphique/Esthétique
 - Projet artistique
- Qualité globale
 - Graphique
 - Artistique
 - De communication
 - Innovation (forme, démarche, contenu...)