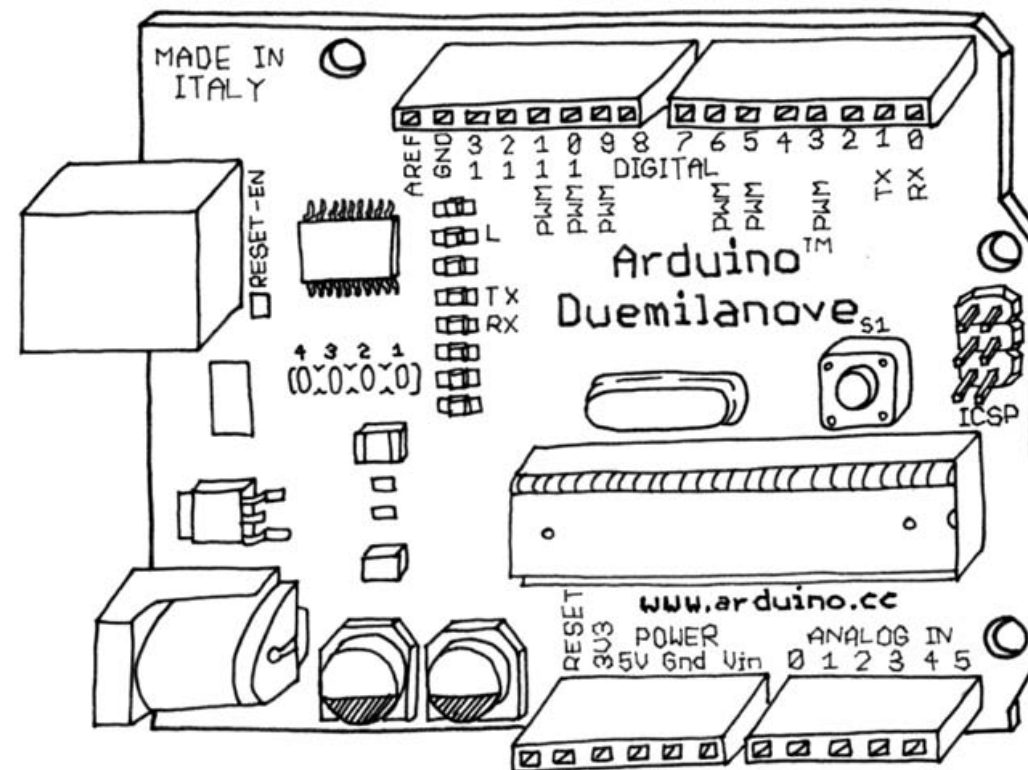


SAMEDI ÉLECTRIQUE 1

Stéphane Noël, Version 1, février 2013





Bonjour

Bonjour, je suis Stéphane Noël.

Je suis professeur.

Je ne suis ni ingénieur ni électronicien.

Je suis là pour vous faire gagner du temps mais je crois aussi à la puissance du RTFM.



Programme général

5 après midi séparées par 15 jours chaque fois, c'est optimal pour une introduction.
Voici le programme :

Séance 1

Introduction générale,
installation,
hello word
bases de programmation

Output simple sur arduino :
lumière, son, transistor

Programme général

Séance 2

Input simple :

bouton, ldr, piezo

assemblage input/output

un peu de bricolage sur le thème «créature rétive»

Séance 3

Ouput avancé :

transistor, relai, h-bridge, shift register

Aller plus loin dans le bricolage électronique

Séance 4

Input avancé :

capteur complexes,

communication avec l'ordinateur



Programme général

Séance 5

Prototypage et finalisation
terminer un projet, le présenter.

Faire hoooo et haaaaaaa, s'échanger des adresses, tout ça.

Faire de l'art

Imal n'est pas une école d'ingénieur, c'est un centre d'art.

Il est difficile d'apprendre de l'électronique et de garder le focus sur les aspects artistiques. il y aura donc des aller-retours entre apprentissage technique et pensée autour de l'art.

Deux écueils du digital

Il y a différentes approches en art numérique.

Personnellement je suis méfiant de :

Approche positiviste (ou techno-enthousiaste)

Cool attitude, pro consumériste tendant à penser que l'avenir va être meilleur parce que les puces sont plus puissantes chaque année. Le jour où les enfants du tiers monde auront une tablette, les seuls problèmes seront des bug, résolus au prochain update.

Deux écueils du digital

Il y a différentes approches en art numérique.

Personnellement je suis méfiant de :

Approche philosophale

Donnez-lui un garage et un ordinateur, et l'artiste numérique fait de la recherche-développement : ce qu'il invente aujourd'hui dans son cerveau dingue et génial, va révolutionner les usages demain. Il va entrer dans l'histoire (et se faire des testicule en or).

