
Damien Baïs

10/06/1984 à Sallanches (dept. 74), France

—

damien.bais@gmail.com

+33 6 27 25 11 45

—

—

—
—

**Pratique
professionnelle / artistique**

What's Wind Drawing?

—
Installation électronique
2010
—

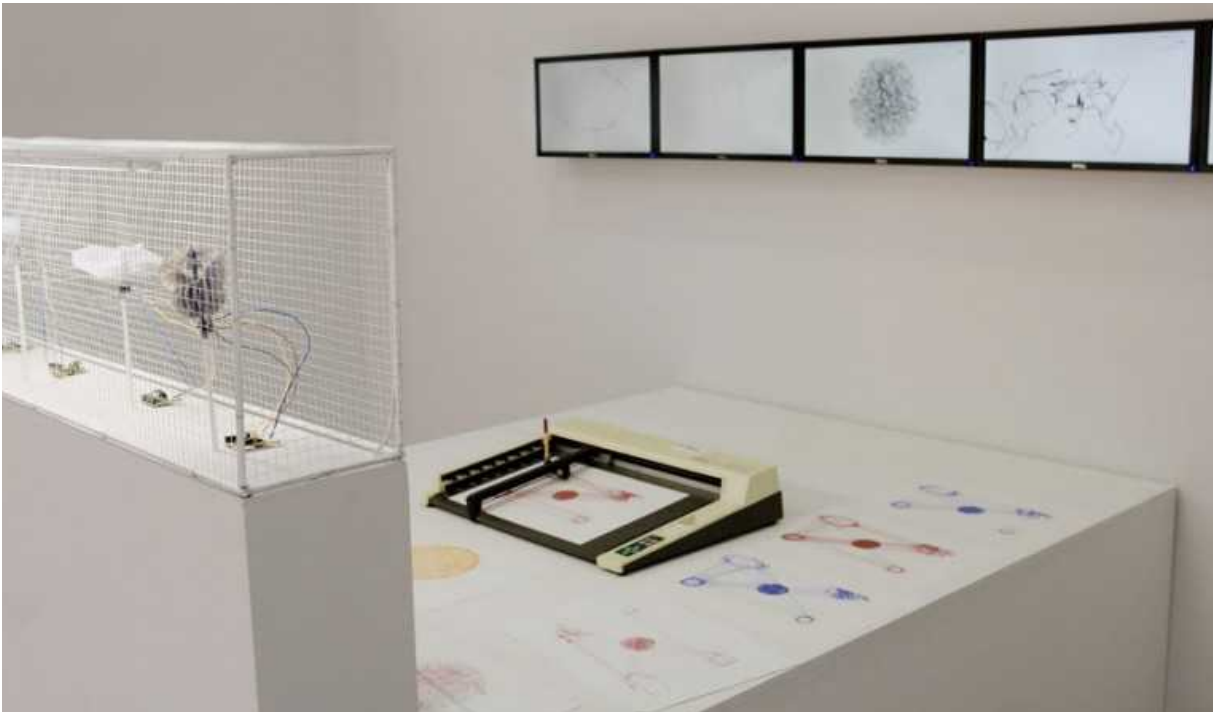
Sur un pupitre, plusieurs hélices nous invitent à souffler en direction d'une table traçante. Seul ou à plusieurs, le dispositif transcrit et récompense simultanément nos efforts en créant d'étranges dessins. Sur les murs, des écrans analysent en temps réel l'activité de cette chaîne de création. Des algorithmes ouvrent et ferment des portes, chaque paquet de données circule d'un écran à l'autre aussi fluide qu'un courant d'air. La machine semble observer et maîtriser les acteurs de ce jeu innocent. What's Wind Drawing? est la première activation d'un projet de création autour du détournement d'algorithmes d'intelligence artificielle.

Expositions :

- Galerie Ars Longa – Paris, Exposition Nouveaux Paramètres, novembre 2011
- Biennale design de Saint-Etienne – Exposition N-1, novembre 2010



← Photo de l'exposition à la biennale Design 2010



↑ Détail du dispositif complet



↓ Photo de presse



999999 seconds

—
Installation électronique in-situ
2012
—

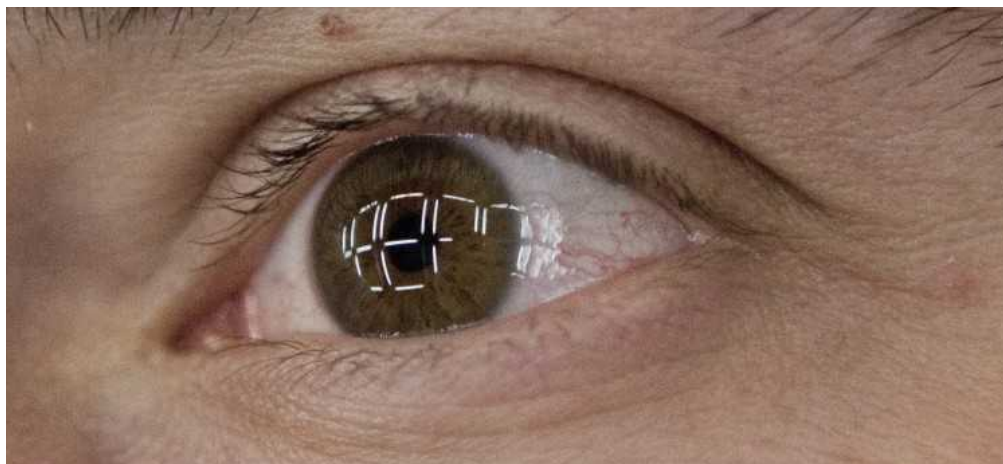
Cet automne 2012, une question se fait de plus en plus évidente, au point que la passer sous silence est devenue assourdissant. Tout autour du monde des images nous arrivent, nous inquiètent et s'archivent dans notre mémoire en pesant, petit à petit, sur nos consciences. Nos voisins nous regardent du coin de l'oeil, avec l'intention, toujours avortée, de briser le tabou. Les médias auscultent, jusque dans les moindres détails, les effets mais ne remontent à aucun moment vers la cause du péril. L'Homme tourne dans tous les sens tel un animal sans tête. Ici, nos vieux se laissent partir, presque soulagés de ne pas avoir à l'affronter. Là, nos enfants vont à l'école, cartable sur le dos, chargés d'un poids, comme un léger malaise, pas encore identifiable pour la plupart. Les plus intelligents d'entre eux, néanmoins, le perçoivent distinctement, peut-être plus que leurs parents, car ce sentiment est débarrassé d'illusion. Cet automne 2012, il ne reste plus beaucoup de temps, quelques milliers, quelques centaines de minutes, pour se poser la bonne question. Chacun en est capable mais tout le monde n'y parviendra pas à temps. Il semblait donc urgent pour .CORP de construire un outil universel pour évaluer le temps qu'il reste. Grâce aux moyens mis à disposition par l'Assaut de la Menuiserie, la prise de conscience a un horizon. Et quand le compte-à-rebours atteindra zéro, le 21 décembre 2012, on ne pourra pas dire qu'on ne l'a pas vu venir.

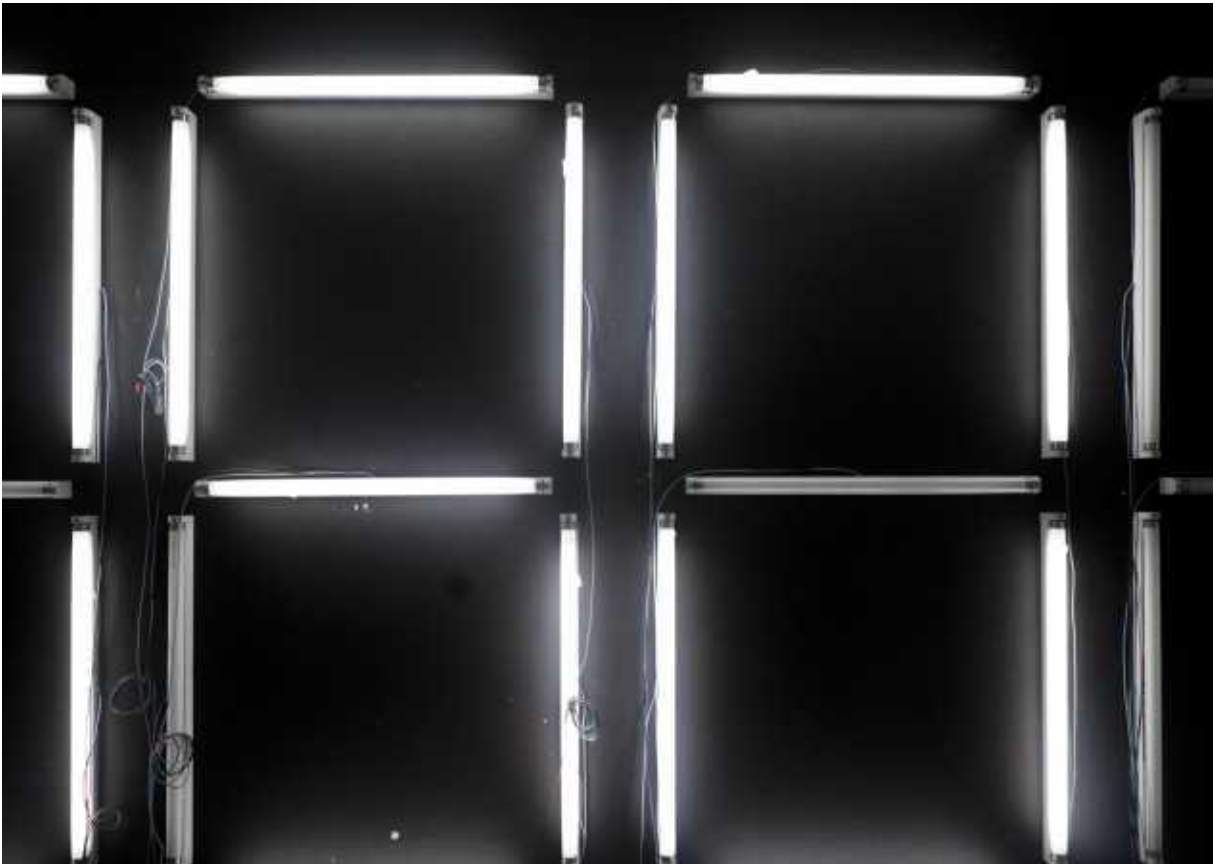
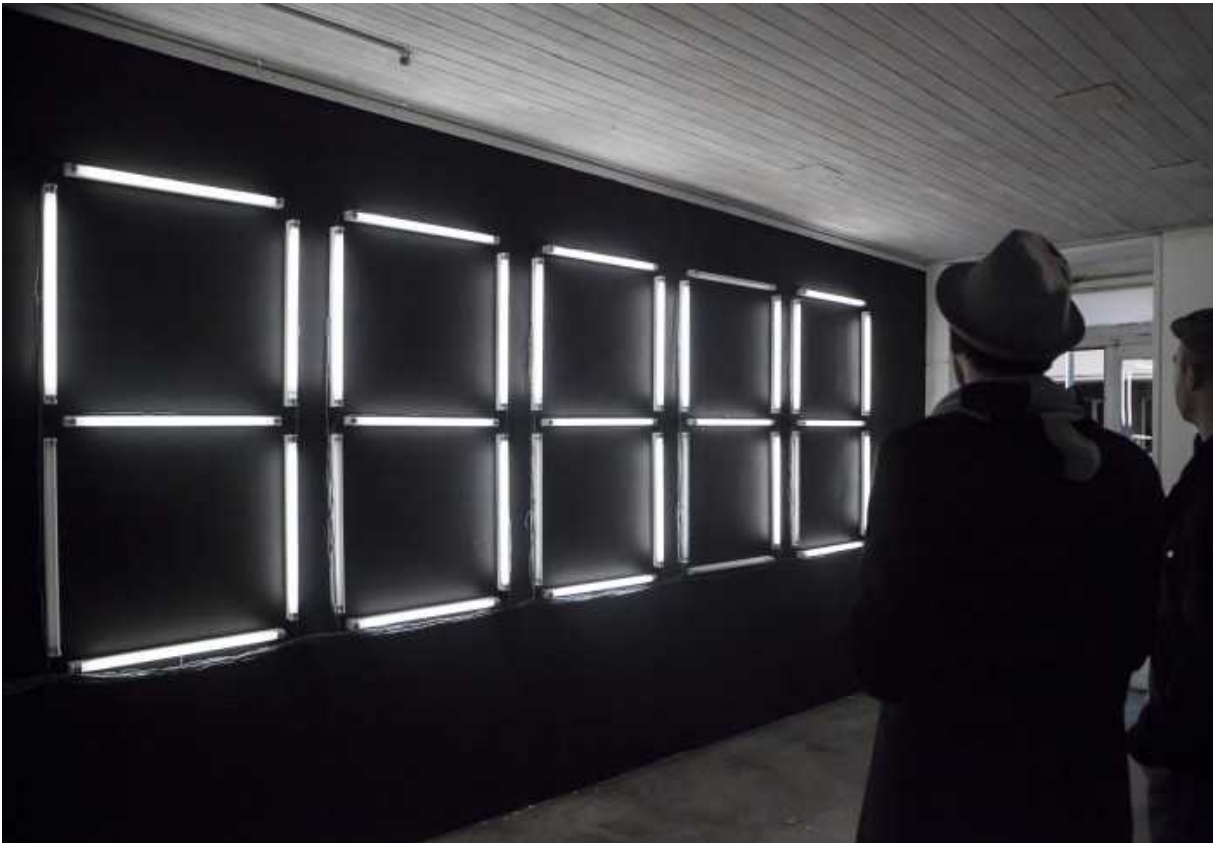
→ Exposition de l'installation à "l'assaut de la menuiserie"

De septembre à octobre 2012, l'Assaut de la Menuiserie, lieu d'art contemporain à Saint-Étienne a mis à disposition son espace pour exposer quatre pièces spécialement conçues par .CORP pour l'occasion. L'exposition Si Dieu existe, il doit bien y avoir une interface de contrôle présente ainsi TradeWar!, Chro[no]matologie, Windows lick et 99999.

Avec la participation de Pierrick Faure et Martin Guillaumie

↓ Photo du dossier de presse





Window Licker

—
Installation électronique sur vitrine
2012
—

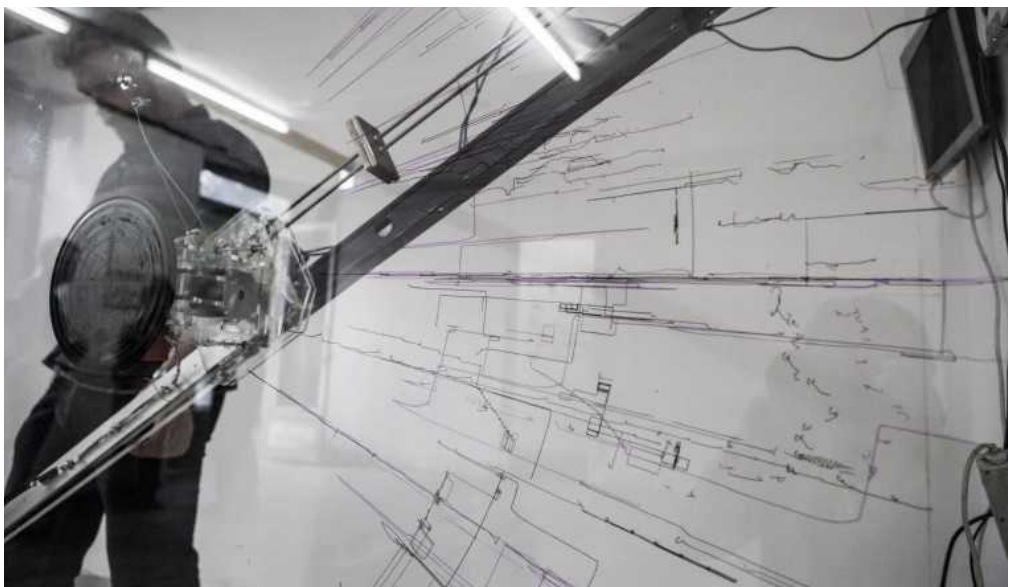
Depuis les années 90, chaque génération pense que la prochaine résoudra tous ses problèmes grâce aux machines et aux robots qu'elle sera capable d'inventer. Nous sommes probablement celle qui atteindra cet objectif. Cette affirmation que la presse a passé sous silence, pour des raisons basement capitalistes que nous n'énumérerons pas ici afin d'assurer une promotion convenable de l'exposition dans les journaux, cette affirmation, disions-nous, volontairement péremptoire, n'est pas divulguée, aujourd'hui, à la légère.

