

INTERVENTION DE Thierry CODUYS au Mitic
Master 2 informatique de l'université de Rennes 1

(14h00 - 18h00, le 18 ou le 25 novembre 2008)

Dispositifs pour l'art numérique : histoire et pratique

14h00 – 15h00

Histoire de l'art numérique

Parcours chronologique des œuvres les plus marquantes, qui mènent, dès les années cinquante, vers les pratiques artistiques, qui seront ultérieurement connues sous le nom global d'art numérique.

15h00 – 17h00

Etudes de cas

Présentation de diverses œuvres significatives des années 80 jusqu'à nos jours. Examen des projets concrets et des technologies sous-jacentes (interfaces de captation temps réel pour le théâtre et pour la danse, dispositifs interactifs, etc.)

17h00-18h00

Pratique : Démonstrations technologiques

1. Capteurs mécaniques et physiologiques
2. Exemples de code (*Pure data* : logiciel de programmation graphique pour la création musicale et multimédia en temps réel et *Super Collider* : logiciel pour la synthèse sonore et la composition algorithmique en temps réel)
3. IanniX, l'éditeur graphique pour partitions multiformes et multidimensionnelles, une sorte de méta-séquenceur multitemporel, basé sur l'UPIC, logiciel créé par Iannis Xenakis.

Besoins techniques : Un vidéo-projecteur et deux haut-parleurs pour le son (+ mini-jack).