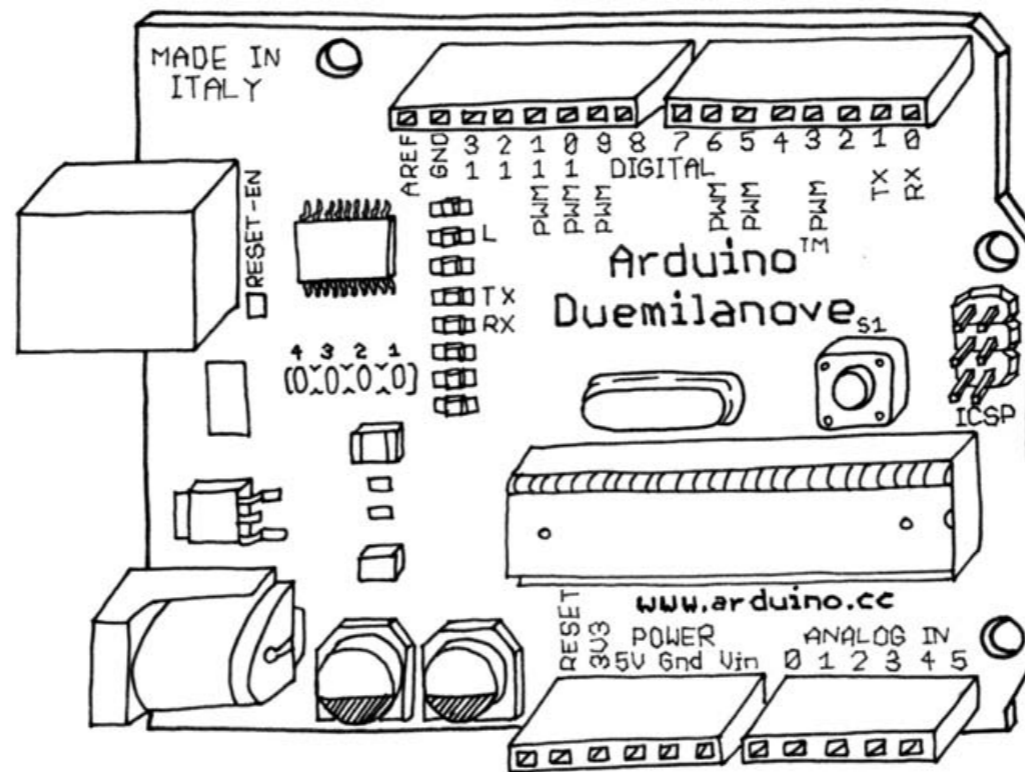


ARDUINO : STRANGE OUTPUT

Stéphane Noël, Version 1, octobre 2012



La chaise et l'ordinateur

Le problème des ordinateurs, c'est la posture statique qu'ils imposent, et qui permet de travailler longtemps en ne bougeant que le bras et les yeux.

Cela permet de travailler des heures sans s'en rendre compte, et est assez addictif, mais produit une perte de l'imagination physique.

Art = percept

Les philosophes produisent des concepts, les artistes produisent des percepts, nous dit Deleuze.

L'art numérique a trop tendance à se profiler dans une esthétique post-conceptuelle, où la compréhension domine et où parfois le percept (et l'affect) semblent relégués au second plan.



Arduino, la chance nous sourit

Arduino est un projet formidable parce qu'il permet, sans trop suer, de sortir du quintuor