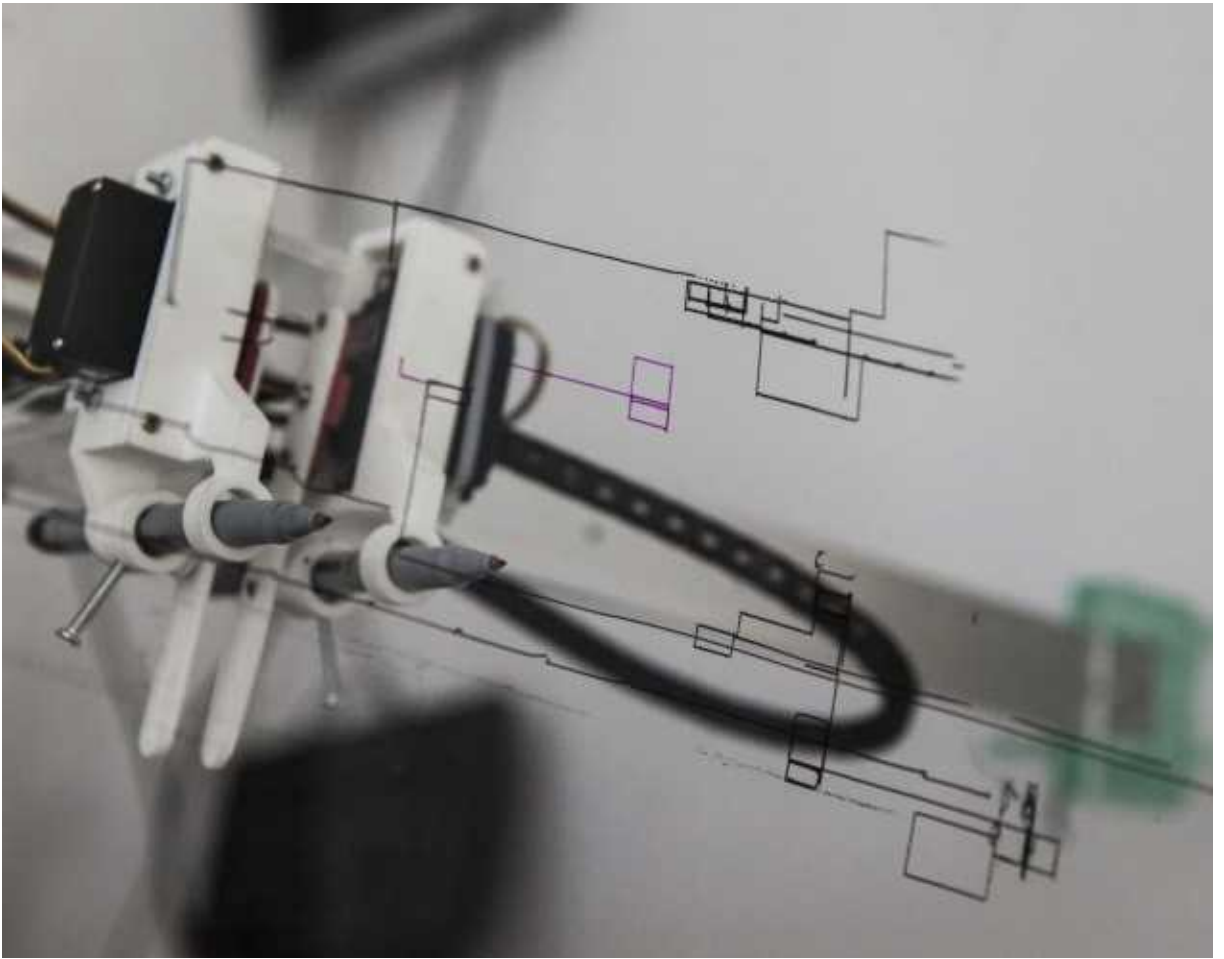
→ Pièce
imprimée en 3d
pour le
positionnement
du stylo

.CORP croit que le grand public est en mesure de ne pas céder à la panique ou à la folie désinhibitrice qu'une telle annonce peut provoquer chez les personnes les plus faibles. Oui, sans mégalomanie, nous pouvons avancer aujourd'hui que nous sommes la génération élue. Nul besoin de génie, nous en avons peu parmi nous, nul besoin de divinité, les machines vont bientôt être créées pour accéder à nos moindres désirs. Le processus a déjà commencé, dans les sous-sols, les garages et les caves, dans les ateliers clandestins, notre génération programme des robots capables de répondre à telle ou telle tâche ingrate que Madame ne supportait plus d'accomplir. Nous n'avons ici qu'un exemple parmi des milliers d'autres, mais il n'est pas négligeable. Il n'existait pas de machine qui lèchent les vitrines au stylo, il existe aujourd'hui Windows Licker.

Cette pièce a aussi été présentée au festival Accès(s), à Pau.
Avec la participation de Pierrick Faure et Jacques-Daniel Pillon
Réalisé avec le soutien : DICRéAM (CNC) – Galerie Ars Longa, Paris

→ Compositions
générée par le
robot durant le
temps de
l'exposition





1 Détail du dispositif
sur une vitre à
l'assaut de la
menuiserie

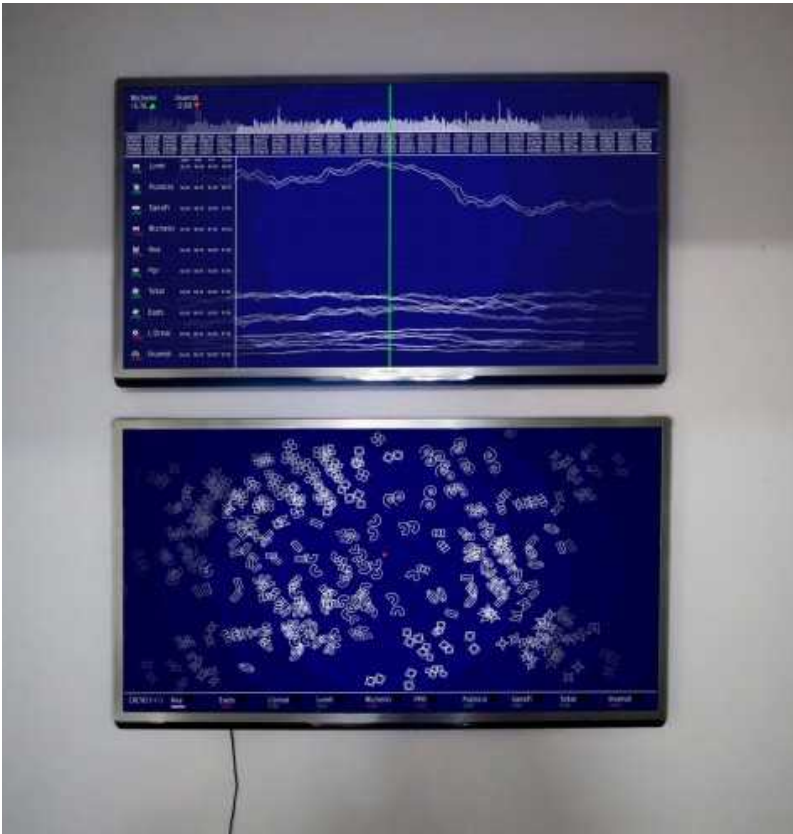
Jeux vidéo basé sur l'économie du CAC 40
2012

Il est des hommes que l'on croise dans la rue, tôt le matin mais souvent tard le soir, habillés de noir, cravatés, parfois ridiculement, qui marchent d'un pas sûr dans les rues des grandes métropoles. Ils ont, systématiquement, une mallette, qu'ils cramponnent comme un soutien, si bien que leur enlever les ferait basculer. Nous les croisons ainsi, bien souvent seuls, sans savoir vraiment où ils se dirigent. Certaines de nos connaissances disent en avoir comme voisins, parfois même comme amis, mais il nous est permis d'en douter. Leur mode de vie nous inquiète, et à juste raison. Ces hommes-là ont leur propre langage, qui n'est pas un langage oral mais composé de chiffres, de courbes, de flèches qui montent, de flèches qui descendent, de la couleur verte et de la couleur rouge. Ces éléments sont exploités de telle manière qu'ils composent un code qu'eux seuls sont en mesure d'appréhender. Leurs chiffres défilent à toute allure sur les écrans noirs qu'ils possèdent en double, voire triple, exemplaires, ce qui nous donne une idée de la vitesse à laquelle ils sont capables d'intégrer les informations, pire encore, ils paraissent réagir en temps réel à ces données. Il est donc nécessaire, aujourd'hui, de questionner l'influence qu'ils ont sur l'instabilité de notre monde, mais surtout d'envisager le pouvoir que nous-même pouvons exercer sur cette masse informe qu'ils représentent. L'ennemi est insidieux, entraînons-nous !

Le simulateur mis à disposition par nos services s'appuie sur les résultats, des dix dernières années, de dix entités, qui sont au centre des intérêts de ces hommes-là, et qu'ils nomment CAC40. Des signes les représentant se multiplient ou se divisent en fonction de la montée ou de la descente de leurs courbes. Il s'agit alors de savoir si l'on veut qu'ils occupent tout notre territoire.

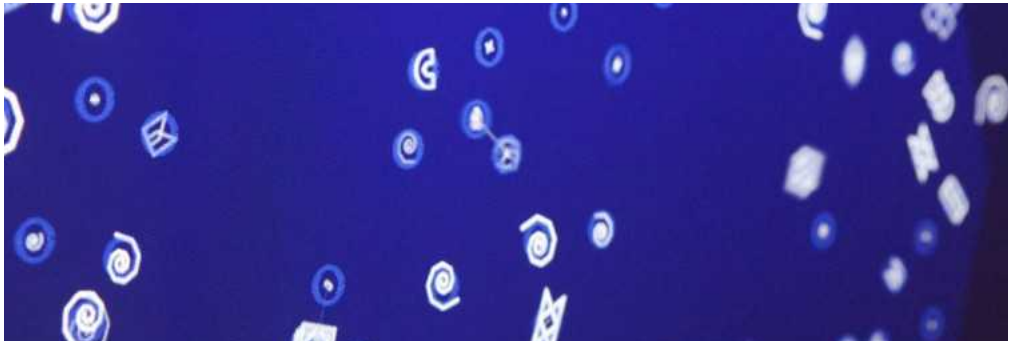
Design sonore : FullPitch

Réalisé avec le soutien : Fonds [SCAN], Région Rhône-Alpes



← Dispositif :
sur l'écran du
haut, les courbes
économiques du
CAC40, sur celui
du bas le jeu.

! Détail du jeu
vidéo et des
symboles
représentants les
entreprises



← Vu de
l'exposition à
l'assaut de la
menuiserie

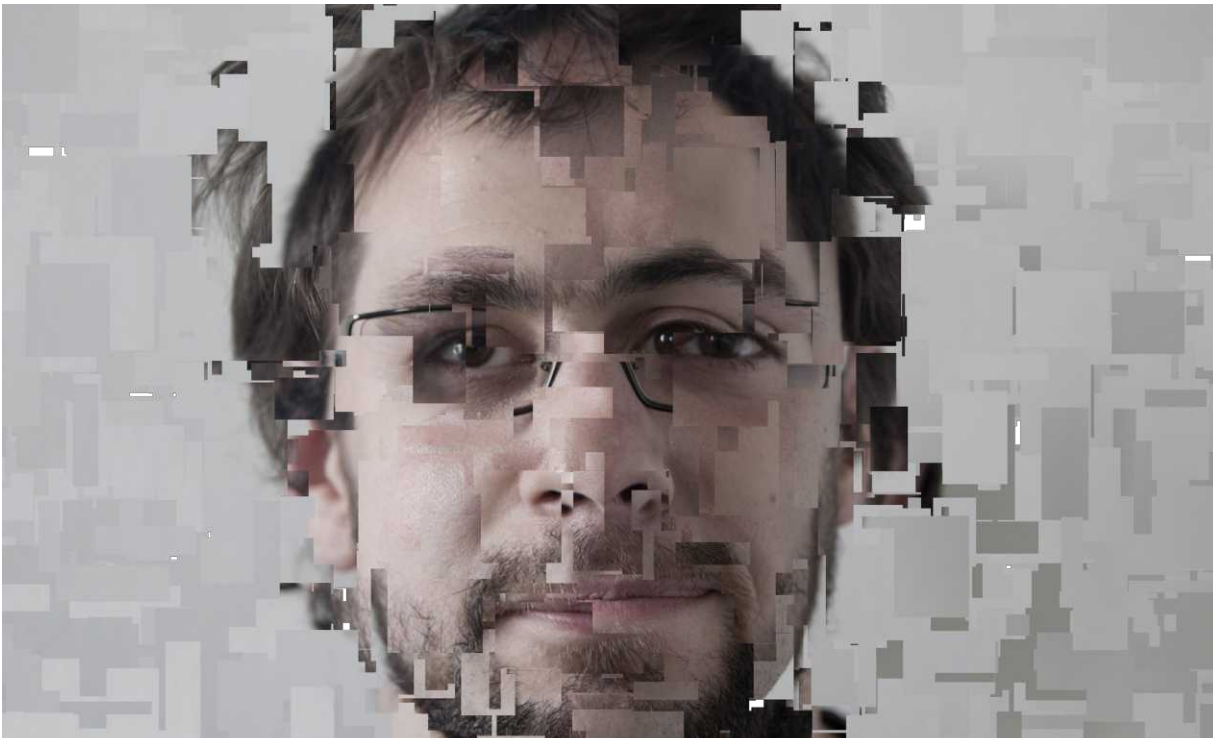
Face Flow

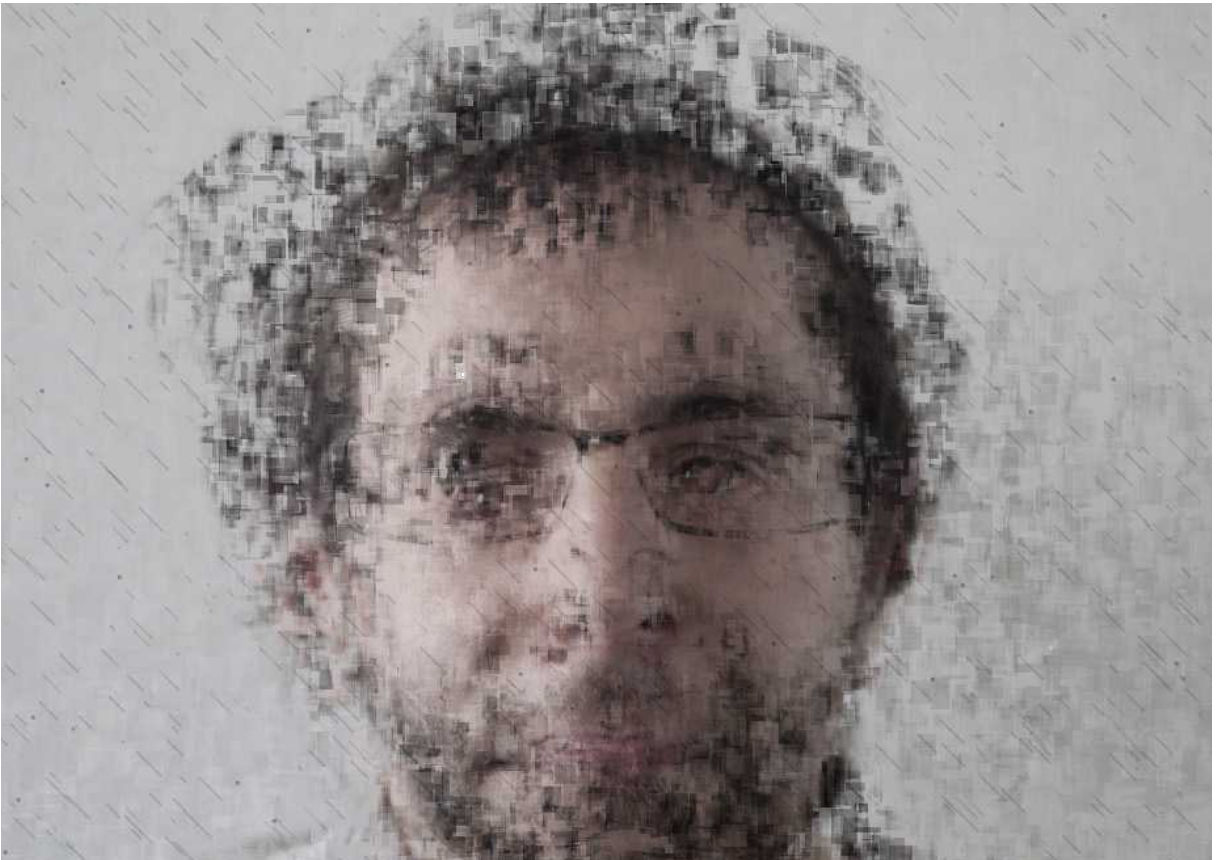
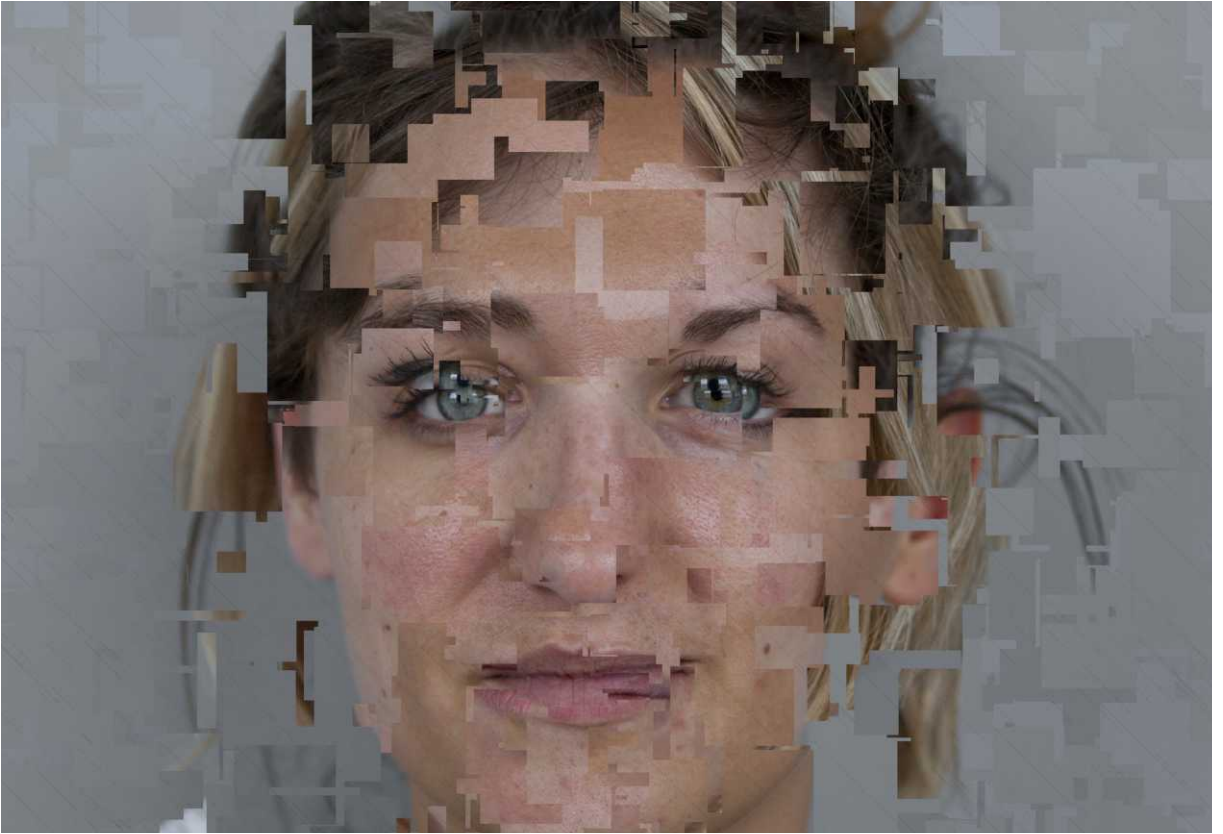
Programme génératif photographique
2013

