**Examen image numérique AN3**

**8 Janvier 2016 – 8.30 >12h30**

* **cerner la question/les enjeux et définir/préciser les notions et idées principales (et donner des exemples d’œuvres emblématiques)**
* **votre propre perception, faire des parallèles avec d’autres thématiques/notions vues ou pas au cours, donner des exemples parlants…**

**Médias et immédias (Edmond Couchot)**

Media $ modèle linéaire → Tout fait réseau

Émetteur → Message/Media → Destinataire → Reviens à émetteur

$ l'art de la communication <- L'application de l'art sur les médias

$ technologies de l’immédiateté

Image $ Image Constamment modifiable et modifiée.

$ Image-matrice liée à l'ordi et au programme qui la génère.

$ Non temporel et non lieu.

$ L'interactivité peut être simple ou très complexe, constamment modifiable et modifiée.

$ Des images organiques ou l'auteur devient message et message devient lui-même auteur, ainsi que le visiteur

Grâce à ses médias le but de chacun n'est plus de communiquer. C'est de commuter, de muter ensemble, de se connecter, de se brancher. Multiplier ses identités, vivre sur plusieurs plans en même temps, changer d'identité à souhaits, se connecter sur des mondes parallèles.

**Art immersif + différents types de dispositifs pour différents sens (Dominique Moulon)**

Art Immersif

$ sensation d'être dans l'espace - Black Box.

$ immersion par l'image et le son. On supprime le sol et les gens ont la sensation de tomber.

$ rencontre virtuelle. Les casques de réalités ou on voit l'autre.

$ immersion -> Art Impact. Ou l'on cherche

Art Interactif

$ intéractivité : on la place lorsqu'une action ne sait pas se dérouler sans une action humaine.

$ prendre en compte le corps du spectateur.

$ en réseau

$ interactivité c'est exister, être.

**Le corps numérique, évolution et perspective (mutation espace théâtral par les technologies numériques par Armando Menicacci + le corps augmenté par Philippe Franck)**

Corps augmentés

$ Stelarc - troisieme main, extra oreille, exosquellette.

$ Corps Topie - Corps Utopie - un corps parfait par lui même - un corps augmenté pour devenir parfait.

$ MétaVers - MétaCorps - méta arts eva et francos mattes corps nu dans l'expo qu'on doit toucher pour passer - seconds life et corps virtuel.

$ téléprésence du corps à plusieurs endroit à la fois au niveau de la connaissance

$ Corps modifiés, mode d'emploi de l'AMI, une image qui montre comment utiliser notre ami.

$ Dispositif hybride.

Armando Menicacci

$ technologie transforment le théathre comme lieu physique, mais, aussi voir comment celles ci ont permis d'inventer de nouveaux lieux de la représentation.

$ la scène renouvellée

$ espace lié à celui qui l'observe

$ espace oprdinal géométrique est un espace que l'on mesure et un espace investi, un espace vécu ou l'ont respire Espace-Lieu-Temps.

$ l'espace est modifié physiquement et modifiable.

$ change avec les specateurs et peut etre modifier par ceux ci.

$ Scène numérique, sur l'ordi grâce aussi à internet.

$ installation intéractive. + chorégraphie

**Arts, sciences et technologies (Dominique Moulon)**

Du global au local :

$ Banalisations des images satéllites.

Gwenola Wagon - tour du monde en 80 étapes restant derrière son ordi.

$ détournement des informations utilisant google news. Montrant qu'on a pas toute la véritée à travers les réseaux sociaux à l'aide d'une installation.

$ Webcam qui filme le monde. "Tempo" rythmée par le temps qui passe.

$ Green Cloud

$ Grower, robot qui utilise le C02, conséquence de la pollution.

$ Robot et technologie envahissent de plus en plus notre vie.

$ Inter-Dis-Communication - casque ou on voit ce que l'autre voit. technologie pour la rencontre.

$ Body Hack - utilise les corps des autres pour faire passer des émotions avec éléctrodes sur le visage. - Daito Manabe

$ EyeWriter, dessin graphiti avec le mec parallyser.

$ Dead Drops - usb dans les murs.

$ Robot voleur visage facebook.

$ robot qui achete les actions selons les tendances.

$ acheteur du noir le plus noir.

$ grand générique de tout les êtres humains.

**Hacktivisme/oeuvre virale/net art (JP Formentraux) + la désobéissance éléctronique (Marie Lechner)**