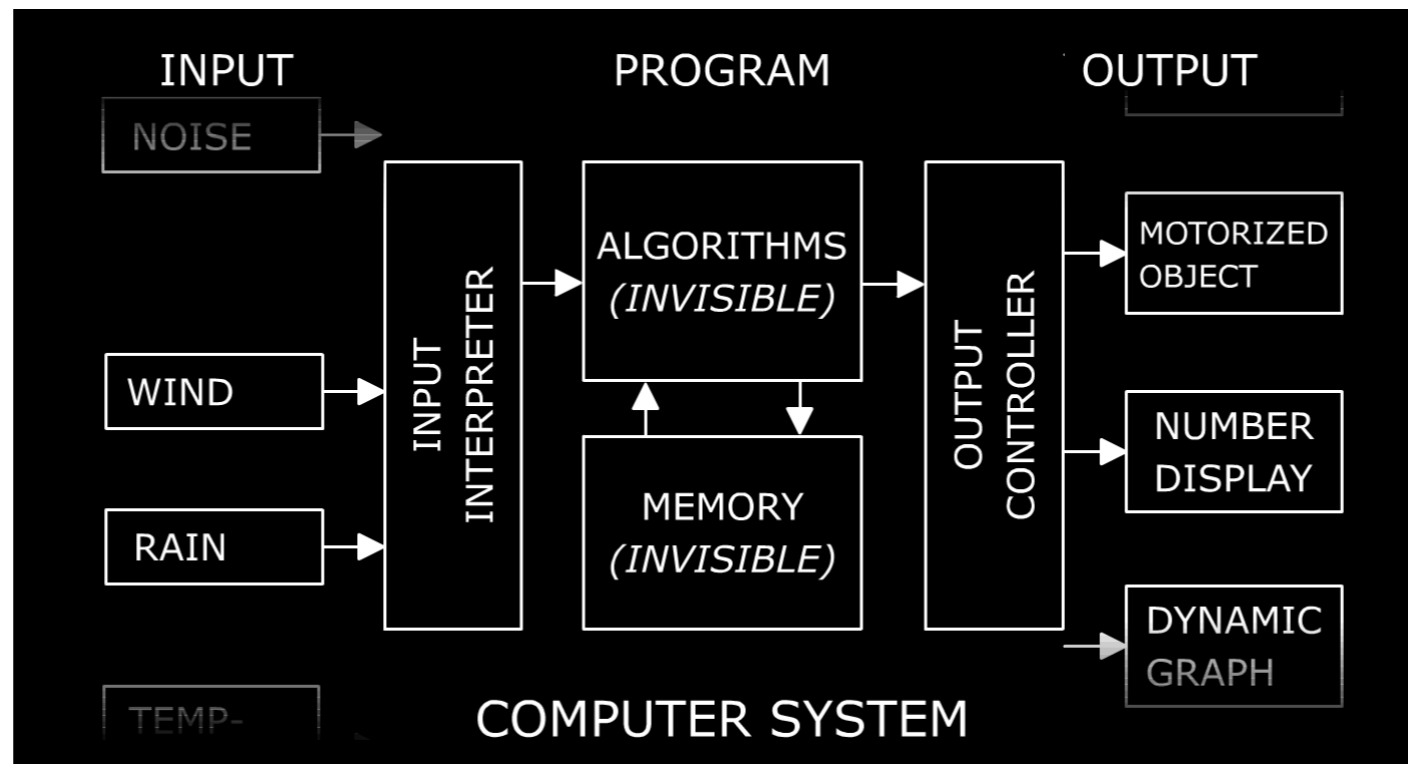
clavier/souris/écran/projecteur/tirage papier

que nous aimons beaucoup, mais qui parfois montre ses limites dans l'expérience esthétique.

Le rappel de Campbell

Rappelons-nous ce que Campbell propose comme définition du «computer art».

INPUT > TRAITEMENT > OUTPUT





IN

- Boutons simples
 - Boutons bricolés
 - Ldr
 - Hall effect
 - Potentiomètre
 - Piezo
 - PIR (présence)
 - Infrarouge proche
- + l'ordinateur
(caméra, clavier, web)

OUT

- Moteur dc un seul sens
 - Moteur deux sens (bridge)
 - Ventilateur
 - Transistor
 - Relais
 - Servo
 - Stepper
 - Led
 - Son
- + ordinateur
(son, image, web)

Chercher l'output

Nous aborderons ici la question de la sortie, de l'après-traitement, laissant spécifiquement l'input pour une autre fois.

Trouver un output, un résultat tangible, est affaire de curiosité, d'appel à des phénomènes physiques, d'expérience et d'essai/erreur.

Croire que si on a conceptualisé quelque chose, c'est comme s'il était réalisé, est une erreur commune en art.

Or la matière résiste, et c'est ça qu'on aime chez elle.

Oublier la technique

Pour ne pas se faire piéger par la technique, il faut oublier Arduino un instant et penser à l'expérience que l'on espère produire.

- **Quel type d'expérience veut-on produire ?**
- **La production implique-t-elle le spectateur ou ne voit-il qu'un résultat**
- **Est-ce un objet ou un process ?**
- **Produit-on du beau, de l'étrange, du mignon, de l'effrayant, du rigolo, du repoussant ?**

quelques exemples maintenant...