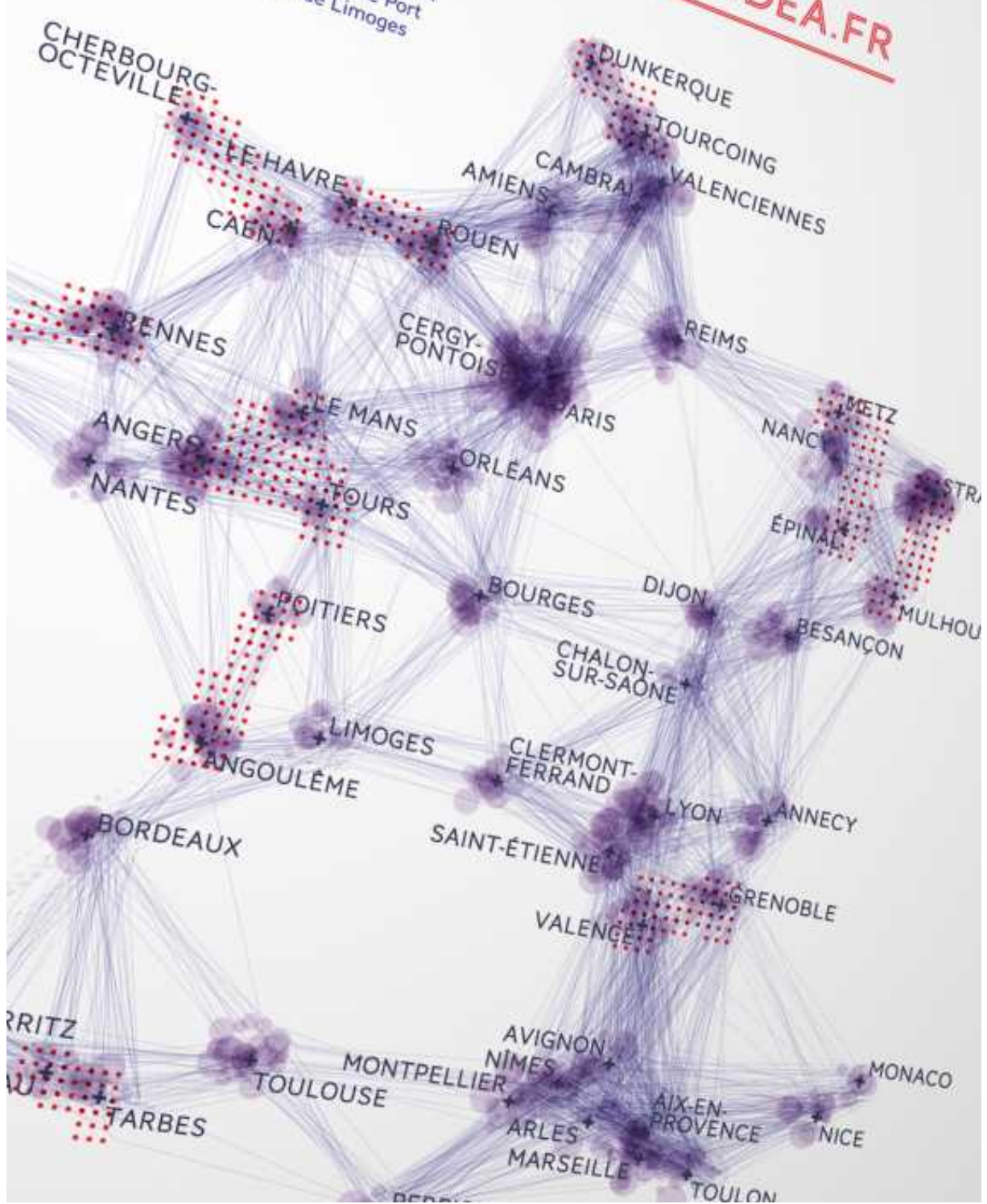
Ce visuel, généré avec un logiciel programmé par .CORP pour la biennale de Saint-Etienne 2013, évoque l'entreprise du designer qui tente de comprendre le plus justement possible les besoins et les émotions d'un individu pour proposer des solutions à un ensemble d'utilisateurs. Le designer s'adresse à la multitude à partir du particulier. La question à l'origine du projet est : si la machine à empathie du roman de Philip K. Dick Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques, mise en images par Ridley Scott dans le film Blade Runner existait, à quoi ressemblerait l'image de sa mémoire vive ? Le visage humain est la source première d'empathie, ce par quoi transparaît la plupart des émotions. Cette machine a gardé en mémoire une base de données de visages pour les comparer et les analyser. Un logiciel spécialement conçu pour la Biennale 2013 permet de produire des visages reconstitués partir de multiples morceaux de portraits.

Expositions :
- Biennale Design 2013

↳→ Trois
compositions
générées par le
programme







† Détail de la carte générale du réseau des écoles d'art

Nouveaux Paramètres

Graphisme génératif / Communication
2015

Création de l'affiche/programme de l'exposition collective Nouveaux paramètres à la galerie Ars Longa, de novembre 2011 à avril 2012. Le visuel de l'affiche est généré avec Processing à partir d'une collection de motifs tramés.

| Détail du système de tramage

→ Affiche générale de l'exposition



GALERIE
ASTONPA
EXPOSITION

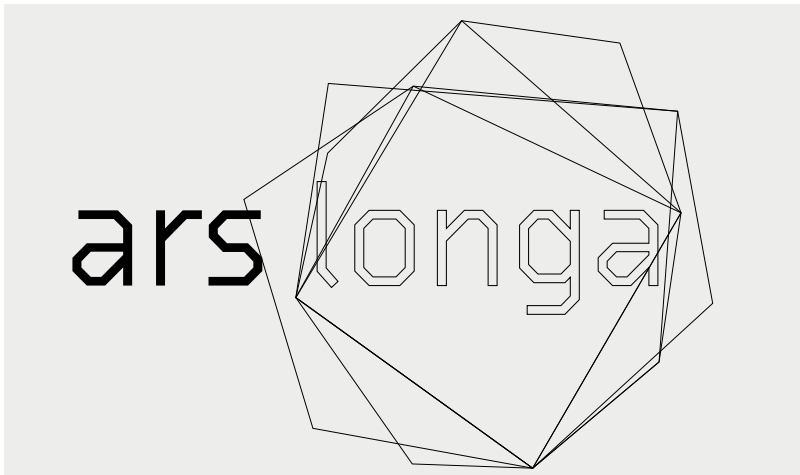
HOUCHEAIE
PARHITHIS

ME. 2012
4403852

Ars Longa, Paris

—
Identité graphique générative
2015
—

Création d'une identité visuelle dynamique et modulaire pour Ars Longa, structure de production, de diffusion et de médiation de projet artistique.



← Exemple de logo généré avec le programme

→ Planche de variation du logo



ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

ars longa

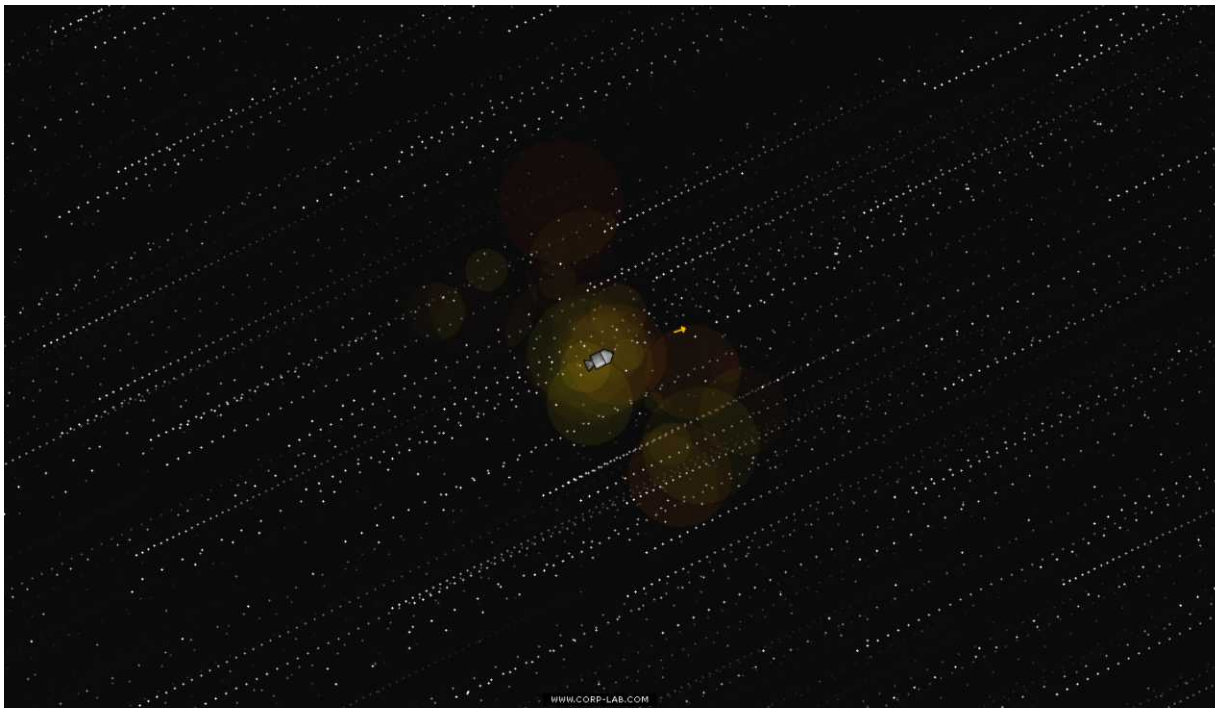
ars longa

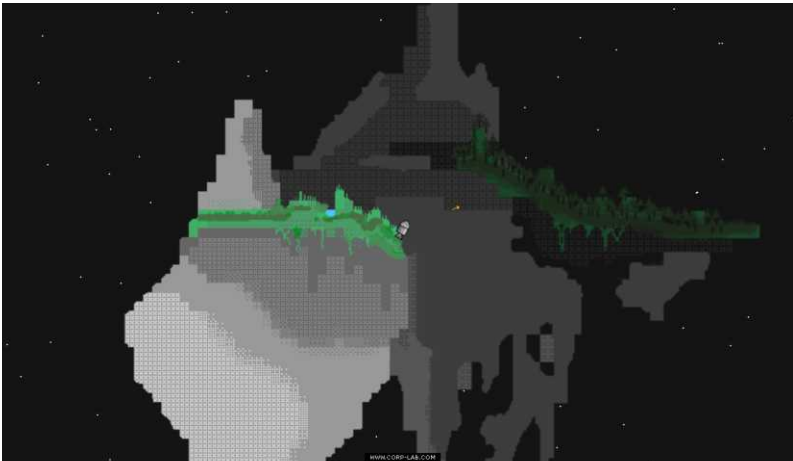
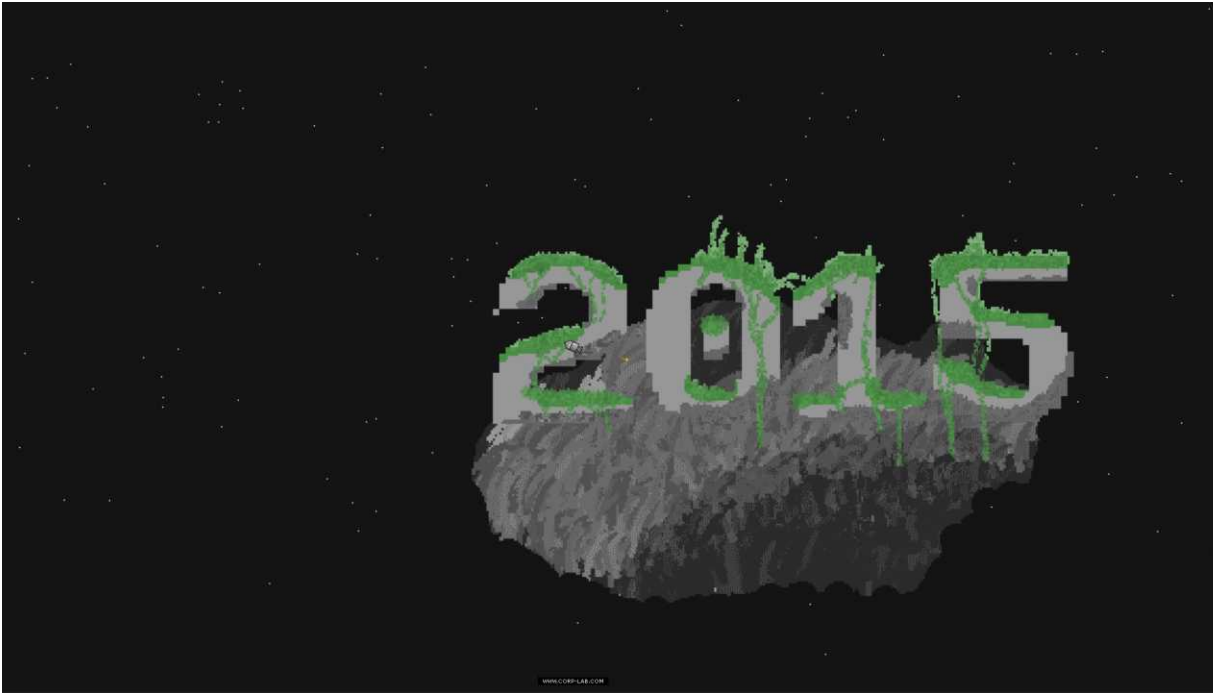
Happy New Year 2015

Site web / Jeu vidéo
2015

"Happy New Year" est une série de pages présentant la bonne année à nos partenaires. En 2015, un mini-jeu vidéo a été mis en route à cette occasion. Ce genre de projet est toujours l'occasion d'expérimenter des fonctionnalités inédites des navigateurs ou de nouvelles bibliothèques de code, par exemple dans ce projet l'avènement de P5.js.

! Capture écran
du site internet





↑—↓ Capture
écran du site
internet



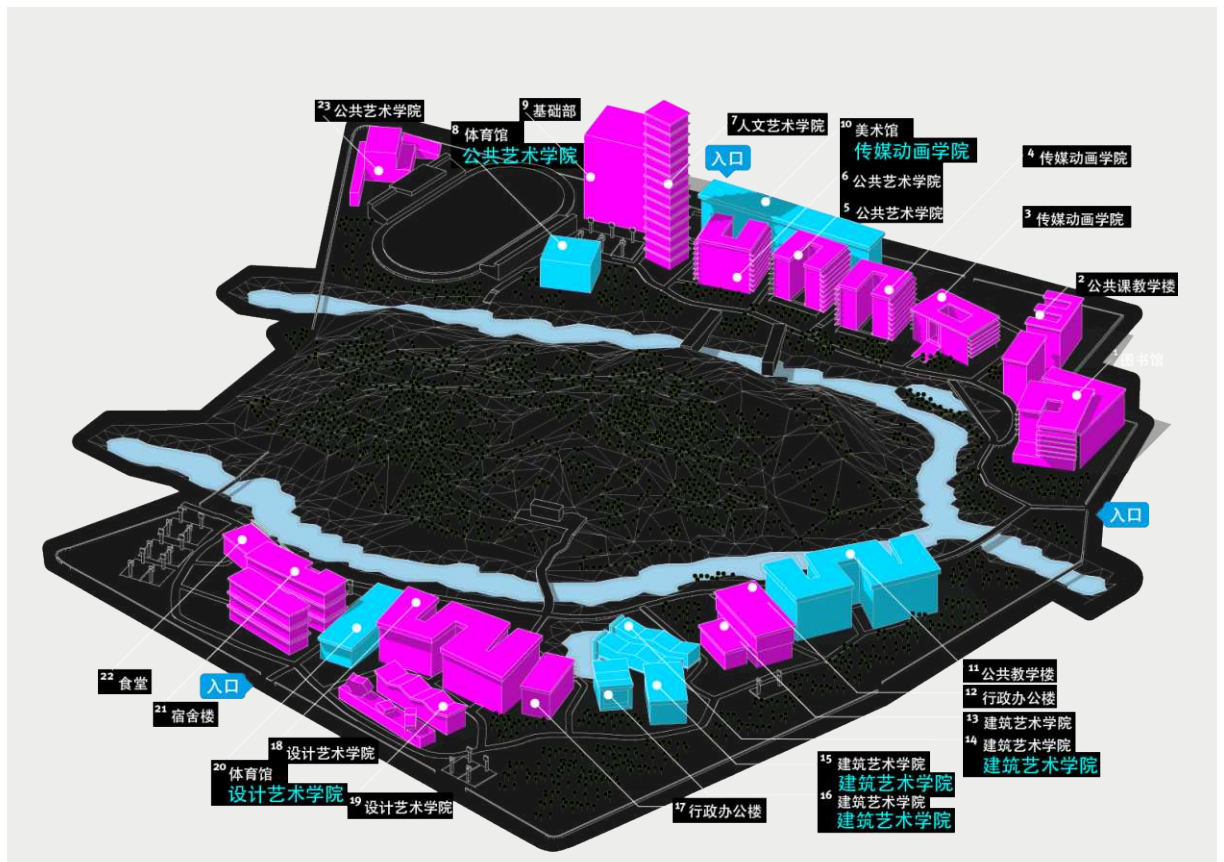
China Exhibition Graduate School, China

Site web et identité graphique
2016

Identité visuelle et site Web de l'exposition CAA
Graduation Exhibition 2012 présentant les travaux
des étudiants sortants de l'Académie des beaux
arts de Chine à Hangzhou.

— \ \ Site
internet créé pour
l'évènement

↓ Détail de la
carte



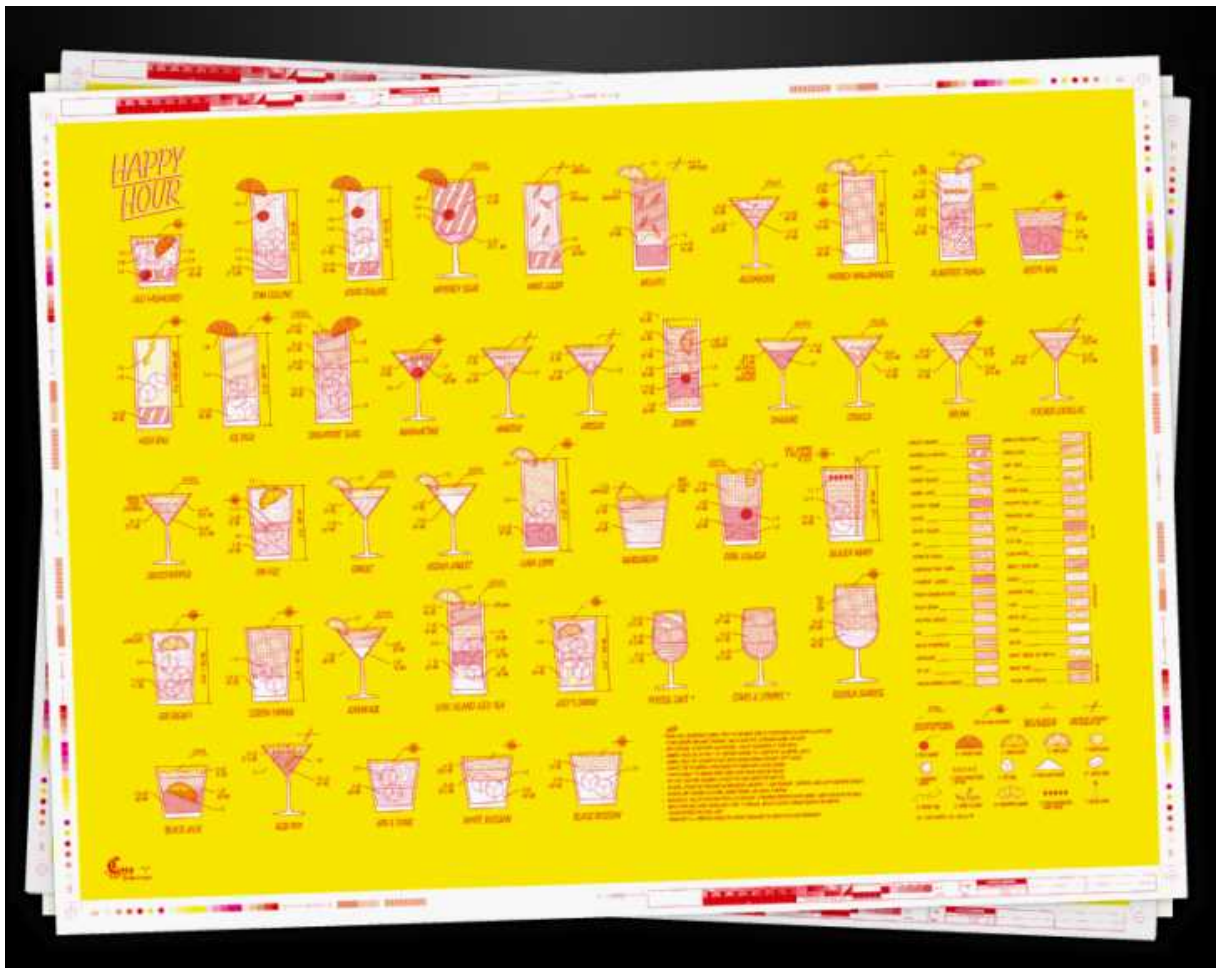
Cocktail Poster

Graphisme / DataVisualisation
2010

Représentation stratigraphique d'une quarantaine
de cocktails.

