La machine expérience

Approche par l'*authoring*, l'écriture et le projet :

Dans un monde désormais perçu comme univers instable, complexe, avec lequel l'ENSA Limoges établit des relations de plus en plus médiées par des artefacts technologiques, comment évoluent la pratique et la pensée artistiques ?
Lors de la phase programme, en deuxième et troisième année, les étudiants ont accès dans leur cursus à l'apprentissage d'outils logiciel d'authoring.
Ces bases leurs permettent une plus grande autonomie de conception et de réalisation des projets à l'aide de ces logiciels d'écritures spécifiques.
Avec ***Processing***, logiciel libre et co-développé en communauté, il est possible de manipuler le signal numérique comme tout autre matériau plastique : signal visuel, sonore, textuel, syntaxique, réseau, web…etc.
L'étudiant est encouragé et accompagné à explorer, manipuler et développer ses acquis, afin d'ouvrir le champ artistique de ses projets et recherches, est l'un des enjeux de l'ARC.
Mots clés : Corps, espace, geste, image, son, communication, transmission, code, immersion, interface, interactivité, installation, dispositif, scénographie, réalité virtuelle, système, vivant, intelligence artificielle, poésie.

En parallèle d'une approche et d'un apprentissage classique et historique des médiums audiovisuel, graphique, éditorial, et de leur diffusion, il nous semble primordial, d'ouvrir et étendre ces pratiques aux possibilités offertes par les outils contemporains dans des champs d'expérimentation qui se doivent d'être menés en école d'Art.

ensa-limoges arcen 2020-20201

LA MACHINE EXPÉRIENCE

Saison 2020/2021, l'arc se donne pour objectif de réaliser un dôme géodésique comme support physique d'expérimentations et de réflexions pour des projets multimédias collaboratifs et pratiques élargies.

En 1965, le cinéaste expérimental Stan VanDerBeek a envisagé Movie-Drome comme le prototype d'un système de communication – un réseau mondial de Movie-Dromes liés à des satellites en orbite qui stockeraient et transmettraient des images. Avec une communication bidirectionnelle en réseau, les Movie-Dromes étaient censés améliorer l'impulsion aliénante de la technologie.

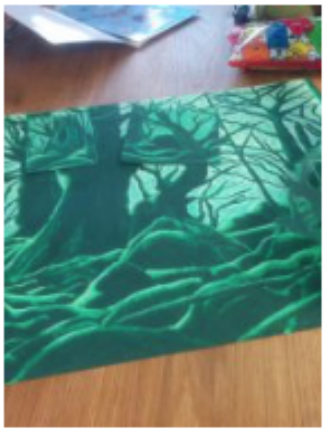
L'art visuel en tant que forme directe de communication est un mécanisme rétroactif qui repose sur un ensemble de relations aux médiums et non pas à une technologie. Lors des différentes étapes des processus créatifs qui seront déployés, le projet sera compris comme une interface re-programmable et malléable au service d'une expérience artistique multisensorielle et

multimatériaux : vidéo, sonore, numérique, bois, céramique.

On pourra ainsi interroger la manière dont se sont redistribués les types de liaison, et de déliaison, qui ont structuré la relation image-écran depuis l’apparition des nouveaux dispositifs visuels et des interfaces Homme-Machine, et, à ce titre, explorer la matière numérique avec laquelle l’art continue de s’inventer.

On s’intéressera aux caractères d’habitabilité et aux possibilités d’exposabilité des images et des sons ainsi qu’à leurs valeurs de partage dans l’interactivité. On cherchera à évaluer la nature et la valeur des possibilités critiques propres à l’art, telles qu’elles peuvent naître de cette situation générale et actuelle en rapport aux techniques mises en œuvre, mais aussi nous laisser surprendre par des processus et combinatoires inattendus.