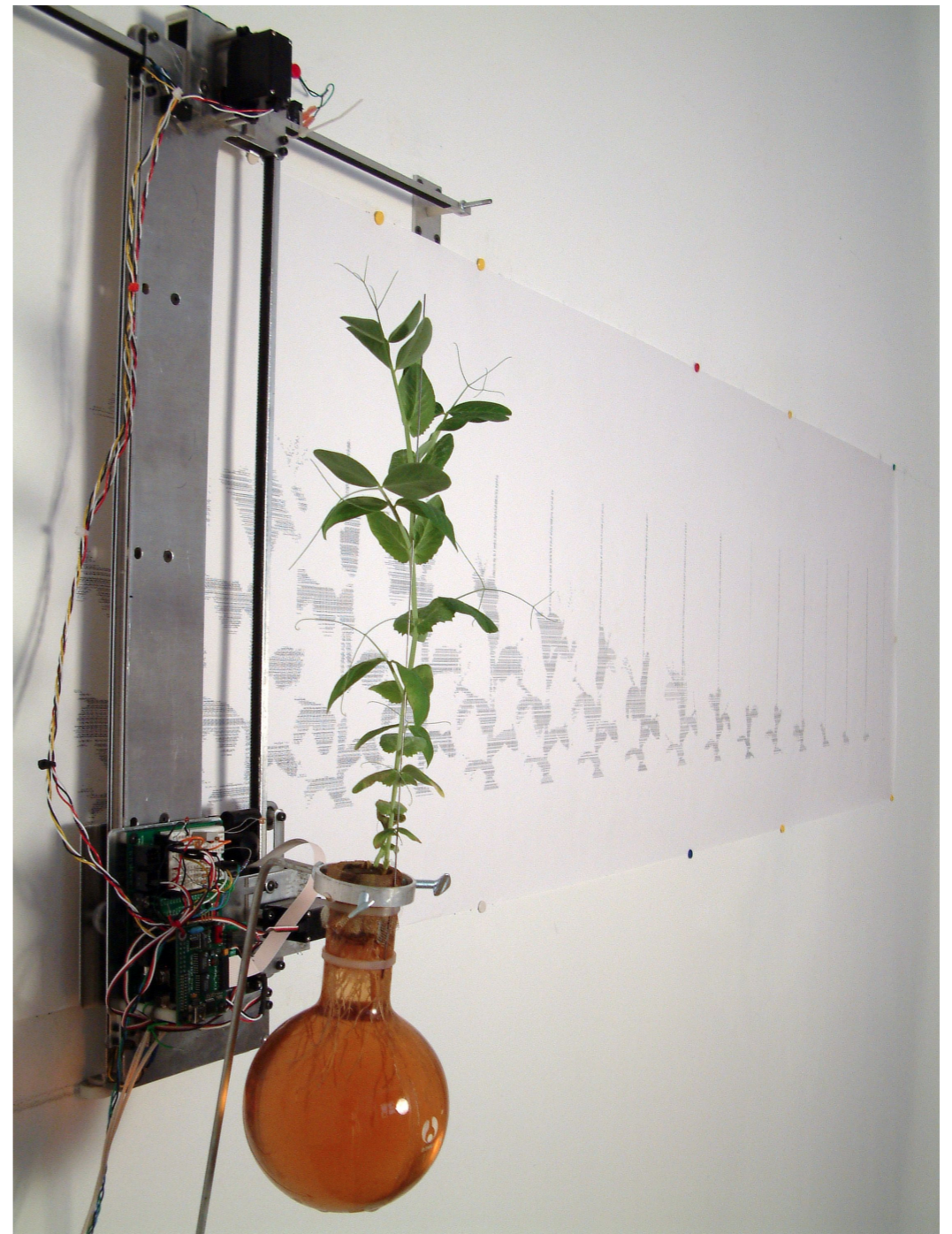
Growth rendering device

David Bowen, 2009

<http://www.dwbowen.com>

Une machine dessine chaque jour l'ombre d'une plante sur un long papier.

Voir aussi son «fly drawing device» et son «tele-present wind»



Dropper

Arno Fabre, 2003/2006
arnofabre.free.fr/Dropper01

Des gouttes d'eau créent des sons subtils, organisés en une symphonie très construite, avec des modulations d'intensité.

Voir aussi ses «souliers».



Touched echo

Markus Kison, 2007

<http://www.dwbowen.com>

Le son du bombardement de la ville de Dresde perçu dans sa chair - ou plutôt dans ses os - en posant ses coudes sur la rembarde face à la ville, en prenant la posture des personnes qui se protègent.