→ Détail de la
carte

! Tirage offset de
la carte "Poster
cocktail"



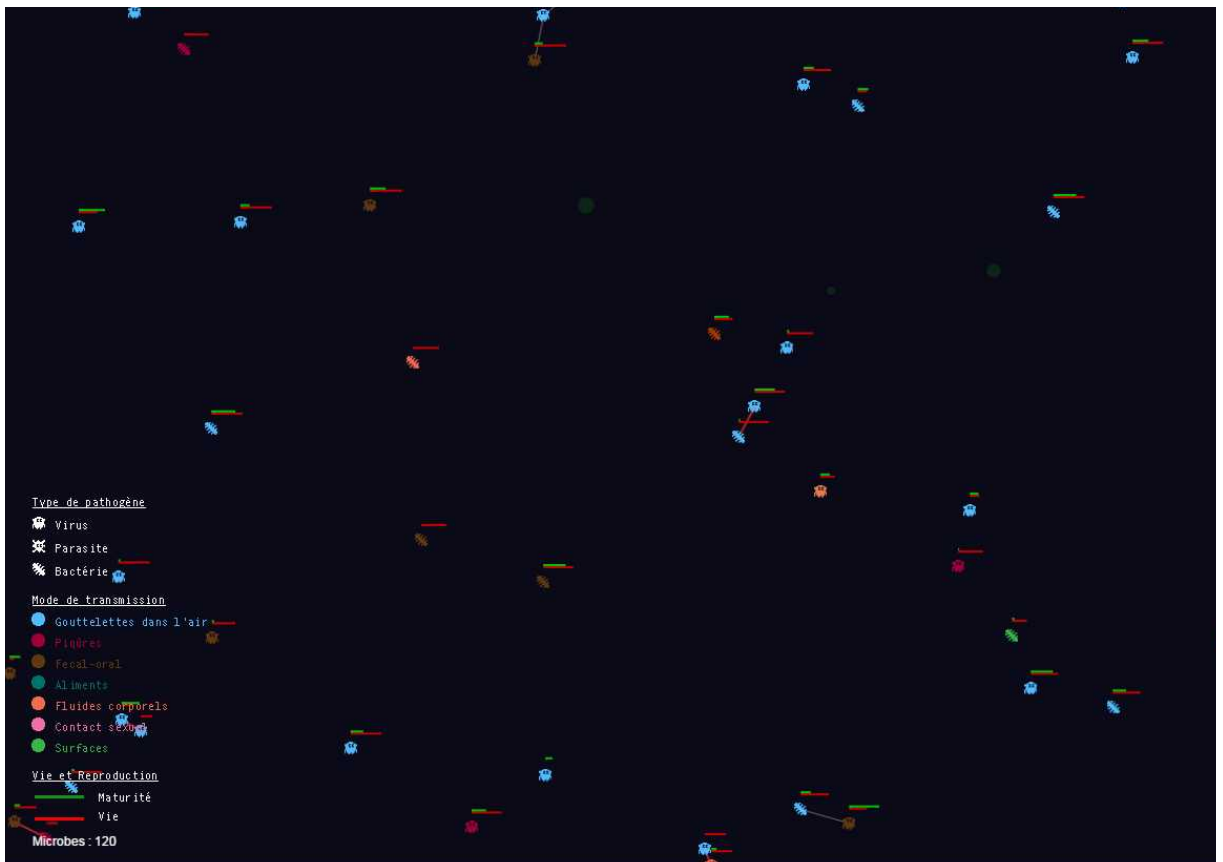
Pest Wars

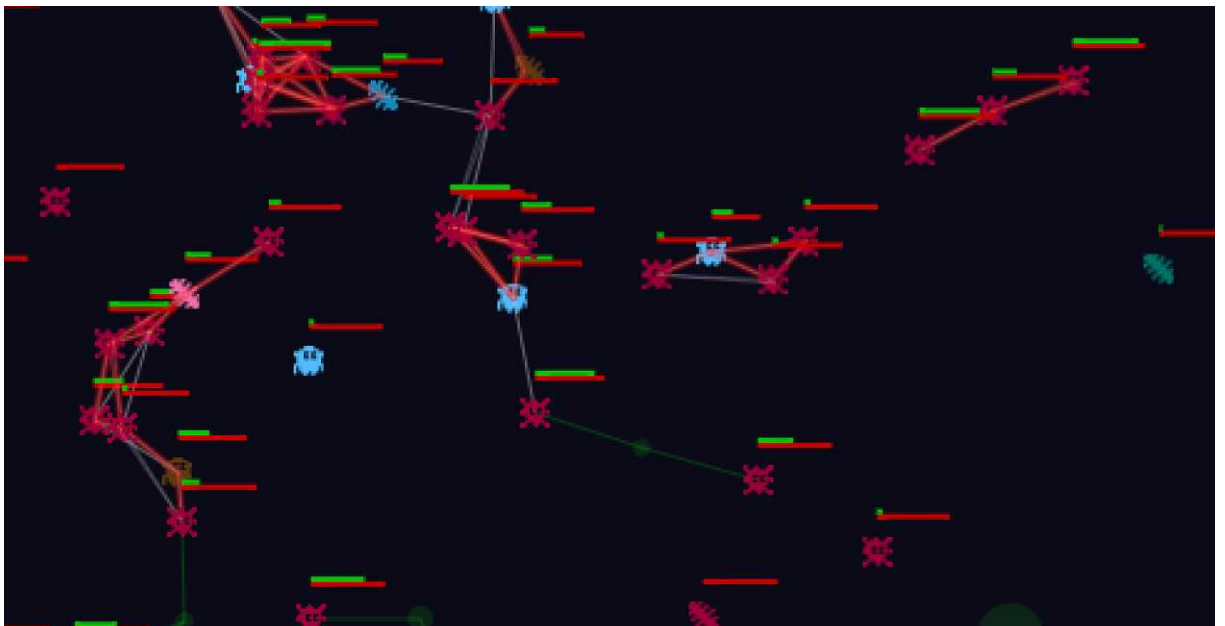
—
Performance numérique / Conférence
2013
—

Représentation/simulation des 40 maladies les plus mortelles dans le monde dans une "sand box".
Programme codé en deux heures l'occasion d'une invitation à Haute école Albert Jacquard (Namur).

↓ Capture écran
complète de
"Pest war"

→ \ Différents
états du jeu vidéo





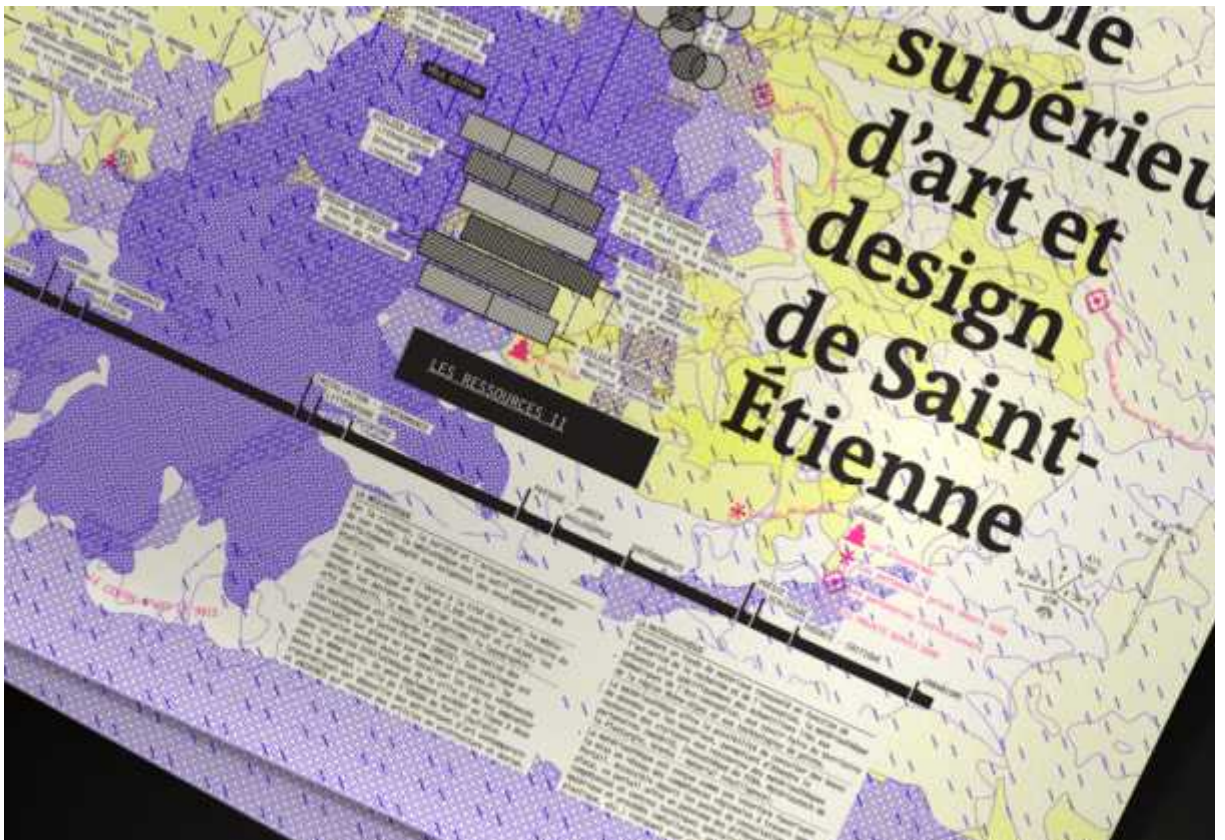
Cartographie d'une école d'art

—
Graphisme / Communication
2012
—

Représentation cartographique de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne à partir d'une analyse de données.

→ Affiche
représentant tout
les ressources de
l'école

↓ Détail de
l'affiche



Hide & Seek

Jeu vidéo / Installation
2012

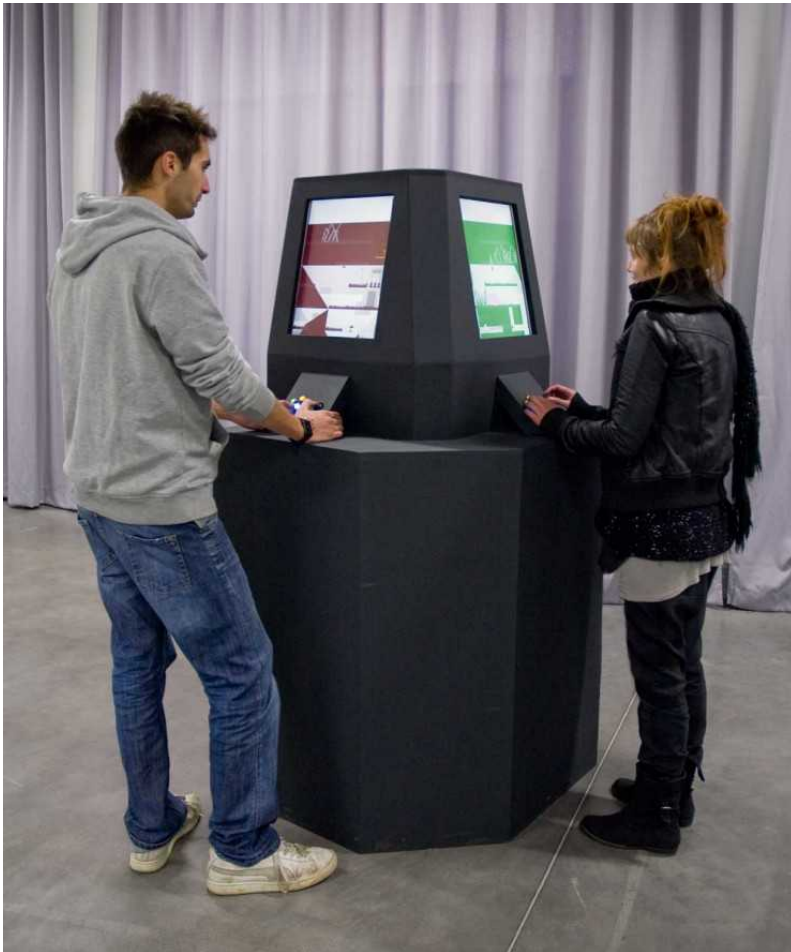
Présenté dans un mobilier qui s'inspire des bornes d'arcade et développé avec Processing, Hide & Seek est un jeu vidéo pour deux joueurs basé sur le principe du cache-cache. Les décors sont générés aléatoirement par un algorithme. Hide & Seek a été présenté à la biennale design de Saint-Étienne.

! Capture d'écran
du jeu





↑ Capture d'écran
du jeu



← Jeu sous forme
de borne d'arcade
pour une
exposition

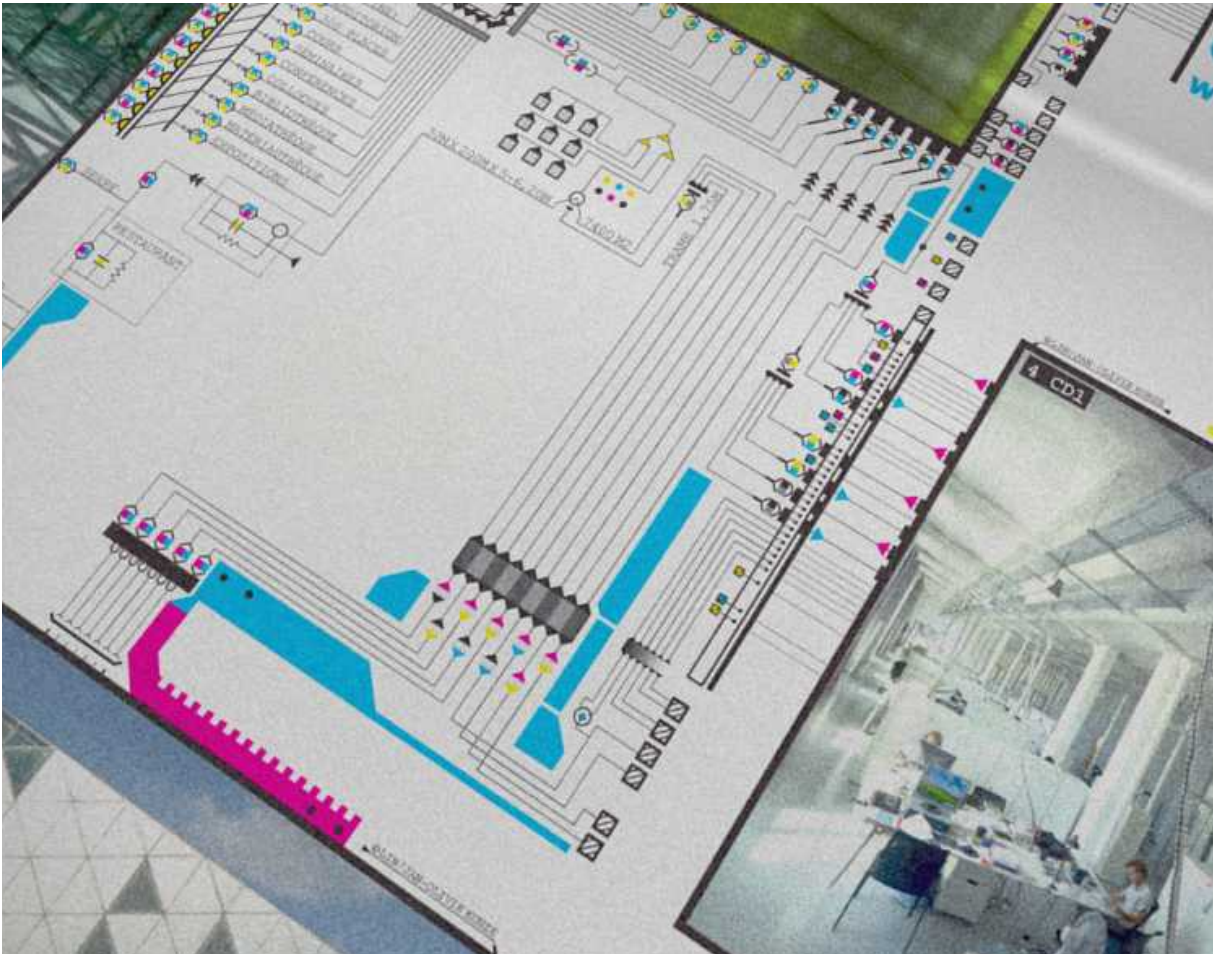
La Tribune/ Le progrès

—
Communication / Expérimentation graphique
2010
—

Le quotidien régional La Tribune – Le Progrès a offert une carte blanche à .CORP à l'occasion de l'inauguration de la Cité du design de Saint-Etienne. Dans sa proposition .CORP a intégré le placement habituel des colonnes de textes et d'images en perturbant ce qui les relie. Les flux d'énergie entre les différentes plateformes dessinent le réseau de la Cité.

→ Photographie
de la "Une"
publiée

! Détail de la
"Une"



CNAP

Rapport d'activité

DataVisualisation / Publication
2010

Le Centre National des Arts Plastiques a com-mandé à .CORP son rapport d'activité annuel.

