

Workshop - AAD 2023

« Écosystèmes Hybrides : Exploration artistique et  
technologique en milieu naturel »

# Présentation du Workshop

**Thématique: Art, technologie, environnement, in situ**

## **Description :**

Au cours de cet atelier, les participants seront invités à concevoir et à réaliser des dispositifs créatifs et numériques qui établissent un dialogue intrigant avec un environnement naturel. Les participants seront initiés à développer des prototypes interactifs en programmant des cartes électronique, des moteurs et des capteurs. Nous encouragerons les étudiants à fusionner les médias traditionnels et leur pratique personnelle avec les possibilités offertes par la technologie. Les projets réalisés pourront prendre différentes formes, tels que des sculptures motorisées, des objets communicants et sonores, des dispositifs portatifs, des performances ou encore des projections d'images prises sur le lieu d'intervention.

L'objectif principal de cet atelier est d'explorer la manière dont l'art contemporain peut s'engager de manière réflexive et poétique avec la nature et la technologie. Les étudiants seront encouragés à repenser le milieu naturel, que ce soit en l'intégrant harmonieusement, en le perturbant délibérément, en le citant ou en le contredisant. Bien que la question écologique ne soit pas une condition obligatoire, elle sera un fil conducteur tout au long du workshop.

**Mots clés :** Art et technologie, multimédia, art numérique, robotique, microcontrôleur, art et écologie, milieu naturel, hybridation, art contemporain.



David Bowen - *tele-present wind* , 2010

# Organisation du workshop

## Durée du workshop :

Le workshop se déroulera sur une période de deux semaines et comprendra des sessions théoriques, des ateliers pratiques, des discussions en groupe et des critiques d'œuvres. Les étudiants auront également l'opportunité de présenter leurs créations lors d'une exposition finale.

**Pré-requis des étudiants:** Venir avec son ordinateur personnel, une souris et un casque audio est conseillé. Maîtrise d'un logiciel d'image ou de son est un plus.

## Méthodologie :

### - 1ère semaine

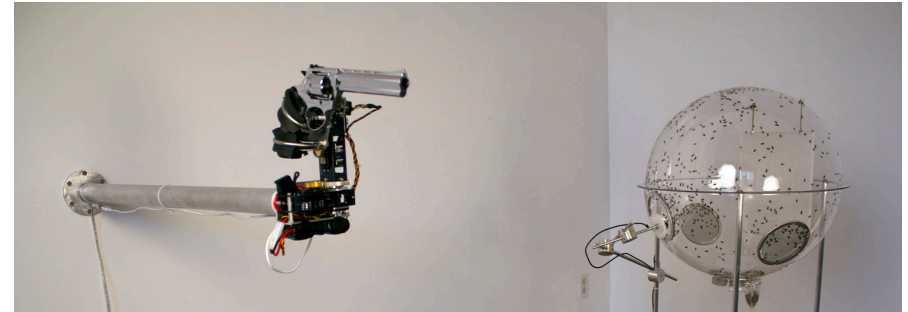
Présentation de projets autour de formes hybrides entre art, environnement et technologie, et des artistes du corpus.  
Introduction aux cartes électroniques (Arduino), aux moteurs et aux capteurs.  
Exercices d'écriture de programmes simples. Expérimentation avec les capteurs pour collecter des données environnementales.  
Réflexion sur les projets personnels et réalisation de prototypes artistiques intégrant des composants électroniques.

### - 2ème semaine

Exploration de milieux naturels locaux pour inspirer les projets artistiques, collections de matériaux sur le terrain etc.  
Développement des projets en utilisant les connaissances acquises sur les microcontrôleurs, les moteurs et les capteurs.  
Présentation finale des œuvres d'art créées lors du workshop, suivie de discussions.



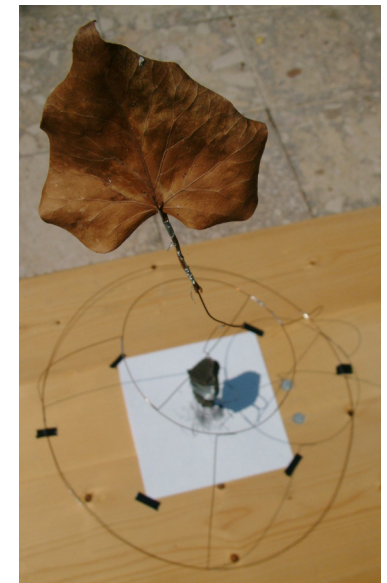
Hubert Duprat - Tube de *Trichoptère*, 1980



David Bowen - *Flying revolver*, 2010



Scenocosme - *Echos*, 2011



David Bowen - *Leaf drawing device*, 2006

Raphael Isdant

<http://www.raphaelisdant.fr/>



Raphaël Isdant est artiste digital, enseignant et designer d'expériences interactives. Il intervient au pôle numérique des Beaux Arts de Paris depuis 2009 et dispense des formations et workshops au sein d'écoles d'art en France (Ensb, ArTec, UPJV, ECV, EPSAA) ainsi qu'en Asie (Université du Sud-Est à Nanjing en Chine, Université Kun Shan et Shih Chien à Taïwan). Il réalise de nombreux outils numériques facilitant l'écriture de projets et scénarios interactifs à destination des artistes et des musiciens. Depuis de nombreuses années, Il travaille avec le studio de création Active Creative Design pour la réalisation de dispositifs numériques pédagogiques (Cité des sciences, Palais de la découverte, musée de l'homme...).

Sa pratique artistique tend à faire émerger les territoires sensibles du monde visible avec celui plus obscur des réseaux, révélant ainsi les fragilités de notre époque. Il réalise notamment : un appareil à photographier les fantômes d'animaux éteints d'après la liste rouge publié par l'UICN, un cœur numérique palpitant au rythme de l'activité sismique terrestre, un avatar à la recherche de son identité sur facebook, une plateforme virtuelle créative reliant les enfants bulles des hôpitaux, une mer virtuelle faisant écho à l'activité humaine de l'océan, ou encore un oracle sur les relations humaines à partir des émotions récoltées en live sur twitter.