Objet perdu

Michel Broin, 2002

[www.micheldebroyin.org/fr/projects/
io](http://www.micheldebroyin.org/fr/projects/io)

Un être pneumatique étrange se
cache dans le mur lorsque l'on
entre... et en ressort si on est patient.

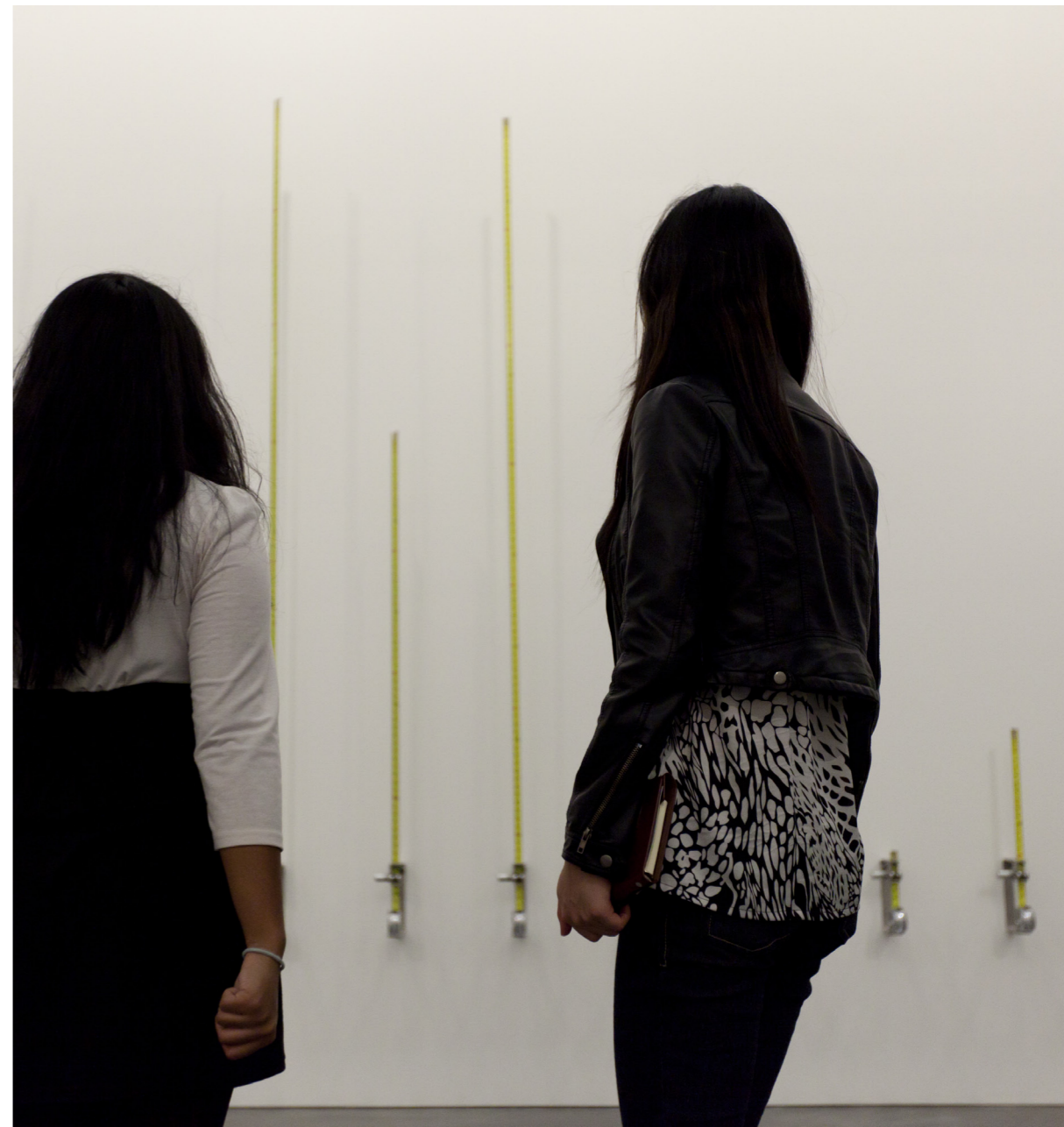


Tape Recorders

Raphael Lozano-Hemmer, 2011
www.lozano-hemmer.com/tape_recorders.php

Rows of motorised measuring tapes record the amount of time that visitors stay in the installation. As a computerised tracking system detects the presence of a person, the closest measuring tape starts to project upwards. When the tape reaches around 3 meters high it crashes and recoils back.