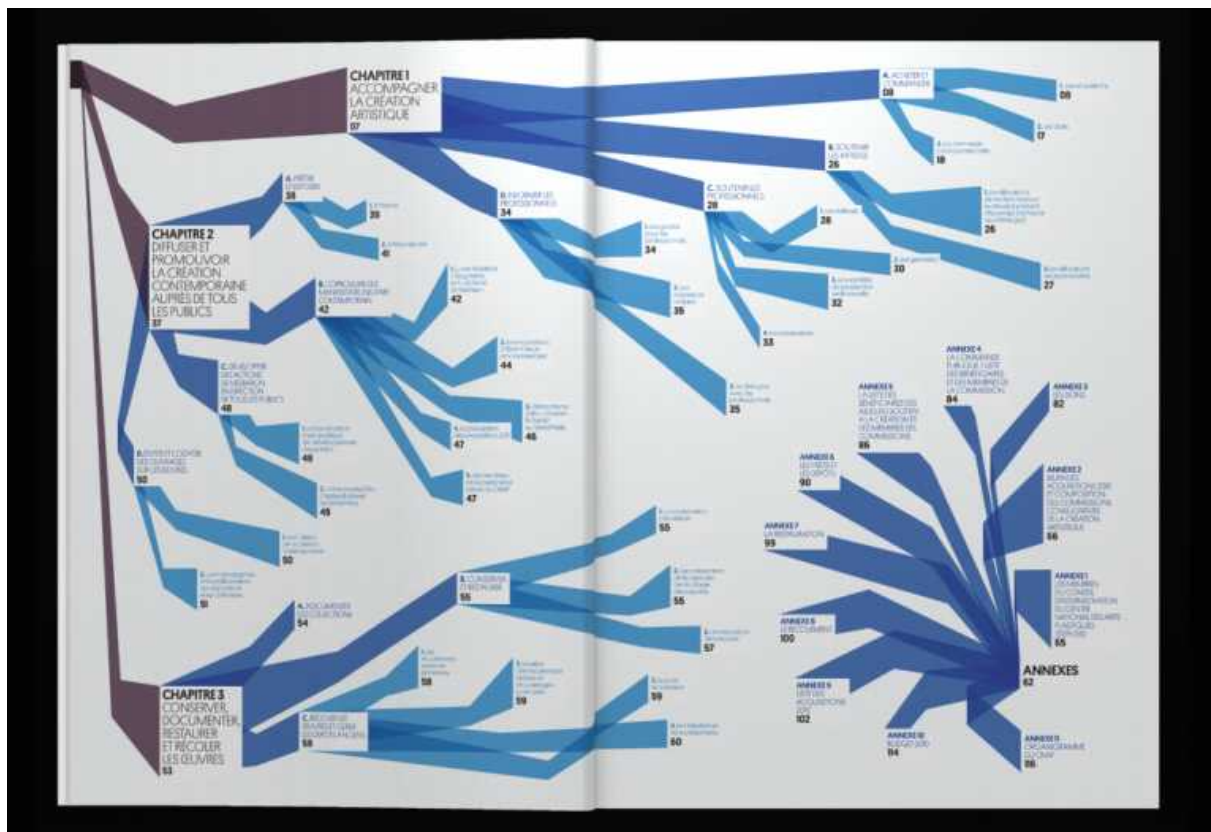
Le langage de programmation Processing a permis de construire les squelettes des diagrammes en améliorant la spatialisation des éléments et en affectant des propriétés physi-ques aux entités géométriques.

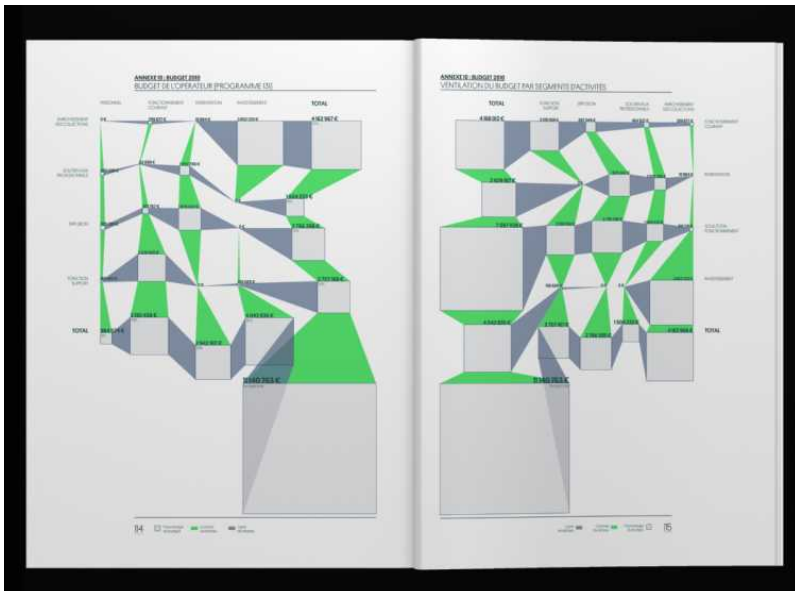
La matière ajoutée aux squelettes a été limitée : 2 couleurs, des épaisseurs de tracés, des trames de points.

La grille de la partie texte et images du rapport garde l'aspect géométrique des diagrammes à travers des éléments discrets mais répétitifs : cercles, rectangles, losanges, tracés horizontaux.

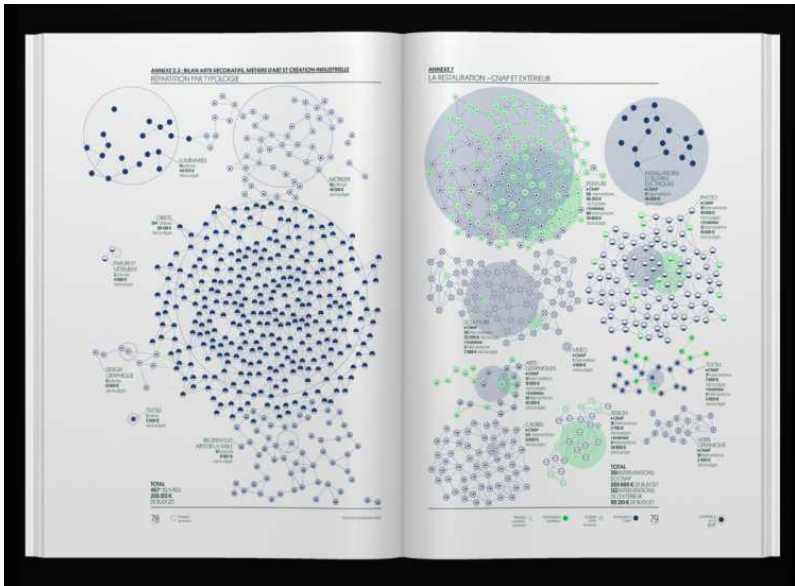
Le rapport est composé avec les typographies Tiempos de Kris Sowersby et Platform de Berton Hasebe.

! Sommaire
généré par la
programmation





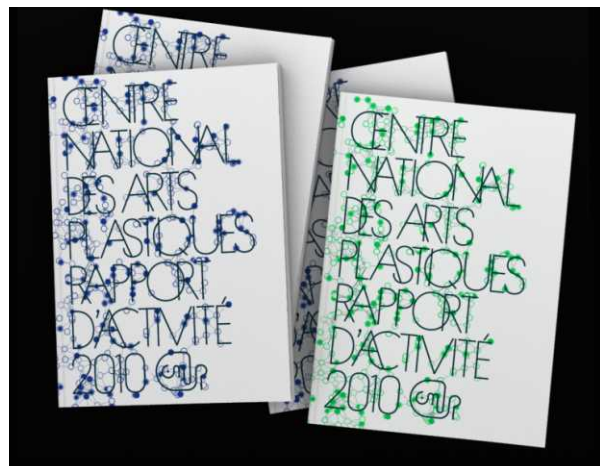
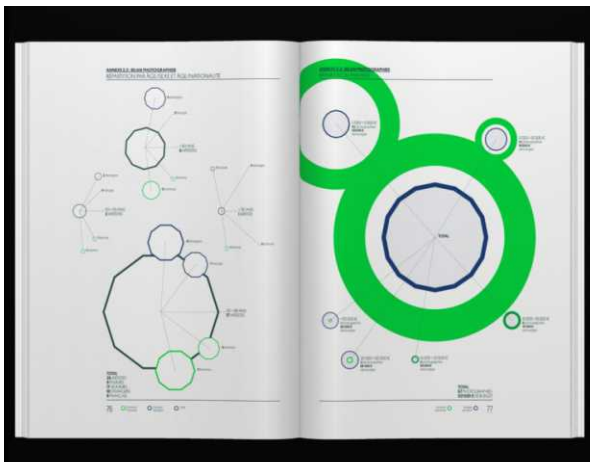
— Page présentant la répartition des budgets



— Page présentant la répartition des achats par typologie

! Page de couverture

! Bilan des aides photographiques



En une formule lapidaire

Installation / Graphisme
2010

Le Musée gallo-romain de Saint-Romain-en-Gal propose un face à face inédit entre objets archéologiques et objets design, .CORP réalise une pièce numérique destinée à être exposée entre une borne milliaire du 1er siècle et une stèle funéraire du 2e siècle. Par une suite de formes brèves cette pièce interroge ses relations et différences aux œuvres antiques qui l'entourent et cherche à établir des connexions entre les pratiques graphiques contemporaines et antiques.

→ ↗ Vue de
l'exposition

→ Détail de la
borne
kilométrique





FreeHand Tracer

Dispositif outil / Electronique / Programme
2010

Avant-propos :

Le projet Freehand Tracer est issu d'une recherche menée par Damien Baïs avec le collectif .CORP. Il bénéficie d'un partenariat avec le random(LAB) de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne. Une première version de Freehand Tracer a été montée durant l'été 2014 lors d'une résidence de .CORP à l'Assaut de la Menuiserie, lieu d'art contemporain de Saint-Étienne.

Le projet est également soutenu par L'association Carton Plein qui lui met un atelier à disposition depuis septembre 2014.

Une seconde étape est maintenant nécessaire pour finaliser la conception mécanique et logicielle du projet avant de pouvoir l'exposer et l'utiliser de manière optimale. Plusieurs expositions sont prévues notamment lors la biennale design Saint-Étienne 2015 et à l'Assaut de la Menuiserie.

Contexte :

Freehand Tracer s'inscrit dans le mouvement actuel de création, par les designers, de leurs propres outils. La recherche nécessaire à la réalisation de ce dispositif interactif multimédia passe par l'expérimentation et le mélange de différentes techniques et technologies (impression 3D, Arduino, programmation Processing, etc.)

Projet :

Freehand Tracer est un dispositif de dessin et d'écriture pouvant réagir à des données en temps réel. Cette "table traçante" est d'abord un outil ouvert et modulaire adapté pour tracer à partir de différentes sources de données.

Par sa capacité à tracer avec des plumes ou des pinceaux et simuler ainsi le dessin à la main, la machine rejoue le graphein original : "tracer des signes pour écrire et dessiner".

Comme la main de l'homme, le bras mécanique s'adapte en temps réel aux données qui lui sont transmises et peut être paramétré pour peindre un paysage comme pour dessiner des visualisations de données économiques.

Caractéristiques techniques et technologiques :

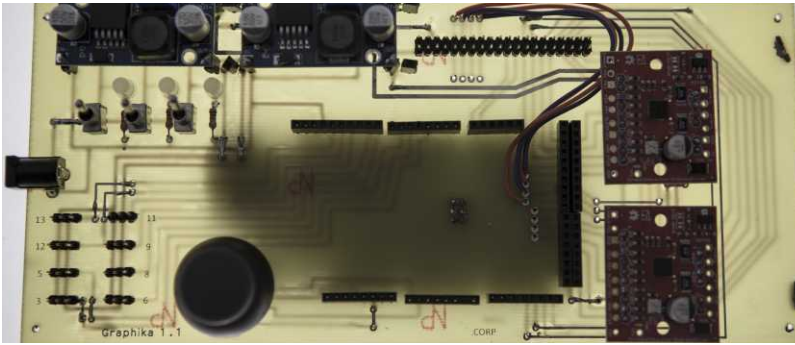
Freehand Tracer fonctionne sur le principe d'un bras mécanique traçant sur une table rétro-éclairée de 180 cm de côté pour une surface d'impression de 160 x 160 cm.

Le bras motorisé (moteurs pas à pas + servomoteur) est muni de 6 têtes d'impression, permettant une utilisation modulaire de la machine. Les têtes d'impression permettent la fixation d'une grande diversité de stylos, crayons ou pinceaux.

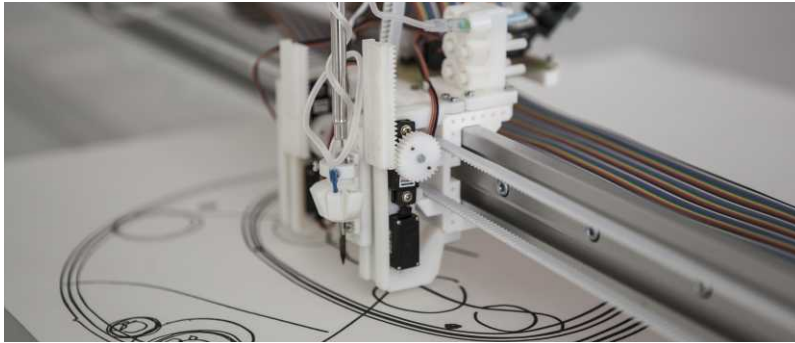
Des fluides peuvent également être injectés dans les pinceaux (5 fluides possibles par tête d'impression) grâce à un système de pompes.

Mise à part les rails, la majorité des pièces composant Freehand Tracer ont été imprimées en 3D, et la carte d'assemblage est également faite à la main.

Le logiciel permettant de paramétrer le dessin est développé avec Processing.



← Carte électronique de FreeHand Tracer

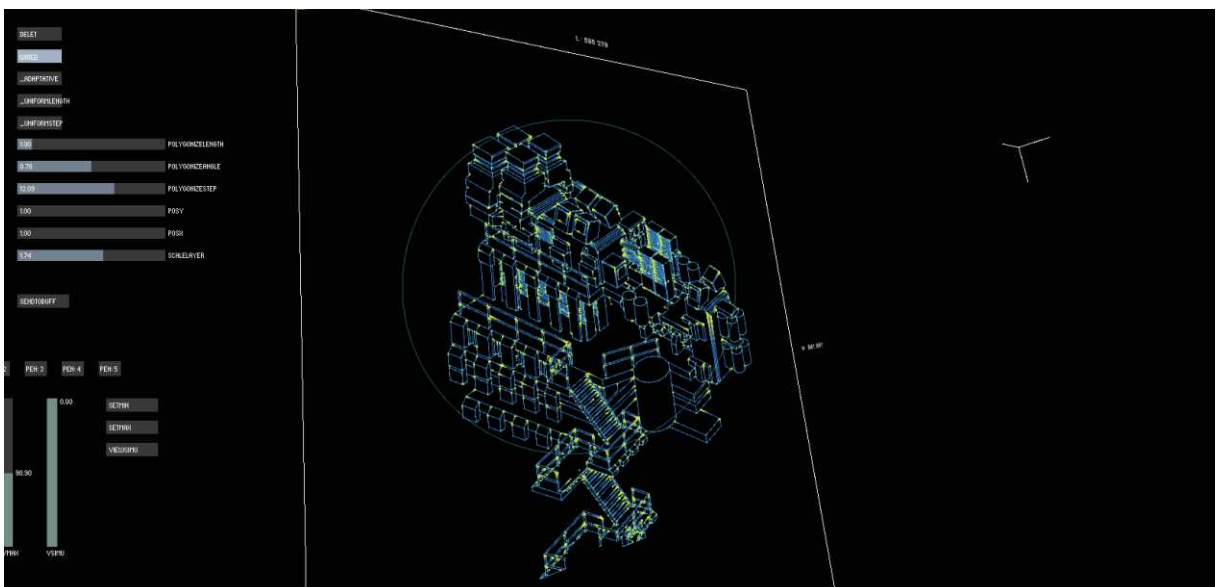


← Tête et élément imprimés en 3d

↓ Installation prototype de la version une.



↓ Détail du logiciel sur mesure pour le fonctionnement de la machine



ATtiny Multicodeur

—
Dispositif outil / Electronique / Programme
2016
—

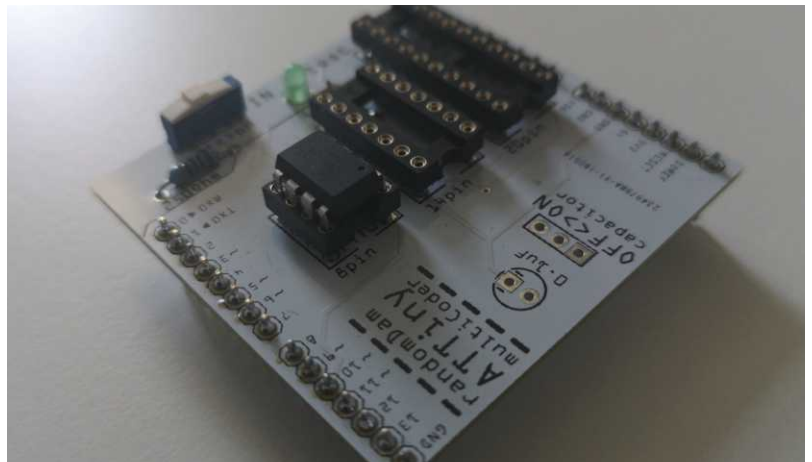
ATtiny multicodeur est un projet de carte opensource.

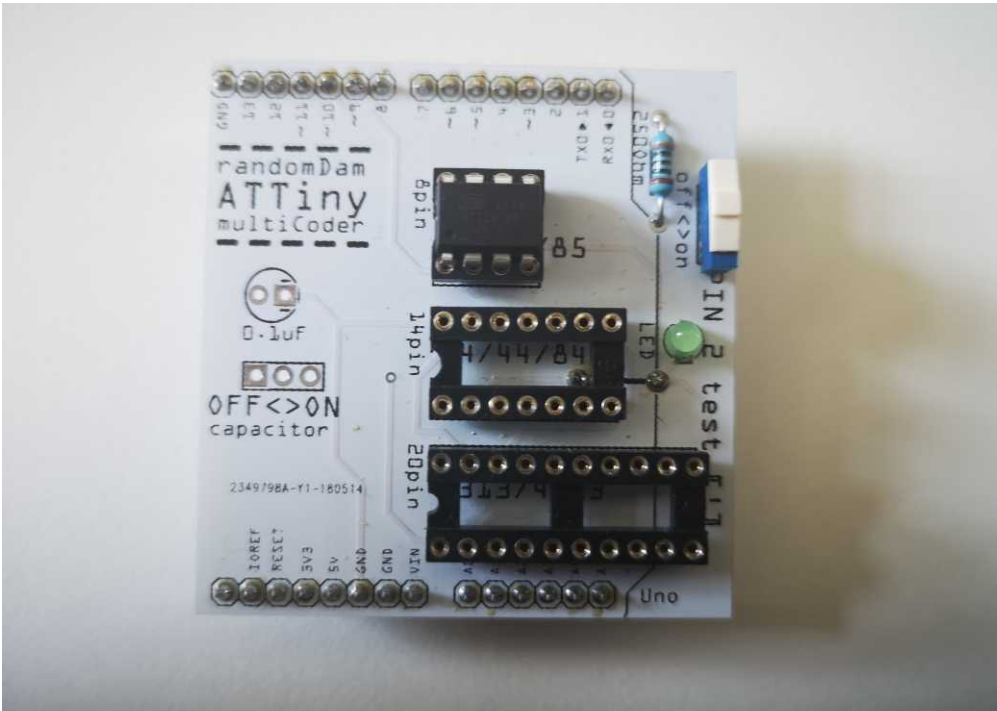
Il est une alternative intéressante pour exécuter une programme Arduino simple: il est petit, bon marché et relativement facile à utiliser. Il à cependant quelques limitations par rapport au ATmega328P que l'on trouve sur un Arduino Uno.