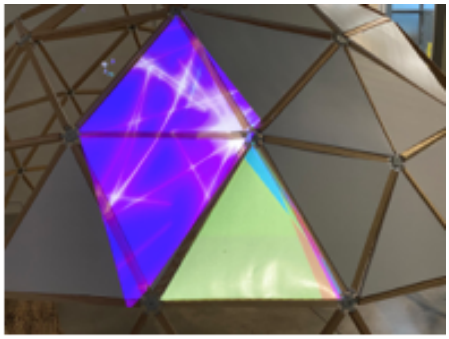


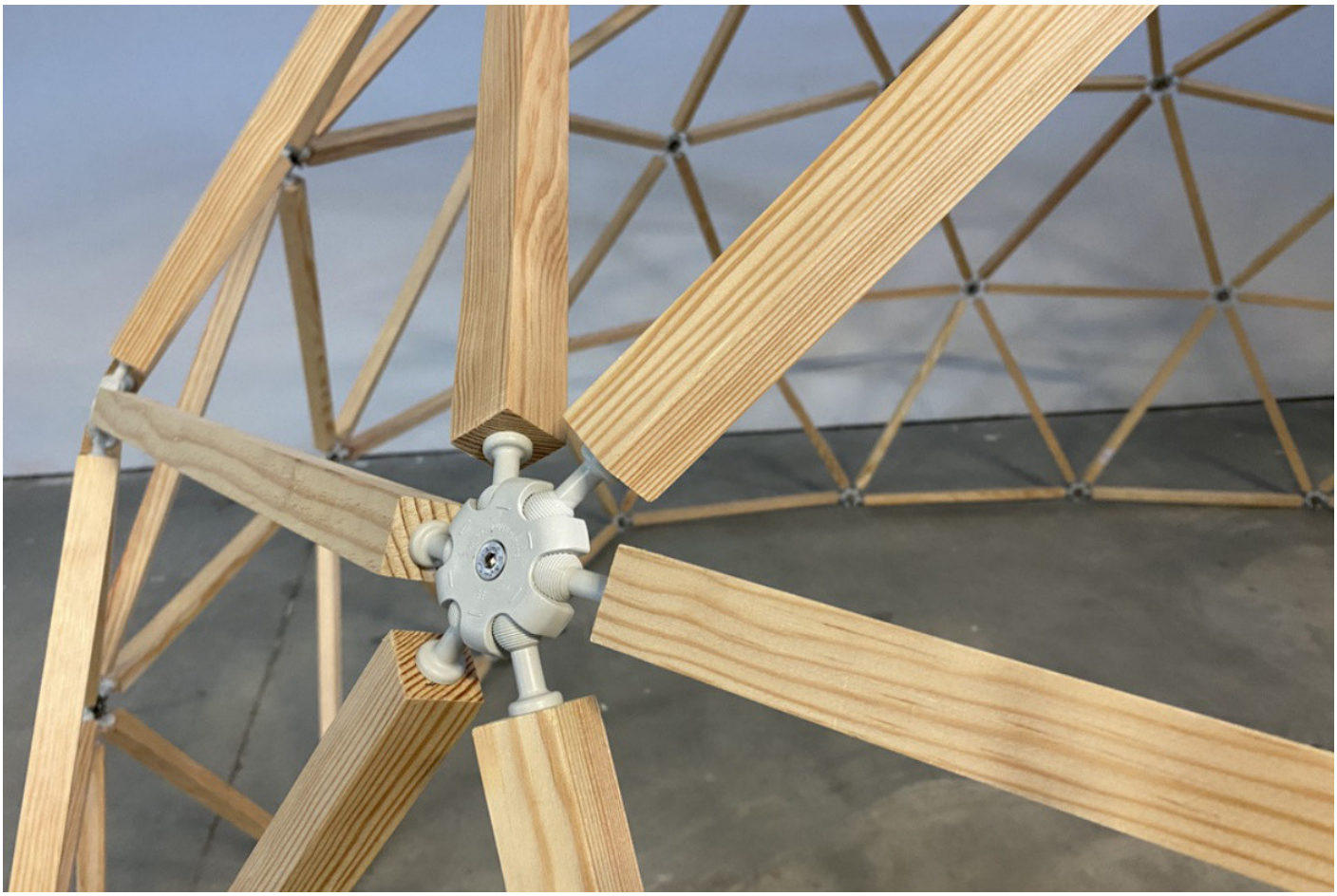


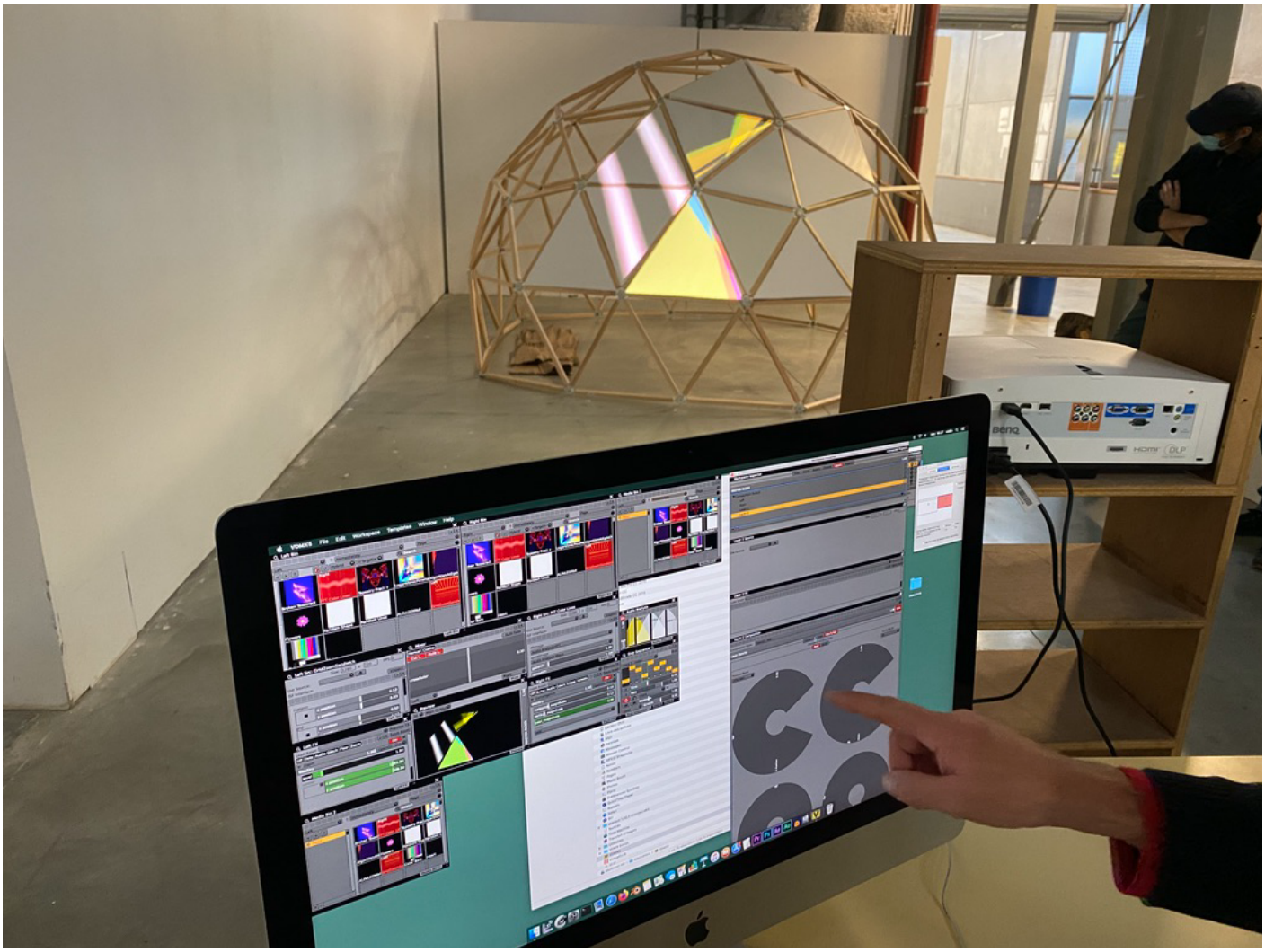









benq
HDMI DLP





Révision #3
Créé 2021-05-19 14:28:12 CEST par yu-ting su
Mis à jour 2021-05-20 13:13:03 CEST par yu-ting su