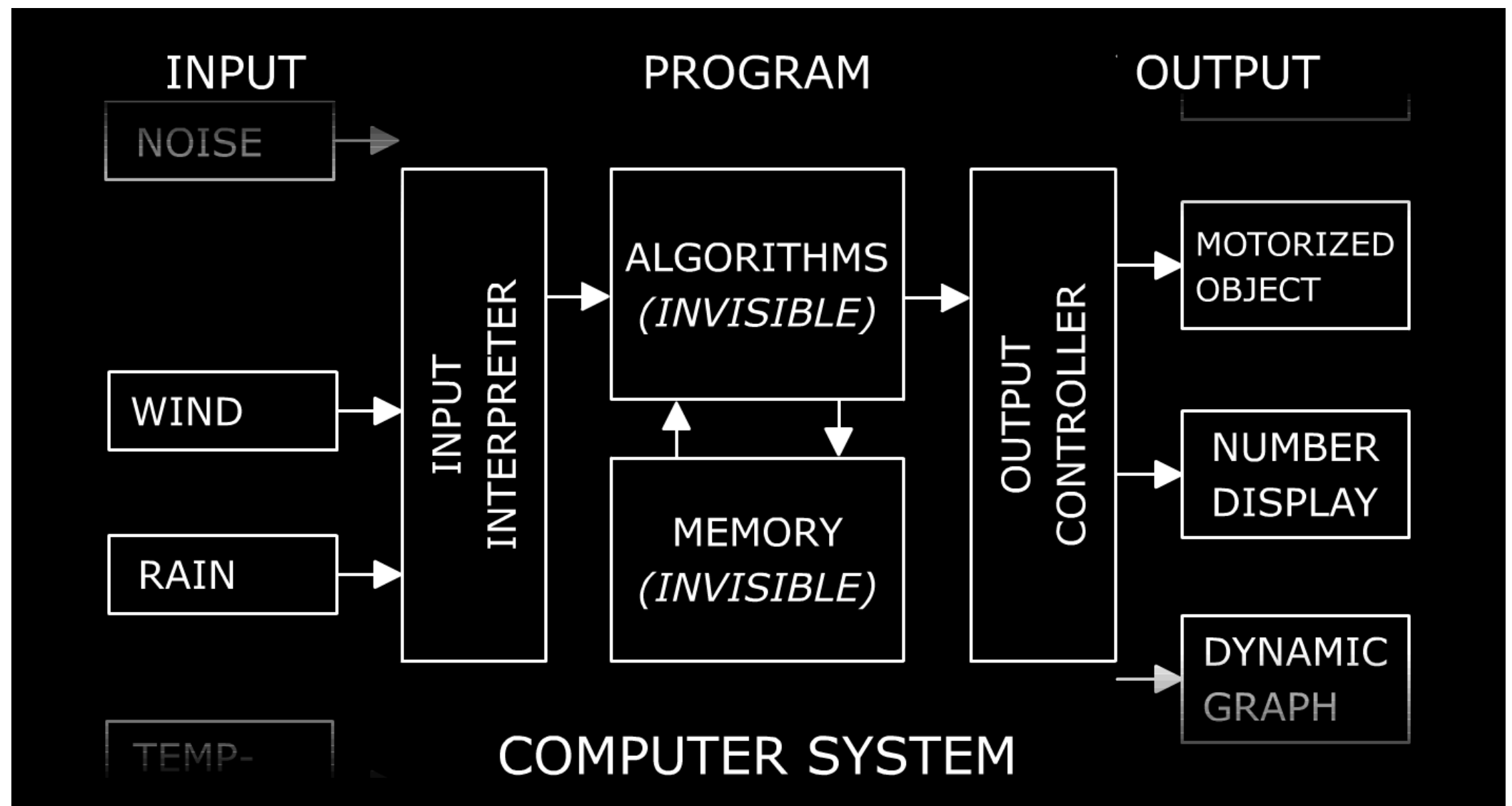
L'art c'est du percept

**«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.

Campbell : input / output

Jim Campbell donne une définition intéressante de l'art numérique, très pragmatique.



Sortir du breadboard

Le breadboard est un piège : il confine l'expérience au prototypage électronique. Ensuite on dit «ça marche» et on démonte. Si ça marche techniquement, ça ne signifie pas que c'est efficace artistiquement.

Nous essaierons donc de sortir du breadboard dès que possible.

L'expérience balisée

Nous savons tous comment nous comporter devant une peinture. On la juge à distance, on s'approche un peu, se déplace pour la jauger de 3/4, etc.

Dans une oeuvre numérique comportant un process ou une interactivité, c'est moins clair. La dimension interactive n'est pas toujours palpable, on ne sait pas très bien s'il est censé se passer quelque chose...

Bonne nouvelle !

C'est précisément une des raisons pour lesquelles nous nous intéressons à l'art numérique !

Créer une situation

La plupart des visiteurs d'une exposition sont prêts à apprivoiser un processus pour vivre une expérience esthétique. Si on leur donne les clés, si ils ne vont pas avoir l'impression d'être ridicule, si le dispositif est étrange et attirant, ils donneront, disons, de quelques secondes à quelques minutes.

Une grande partie du travail d'un artiste (numérique) sera donc de créer cette situation, une tension, un flottement dans l'expérience qui met le visiteur aux aguets, et permet de créer la surprise, la drôlerie, le ravissement, l'excitation de la peur, ou des sentiments plus complexes.

> IT Crowd : Jen reçoit l'Internet