- Il a moins de broches et vous ne pourrez pas y connecter beaucoup de composants.
- Il y a moins de mémoire flash (4KB ou 8KB à place de 32KB), ce qui implique que votre programme ne peut pas être aussi grand.
- Il y a moins de RAM (256 ou 512 octets/bytes à la place de 2KB), ce qui vous empêche de stoker autant de donnée que sur un Uno.

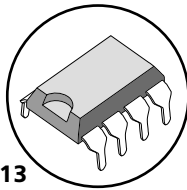
→ Premier prototype de la carte électronique

↓ Carte électronique avec un ATTiny85



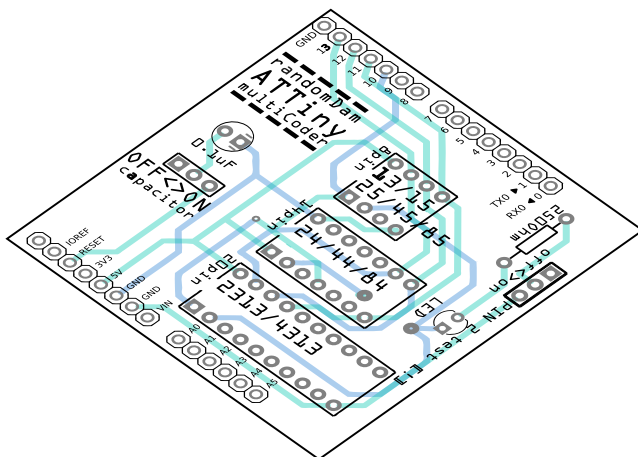


ATtiny MultiCodeur



13/15/25/45/85 | 24/44/84 | 2313/4313

Random(lab) / Shield Arduino / ISP arduino Mode



L' **ATtiny** est une alternative intéressante pour exécuter un programme Arduino simple: il est petit, bon marché et relativement facile à utiliser. Il a cependant quelques limitations par rapport au ATmega328P que l'on trouve sur un Arduino Uno.

- Il a moins de broches et vous ne pourrez pas y connecter beaucoup de composants.
- Il y a moins de mémoire flash (4KB ou 8KB à place de 32KB), ce qui implique que votre programme ne peut pas être aussi grand.
- Il y a moins de RAM (256 ou 512 octets/bytes à la place de 2KB), ce qui vous empêche de stocker autant de données que sur un Uno.

← Mode d'emploi fourni avec la carte électronique

Nord° -Ouest°

Installation interactive
2017

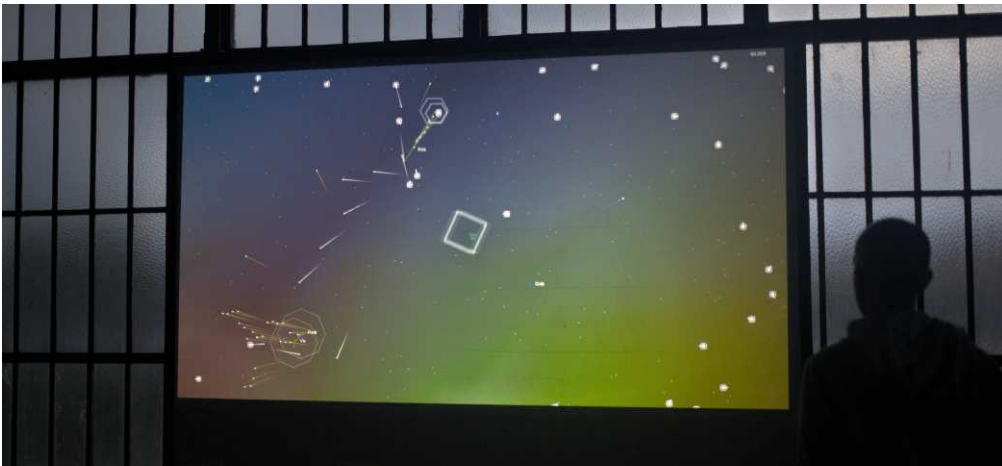
Nord Ouest est une interface basée sur les principes d'un jeu vidéo multijoueur pour produire une pièce musicale collective. Les joueurs sont invités à télécharger sur leur smartphone l'application Nord-Ouest qui sert de manette au dispositif interactif. Cette création originale de .CORP (développement) et Gaël Moissonnier (musique) est présentée pour la première fois dans le cadre de la Nuit des musées 2016, produite pour la Cité du design de Saint-Etienne.

! Performance au
musée de la mine





—Performance au musée de la mine



—Détail du jeu vidéo

! Capture d'écran



Coco's souvenirs

Publication générative
2019

BLOB, davantage qu'un point d'étape sur les travaux en cours, donne l'occasion aux chercheuses et chercheurs de l'UR numérique de se retrouver autour d'une thématique ou d'un sujet d'intérêt dans une publication qui s'inscrit résolument évolutive. L'intention n'est pas de produire une somme de textes ou de visuels "de référence" mais plutôt de montrer une pensée en développement, un moment dans un parcours de recherche.

| Page avec
l'occurrence
"Plane"

\ Page avec
l'occurrence "Men"



! Page avec
l'occurrence "Men"



! Page avec
l'occurrence "Dog"



Peter Campus App.

Application / base de données
2019

Ce titre d'anarchivage destiné à faire mieux connaître l'œuvre d'un célèbre pionnier de l'art vidéo a été publié à l'occasion de l'exposition peter campus video ergo sum au Jeu de Paume (février-mai 2017).

La publication consiste en trois volumes dont la conception et la réalisation graphique ont été confié à Jérémie Nuel : le catalogue de l'exposition avec la collaboration du Jeu de Paume, la reproduction du premier catalogue de l'exposition de Peter Campus à l'Everson Museum of Art de Syracuse (NY) depuis longtemps épuisé, et un volume anarchivage 7 qui rassemble les écrits de l'artiste et comprend onze mots-clés destinés à l'application de réalité augmentée. Ces notions donnent accès à des regroupements thématiques d'œuvres de toutes périodes et catégories qui s'affichent dans une matrice 3D qui a été conçu par Peter Campus en collaboration avec David-Olivier Lartigaud.

Damien Bais a créé une base de données "dynamique" avec un programme spécialement écrit pour ce projet. Cela signifie qu'il est toujours possible de la modifier, d'ajouter des données ou d'en corriger. C'est un aspect important pour un artiste qui continue à produire des œuvres. L'application de réalité augmentée et la base de données sont consultables sur tablettes et smartphones Android ou iOS. Le téléchargement de l'application sur Google Play ou App Store est gratuit.

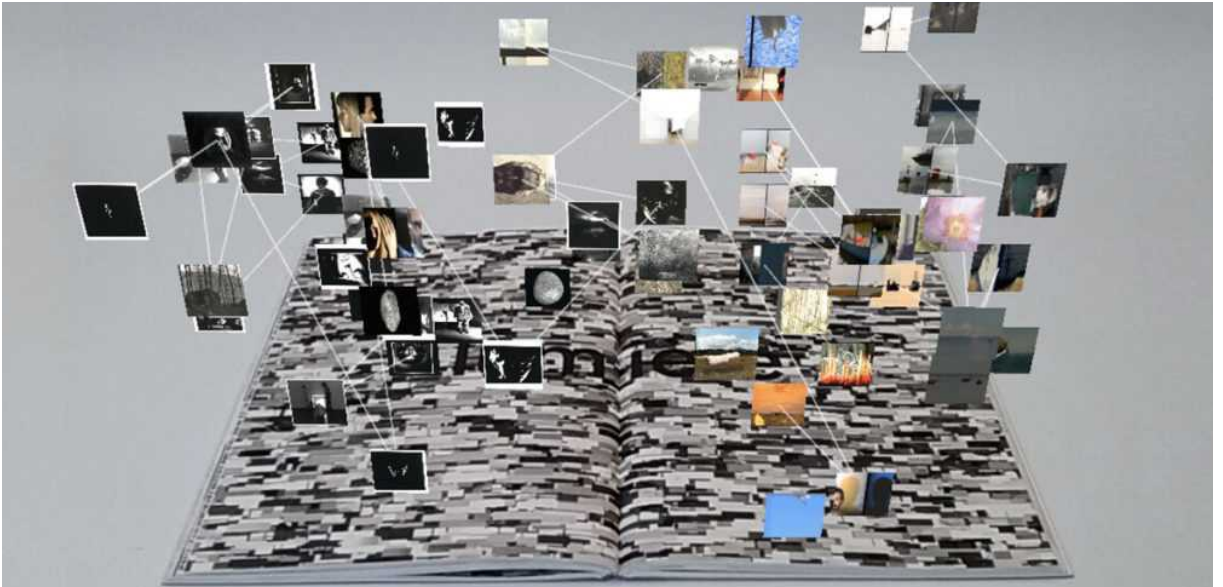
→ \ Capture
d'écran de
l'application

À ce jour la base de données comprend : 362 œuvres accessibles directement par décades et par catégories à partir de :

- 270 images : photographies réalisées par l'artiste, dessins par ordinateur, photographies des installations, dessins préparatoires et
- 171 vidéos : vidéos réalisées par l'artiste des années 1970 à aujourd'hui ou des vidéos documentant les installations.



← Motif de reconnaissance de positionnement pour l'application



Une relation intime et tout à fait spéciale...

Installation interactive
2019

L'intelligence artificielle nous projette-t-elle dans un futur plus ou moins lointain ou est-elle toute proche de nous : dans notre environnement, dans notre poche, dans notre comportement ? Est-elle familière ou étrangère ? Rassurante ou menaçante ? Naturelle ou culturelle ? L'intelligence artificielle existe-t-elle ? Est-elle une nouvelle mythologie contemporaine, ni tout à fait divine, ni purement mécanique, que l'homme se serait construit ? D'autre part, pour préciser la notion de totémisme, et selon Wikipedia, ce nom provient du mot "totem", lui-même emprunté à "ototeman", un terme de la langue Ojibwé parlée autour des grands lacs de l'Amérique du Nord par un groupe Amérindien. Le mot totémisme revient à un Anglais, John Long, qui l'utilisa en 1791 pour désigner un esprit bienveillant qui protège les hommes. Un groupe d'hommes est ainsi sous la protection d'un totem. Le totémisme est un concept anthropologique qui désigne un mode d'organisation social et religieux, clanique ou tribal, fondé sur le principe du totem. Le point le plus important est la définition du totem comme apparemment ou amitié entre une espèce naturelle et un groupe humain, en même temps que la définition du totémisme comme organisation sociale du clan. James George Frazer, l'auteur du Rameau d'Or en propose la définition suivante en 1887 : Un totem est une classe d'objets matériels que le sauvage considère avec un respect superstitieux et environnemental, croyant qu'il existe entre lui et chacun des membres de la classe une relation intime et tout à fait spéciale.

→ → Salle
d'exposition du
totem au "Bel
ordinaire"

Exposition :

Bel Ordinaire - Pau - Décembre 2018 à Février 2019



1/ Compositions
générés par le
totem

OSC-Env

Logiciel / Environnement réseau
2019

Osc-Env est un logiciel destiné à capturer les événements réseaux. Pour les installations numériques complexes, il est commun de faire communiquer plusieurs machines entre elles. OSC-Env capture tous les messages dans le temps ainsi que leurs contenus, leurs natures et leurs destinations. À la manière d'un enregistreur audio, il peut ensuite retranscrire et rediffuser un environnement réseau afin de le recréer à un "instant T". Ce développement, "en bêta", pourrait être publié en open source.

↗→\ Captures
d'écran de
l'application

WMotor

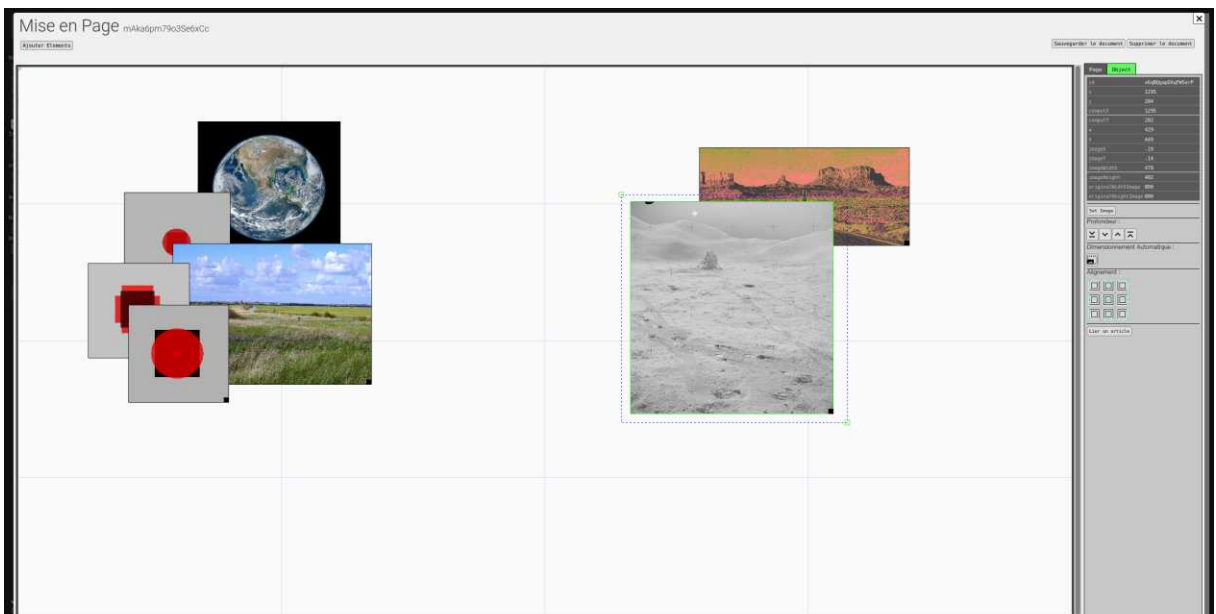
Site Internet Multiple / Framework Web
2019 > 2021

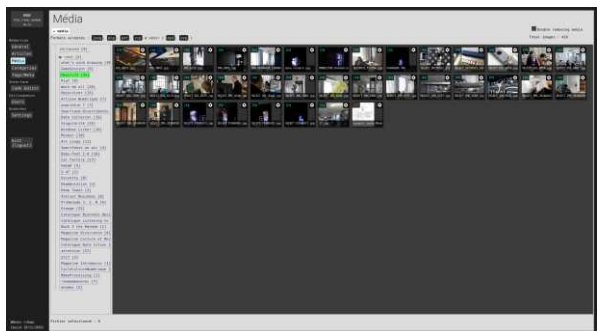
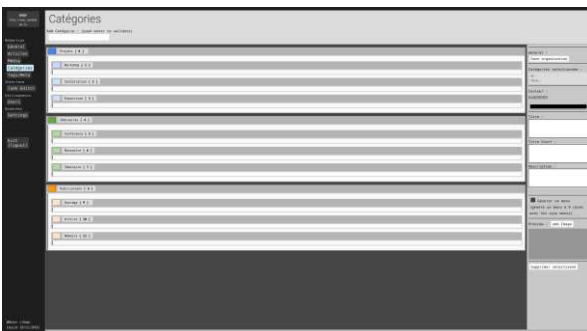
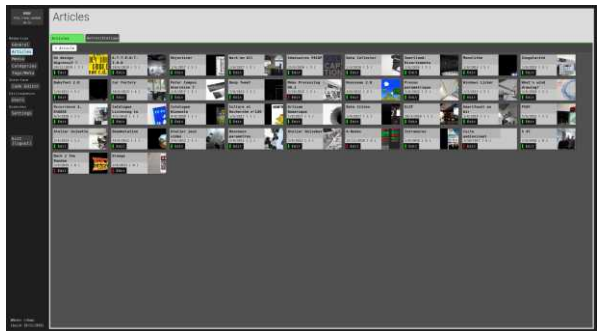
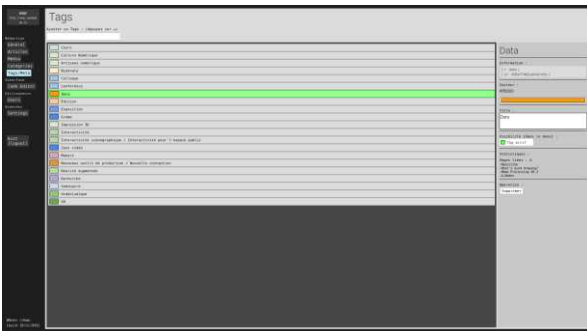
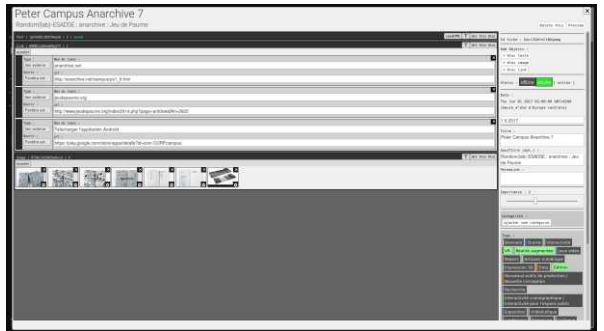
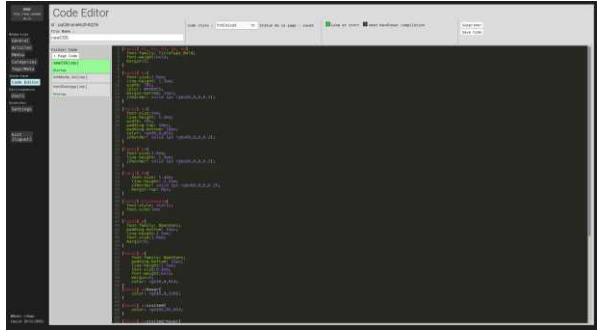
Le site du Random(lab) est construit à partir d'un backoffice maison et "from scratch". Il apporte donc le maximum de souplesse et offre les avantages de se libérer de wordpress ou d'autres frameworks.