Each hour, the system prints the total number of minutes spent by the sum of all visitors.

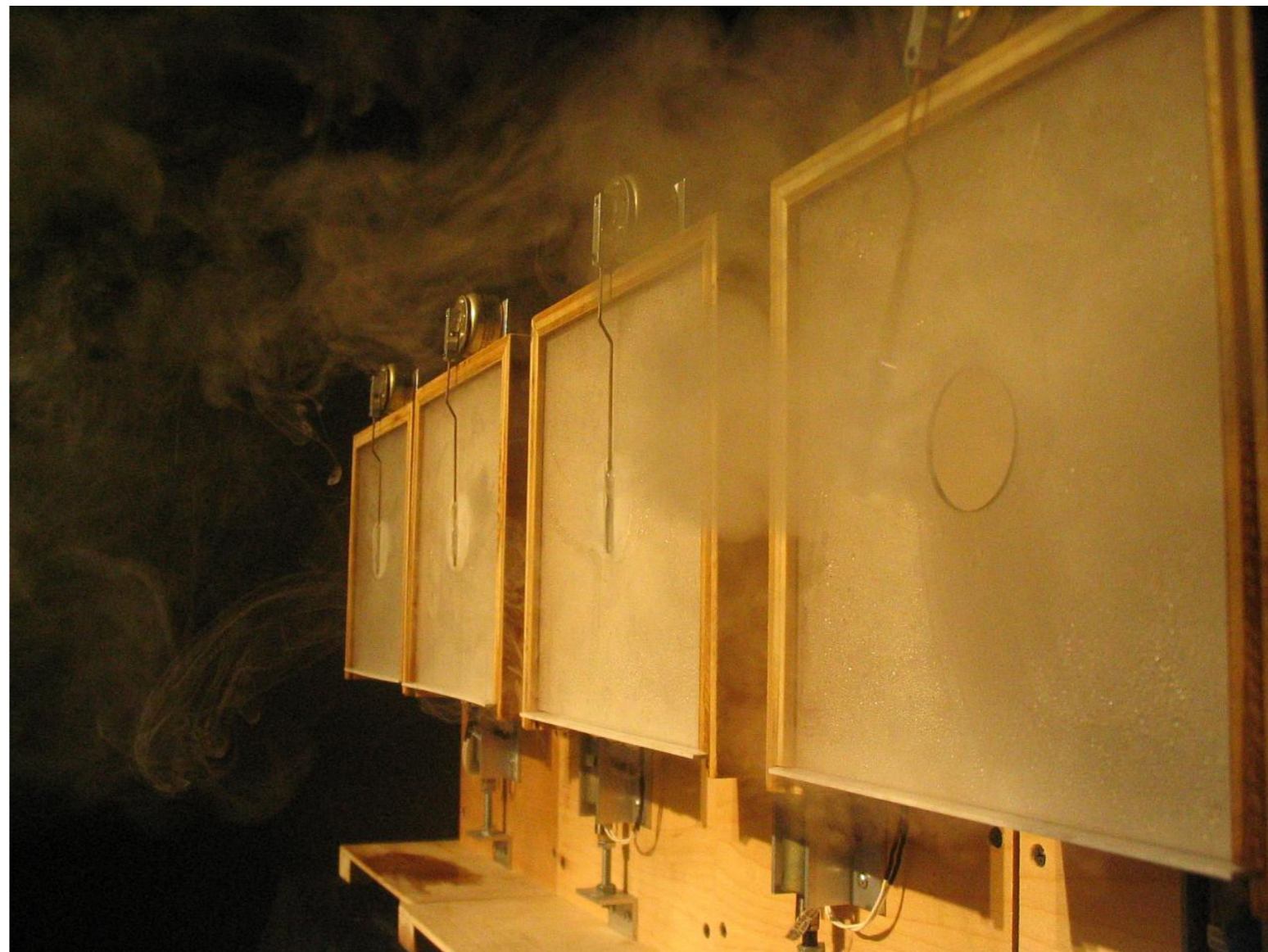


Smoke and hot air

Ali Momeni, 2008

<http://alimomeni.net/smoke-and-hot-air>

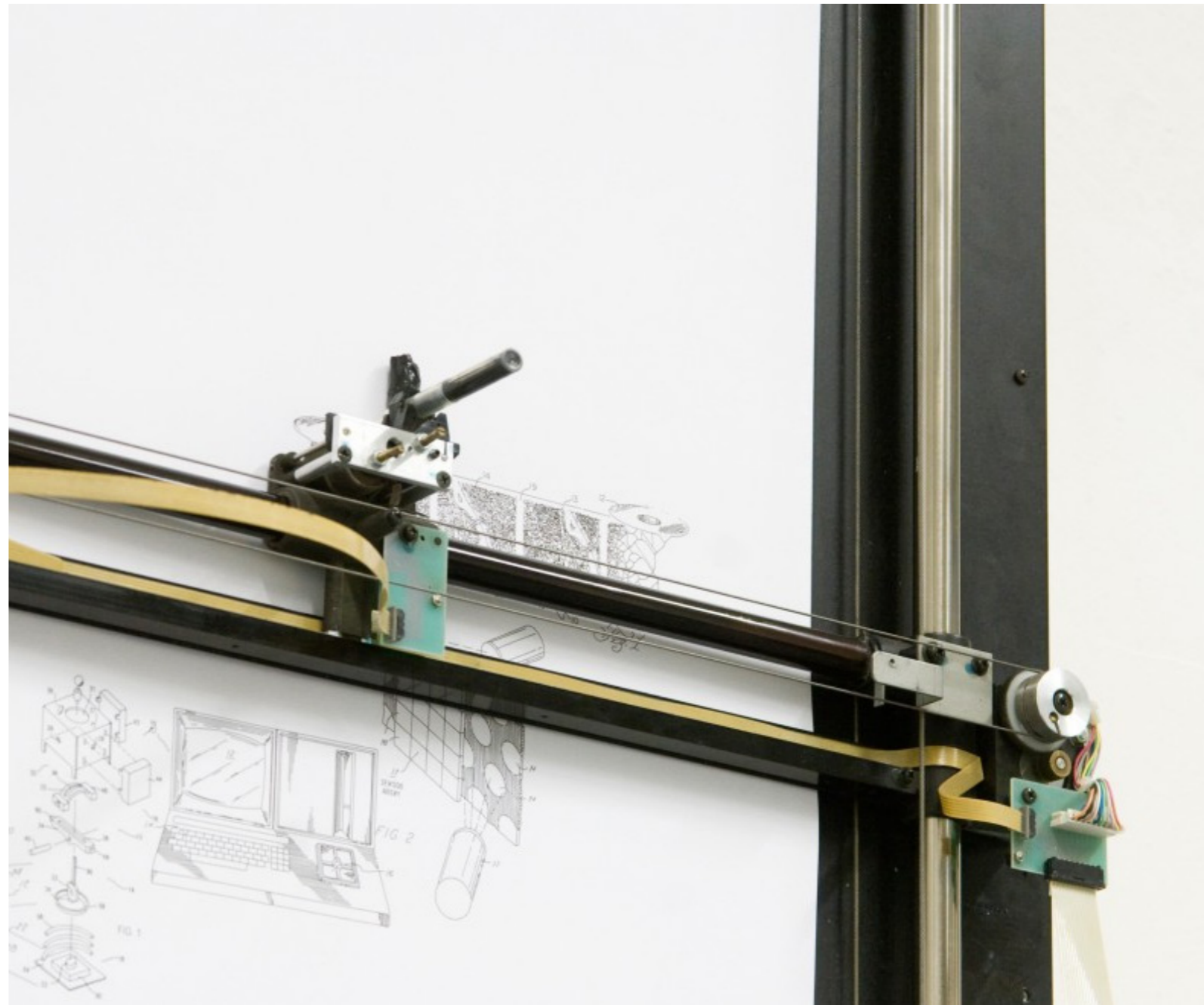
Une explication vaseuse de Nixon part en rond de fumée.



Perpetual Storytelling Apparatus

Julius von Bismarck &
Benjamin Maus, 2009
storyteller.allesblinkt.com

The “Perpetual Storytelling Apparatus” is a drawing machine illustrating a never-ending story by the use of patent drawings.



Opto-Isolator

Golan Levin, 2007

<http://www.flong.com/projects/optoisolator>

Un oeil sur une surface noir vous suit du regard et cligne en même temps que vous. Flip-pant autant que fascinant.



The good, the bad and the ugly

Christiaan Zwanikken

2011 ?

openartblog.net/?p=34

3 animatronic peacocks, using samples from Spaghetti Westerns.