Le projet WMotor comme "Web Motor" est un projet libre permettant aux étudiants de gérer et construire des sites web complexes sans se soucier de la partie base de données, puisque celle-ci est entièrement autonome du front-office autrement dire de la partie visible sur internet. Plusieurs modules sont développés par an, ajoutant continuellement de nouvelles fonctionnalités.

↗ → ↘ Captures
d'écran de
l'application

↓ Capture d'écran
du module de
mise en page





Ultimate Cavefighter in outer space

Installation interactive / jeux vidéo multijoueurs
2019

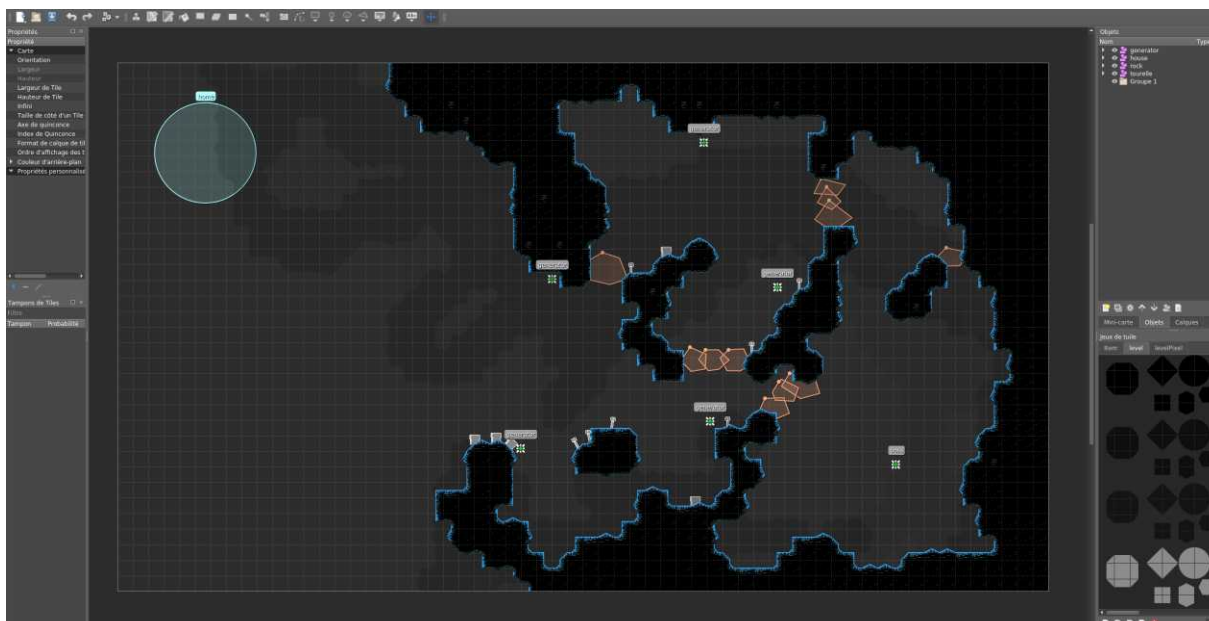
L'assaut final à commencer, l'ultime bataille. Dans les retranchements d'une planète obscure, vous, joueurs, allez devoir atomiser des drones, arpenter des passages, pour enfin détruire le mal ultime. Afin de réussir votre quête vous allez développer des stratégies collectives pour vaincre les adversaires.

Cave fighter est inspiré des jeux vidéo des années 80, des "fixed shooter", jeux de tirs à position fixe, dont les plus célèbres sont, "Spacewar!"¹, "Space Invaders"², "Communists Mutants from Space"³ ou encore "Centipede's"⁴.

Pour entrer dans la partie vous devez vous connecter au réseau "Cavefighter" et télécharger l'application cavefighter (Android seulement) qui sert de manette de jeu.

1. "Spacewar!", Steve Russell, 1962
2. "Space Invaders", Taito, 1978, Gen 2-3
3. "Communists Mutants from Space", Starpath, 1982, Gen 2
4. "Centipede's", Atari, Inc., 1981, Gen 2-3

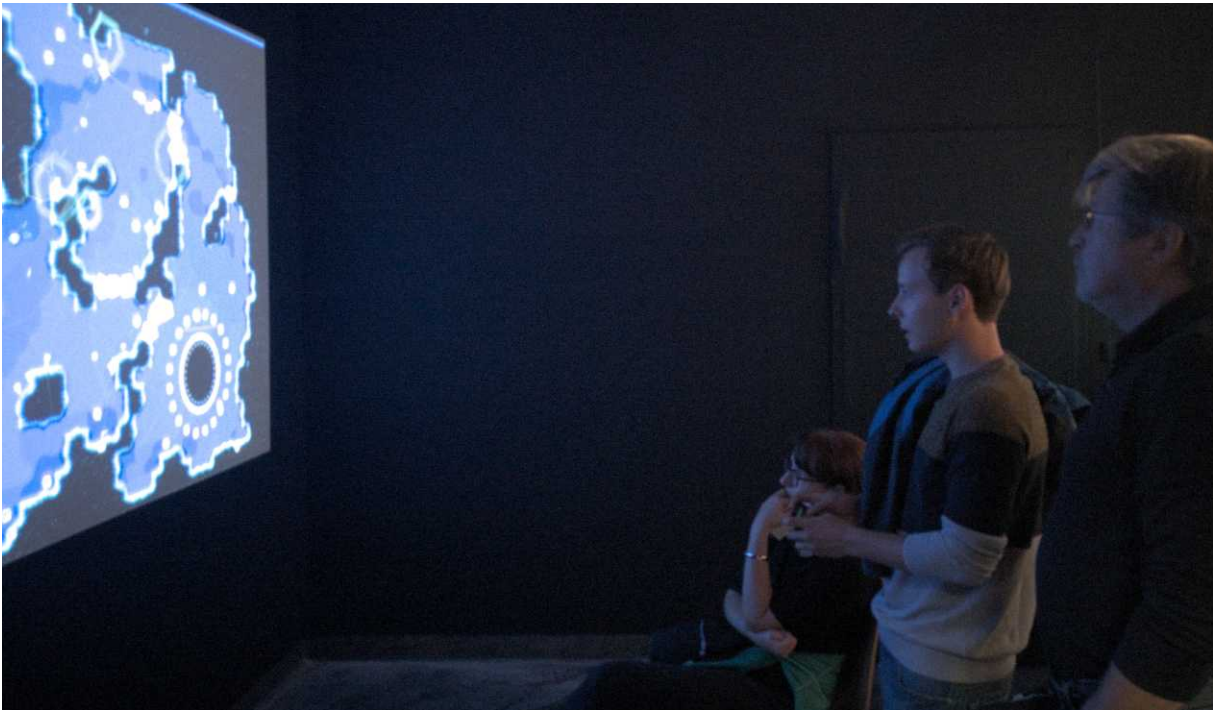
! Éditeur de
niveau du jeu





1 — Captures d'écran de l'application

! Exposition du jeu vidéo à Ars Electronica

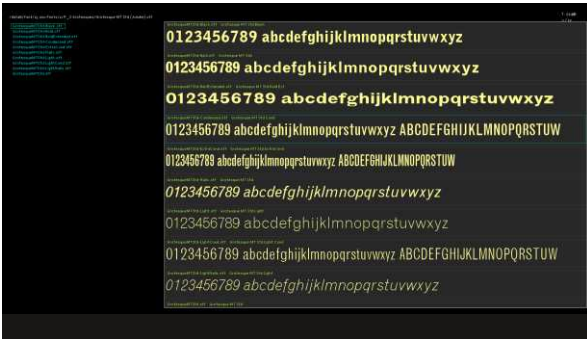
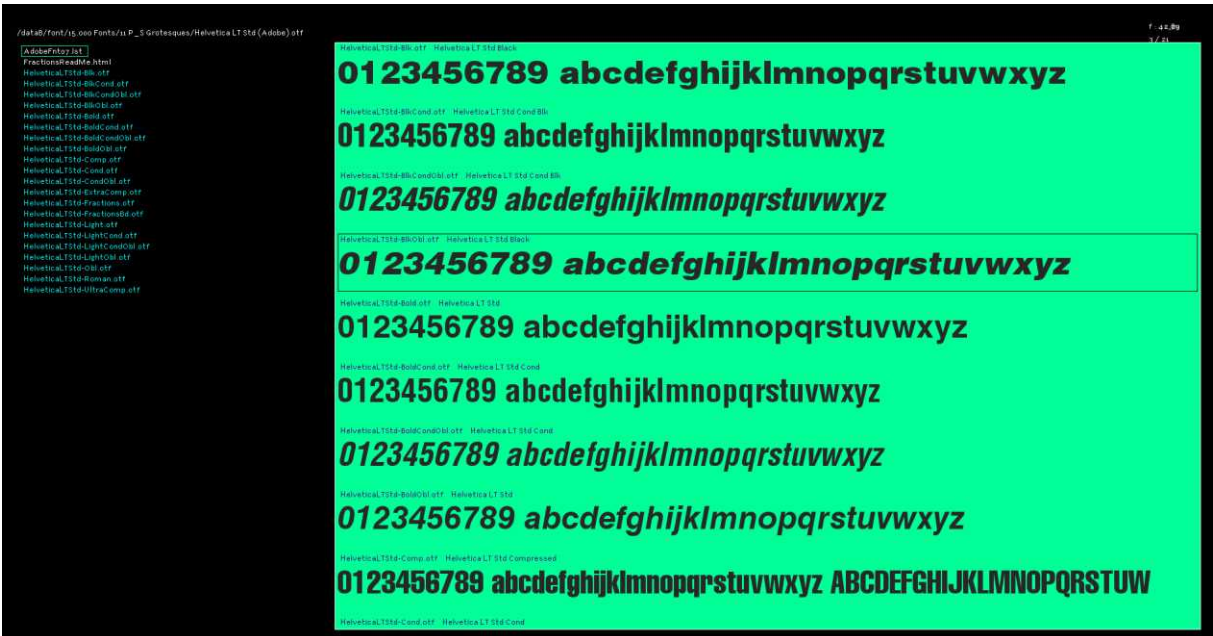
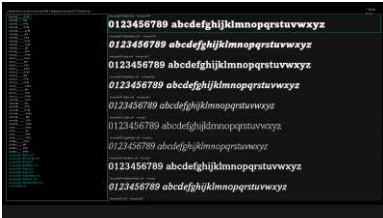
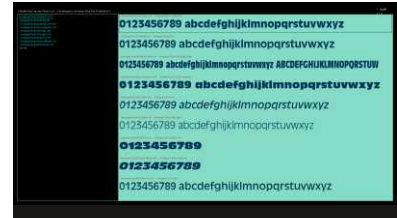
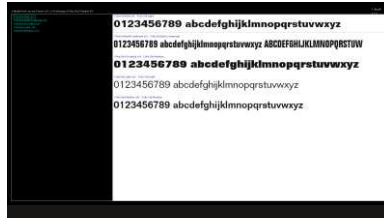
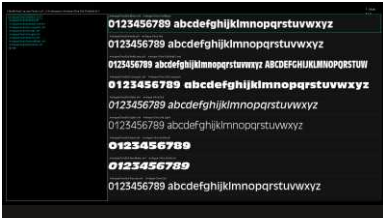
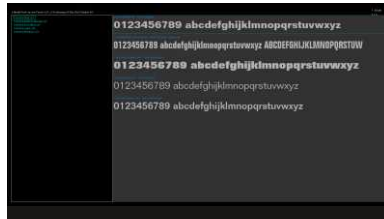
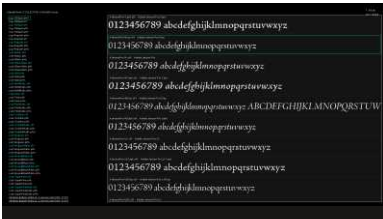


TypeProcess

Logiciel openSource / Design Graphique
2020

Type Process est un gestionnaire de typographie "from scratch", il fait partie des outils simples pouvant être codée / modifiée par des étudiants. De plus, il est rapide, très léger et supporte pleinement l'accélération matérielle. À terme, son code source doit être libre et facilement accessible.

↖→↘ Capture
d'écran de
l'application

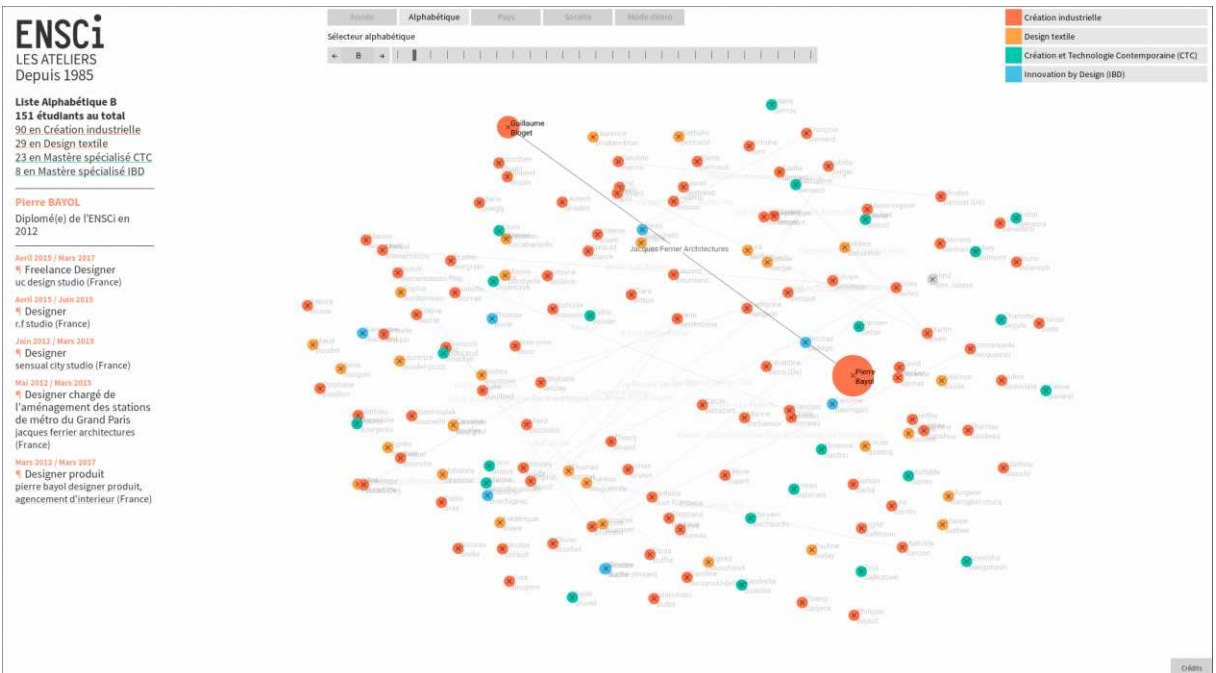
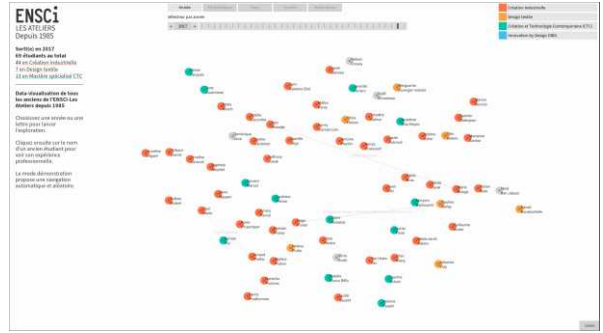
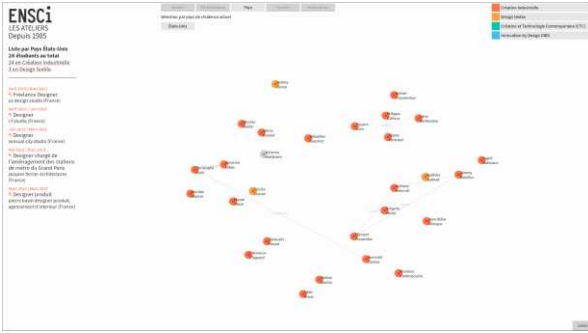
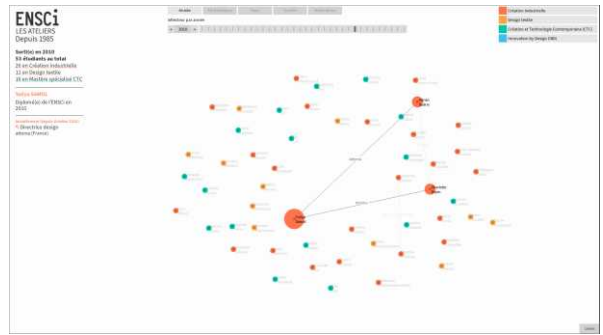
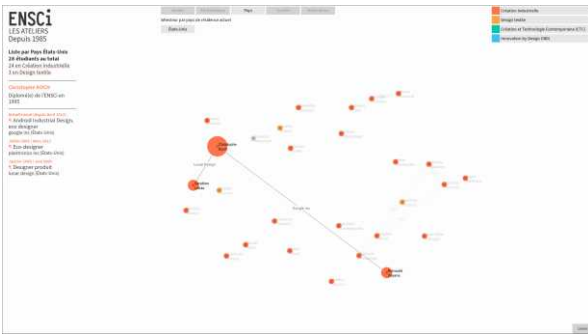


Ensci / Réseau des anciens

Design Graphique / Site internet / Data visualisation
2018

Data visualisation interactive des anciens étudiants de l'ENSCI - Les Ateliers. Un second réseau en arrière-plan introduit les expériences professionnelles en commun. Cette visualisation est une exploitation de la base de données collectée par l'école.