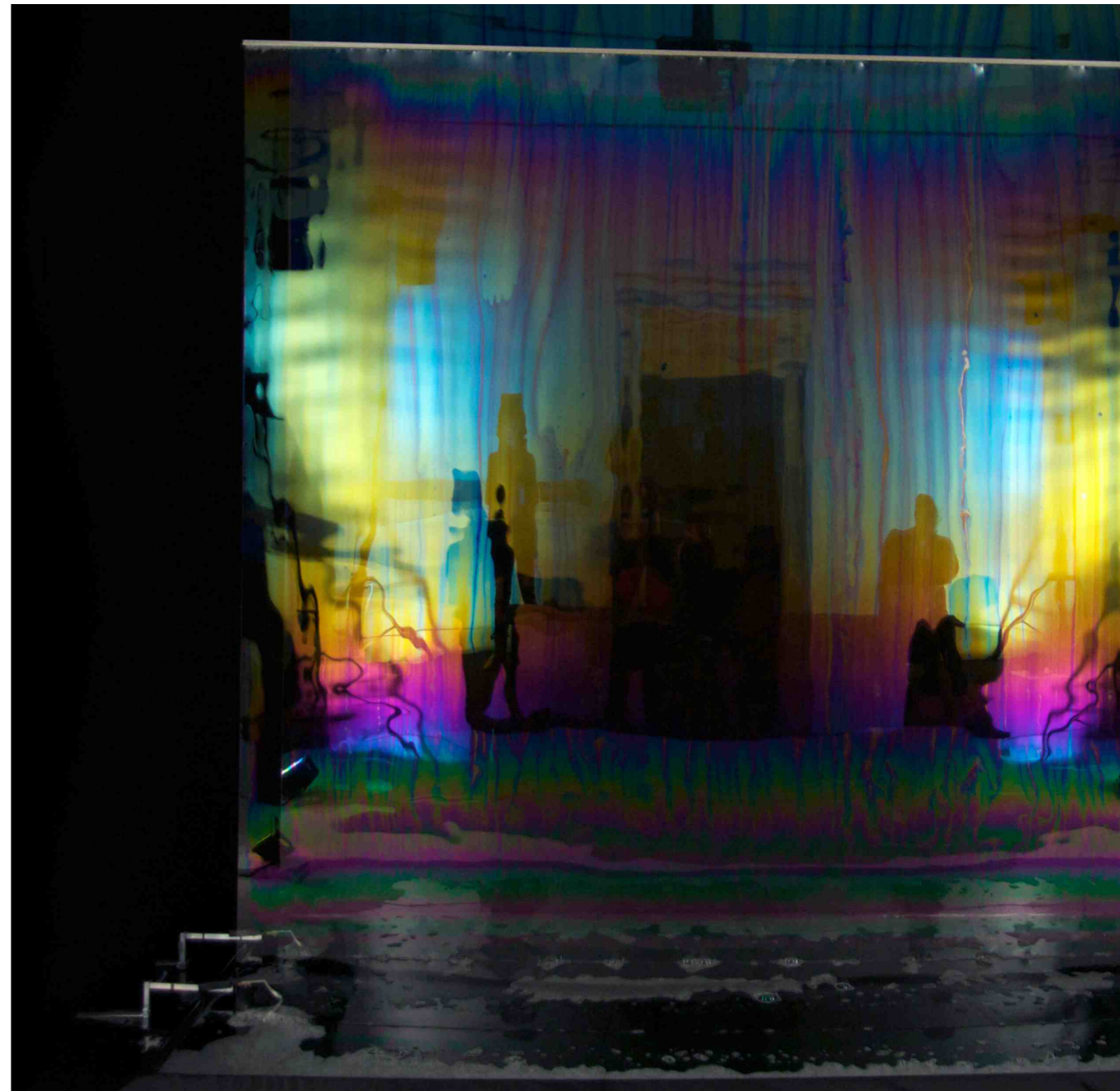


Solace

Nicky Assmann, 2011

<http://nickyassmann.net/work/solace>

Des voiles irisés fragiles s'élèvent,
dansent puis éclatent sous nos yeux
ravis.



love hate punch

Stefan Gross, 2008

Un punching ball lumineux qui réagit aux coups violent en envoyant une lumière forte. Une invitation a y aller franco.



Mirror

Scott Sona Snibbe, 2001

www.snibbe.com/projects/interactive/mirror

Un ventilateur s'active lorsque vous soufflez en son centre, vous renvoyant votre souffle démultiplié.



Bit.fall

Julius Popp, 2006

Une métaphore matérialisée à propos de l'internet comme flux incessant.



Scumak

Roxy Payne, 2001

http://en.wikipedia.org/wiki/Roxy_Paine

Auto Sculpture Maker, une machine qui fabrique des sculptures par dépôt continu de latex. Des objets informes, produits par une machine clinique.

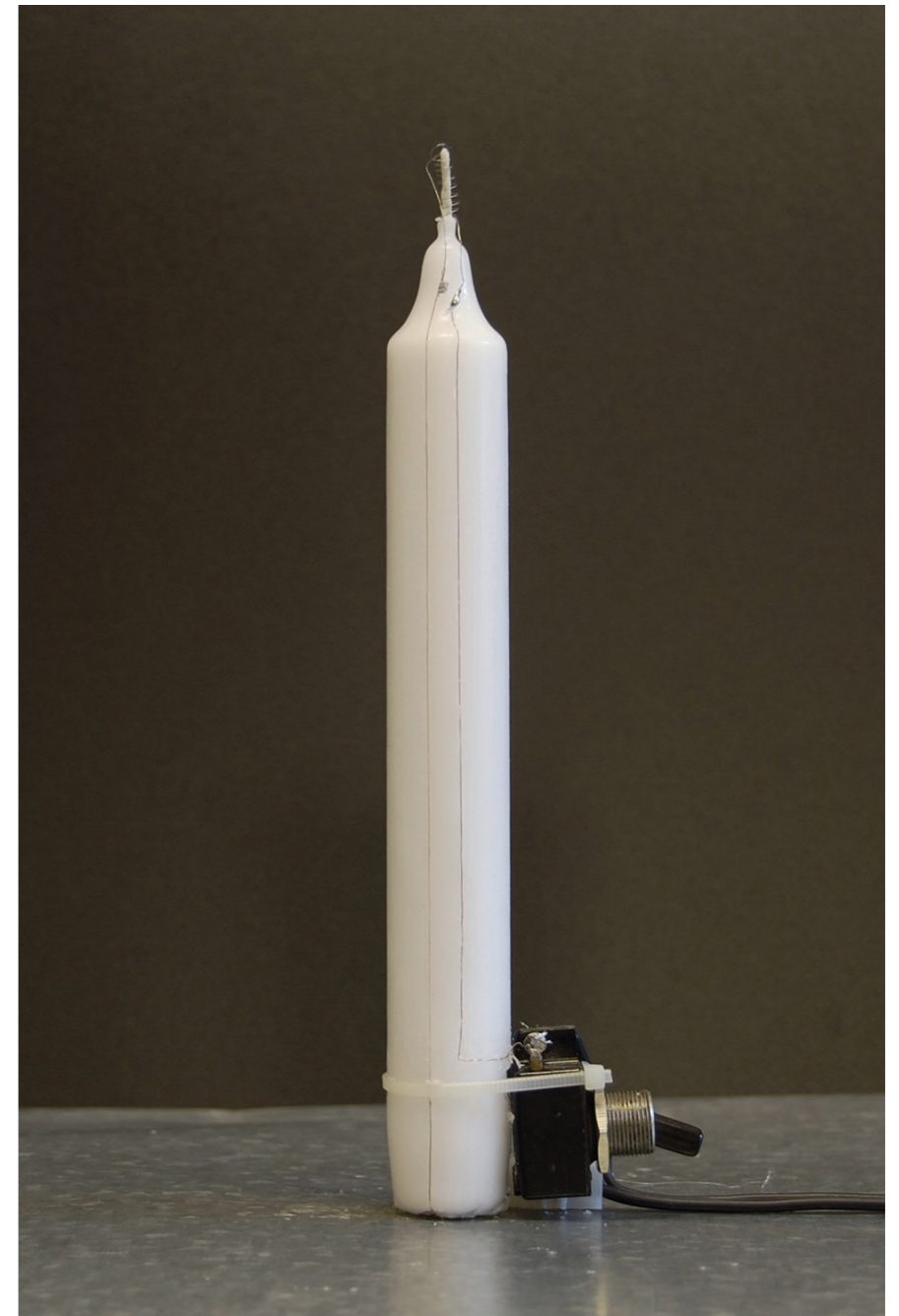


On

Aram Bartholl, 2009

<http://datenform.de/on.html>

La magie de la fée électricité revenu à son point le plus primaire: faire du feu.



A vous de jouer