<https://anciens.ensci.com/>



↑ Capture d'écran de l'application

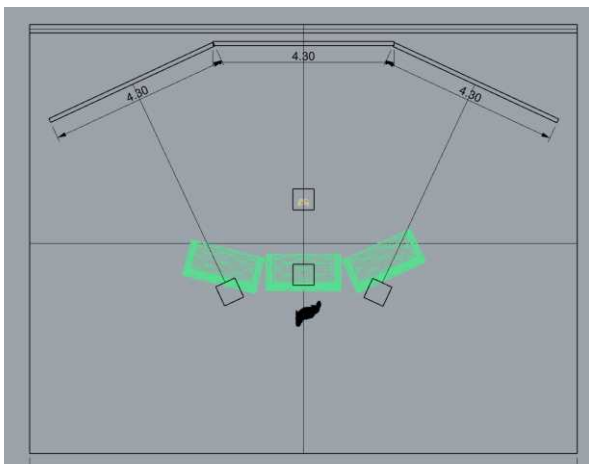
Indie Game Lounge

Design Graphique / Site internet / Data visualisation
2020

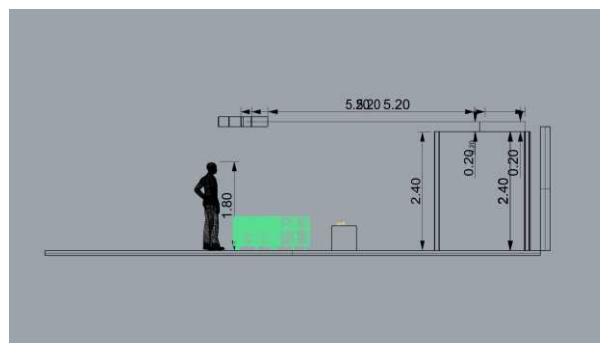
Apparu au début des années 2000 du fait de la simplification des techniques de programmation informatique, le jeu vidéo "indépendant" adonné naissance à une scène de création extrêmement vive où des jeux produits par une minuscule équipe côtoient des créations de studio en marge de l'industrie. Plus libres dans leur approche que les jeux "grand public", ces productions abordent des thèmes inhabituels (ArtScool, Papers, Please...), osent des parti-pris esthétiques radicaux (140, Limbo, Protheus...) ou des mécaniques de jeu surprenantes (Defcon...). Véritables œuvres d'art pour certains (Everything, Inside...), brillants exercices de « level design » (Fez) pour d'autre, ces jeux touchent un public moins vaste que ceux de l'industrie mais gagnent parfois le statut de jeu culte (Braid...) ou de jeu viral (Hotline Miami...), formes de reconnaissance souvent plus attendues que le succès financier.

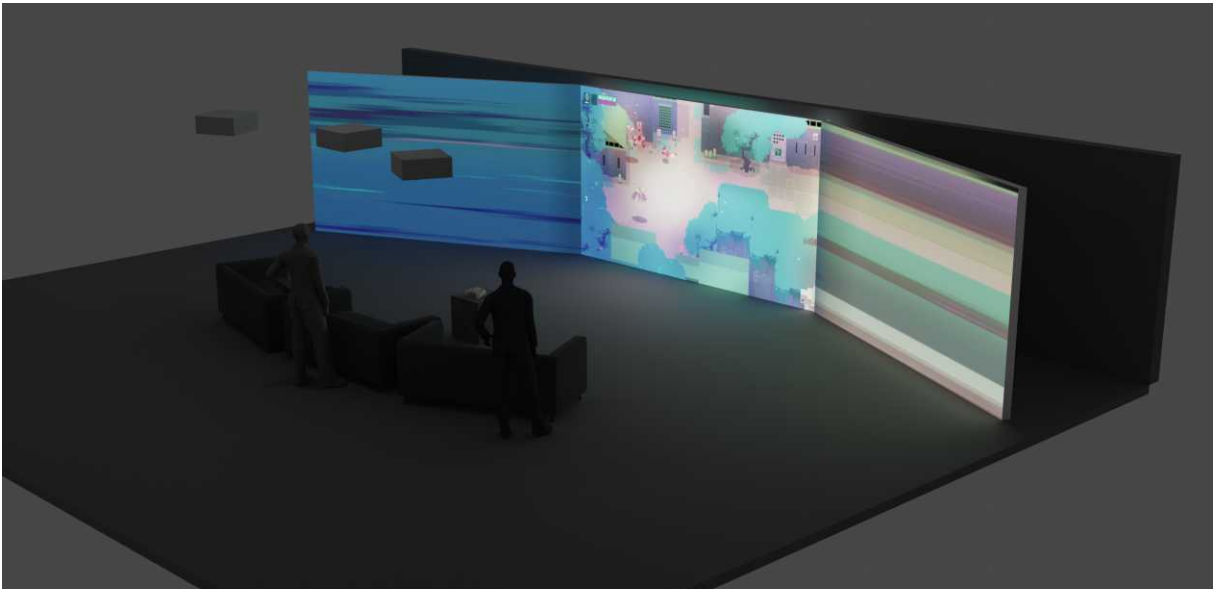
Le Indie Game Corner/lounge/room proposé ici par le Random(lab) souhaite rendre hommage à ces créations en proposant une expérience de jeu immersive, en rupture avec le cadre domestique, où l'image est augmentée d'effets divers afin de plonger les joueurs dans le monde éclectique et fascinant des jeux indépendants.

→ Rendu 3D de l'espace "Indie Game Lounge"



✓ Plans de l'espace "Indie Game Lounge"





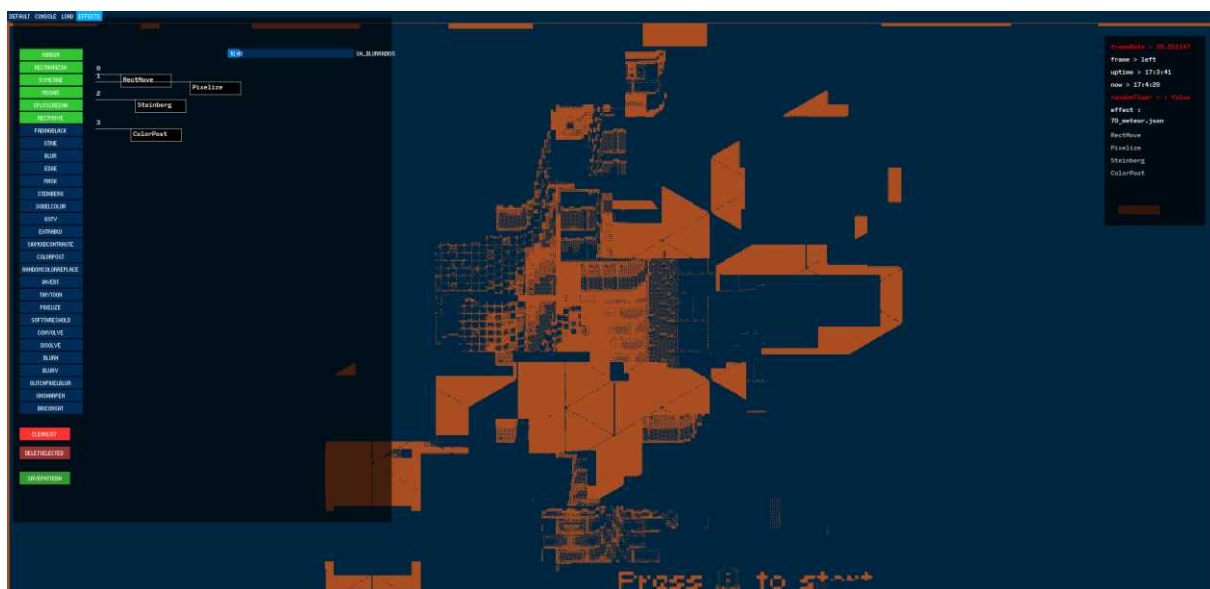
↑ Montage de l'espace "Indie Game Lounge"

Indie Game Lounge (Post effect)

Installation interactive / Dispositif temps réel
2020

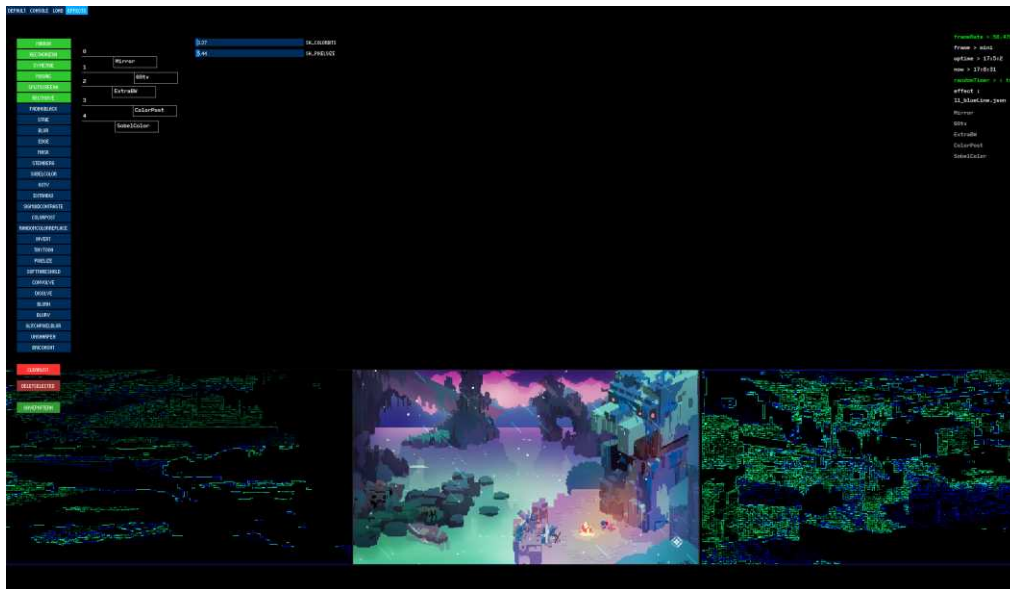
"Post effect" est une partie de l'exposition Indies Game Lounge, ce programme informatique traite en temps réel l'image principale du jeu vidéo affiché pour produire deux autres images sur des écrans parallèles. Les effets sont générés et combinés pseudos aléatoirement au sein d'une game d'une quarantaine de patterns. 180 combinaisons ont été pré-combinées grâce à un système d'enregistrements. Ces "effets graphiques" font référence souvent à d'autres rendus de jeux vidéo ou de consoles particulières (Amiga, Game boy, Amstrad, Vectrex, ...) mais aussi à la scène "dém".

! Détail de
l'interface de
composition du
logiciel d'effet





↑ Divers résultats d'effets



↓ Divers résultats d'effets

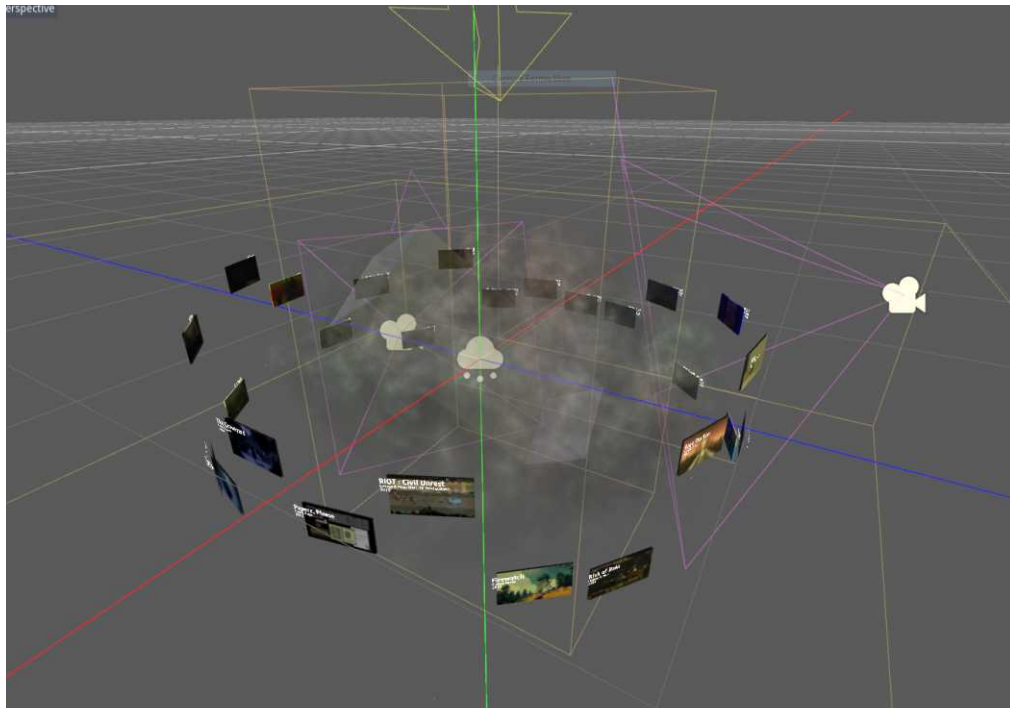


Indie Game Lounge (Game select)

—
Installation interactive / Dispositif temps réel
2020

—
"Game select" est une interface modulaire de lancement et de contrôle d'activité de jeux vidéo. Elle s'appuie sur un code JSON, qui permet d'ajouter ou de supprimer des entrées de programme. "Game select" est lui-même codé avec un moteur de jeu vidéo (Godot Engine).

→ Capture d'écran de la scène sous "Godot"

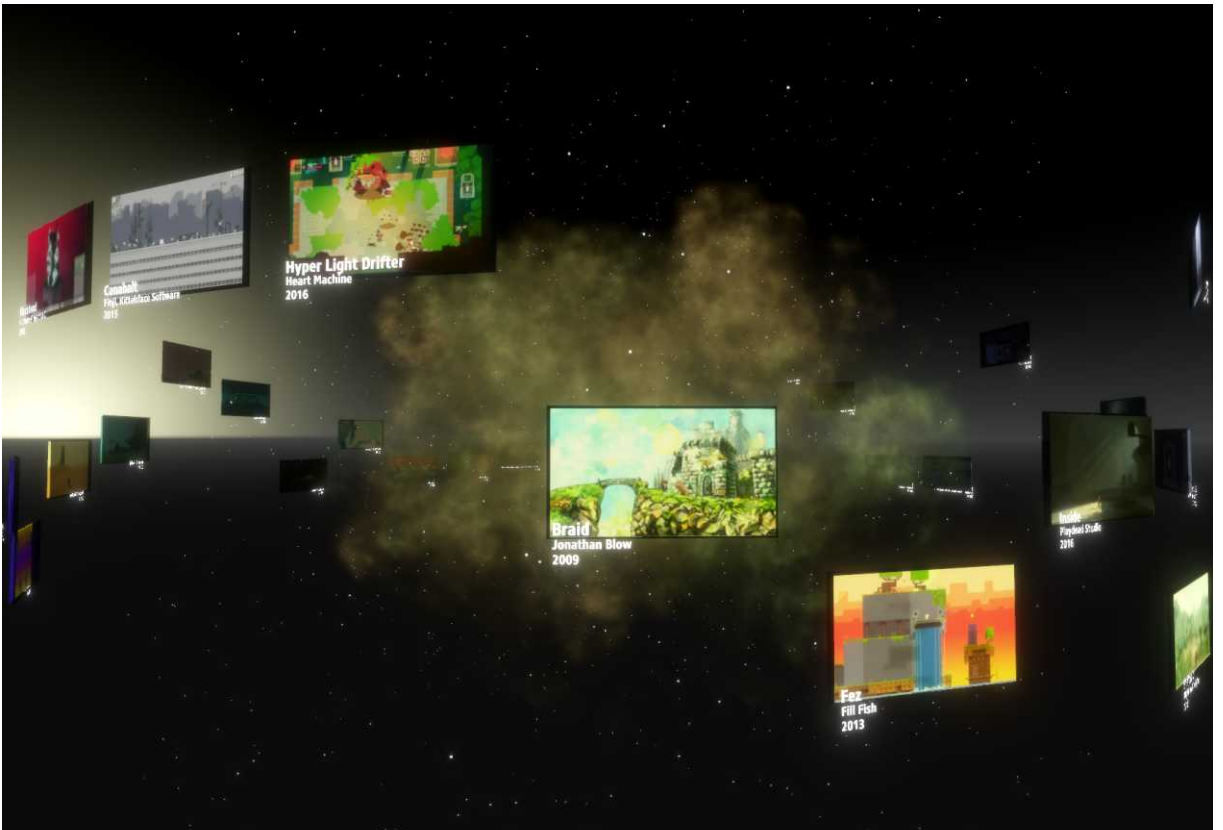




←/ Différentes scènes finales de l'interface de selection de jeux



↓ Scène finale de l'interface de selection de jeux



Objects of thinks

—

Rendu 3D / automate de téléchargement / Recherche formelle
2021

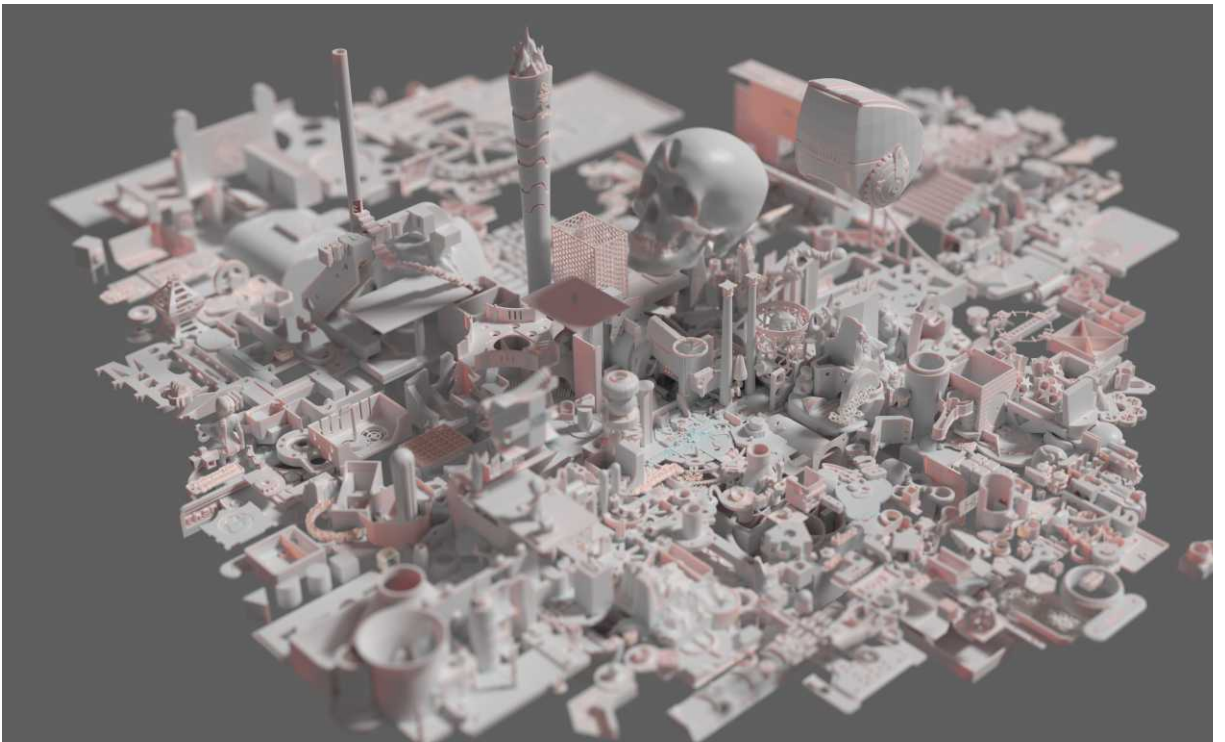
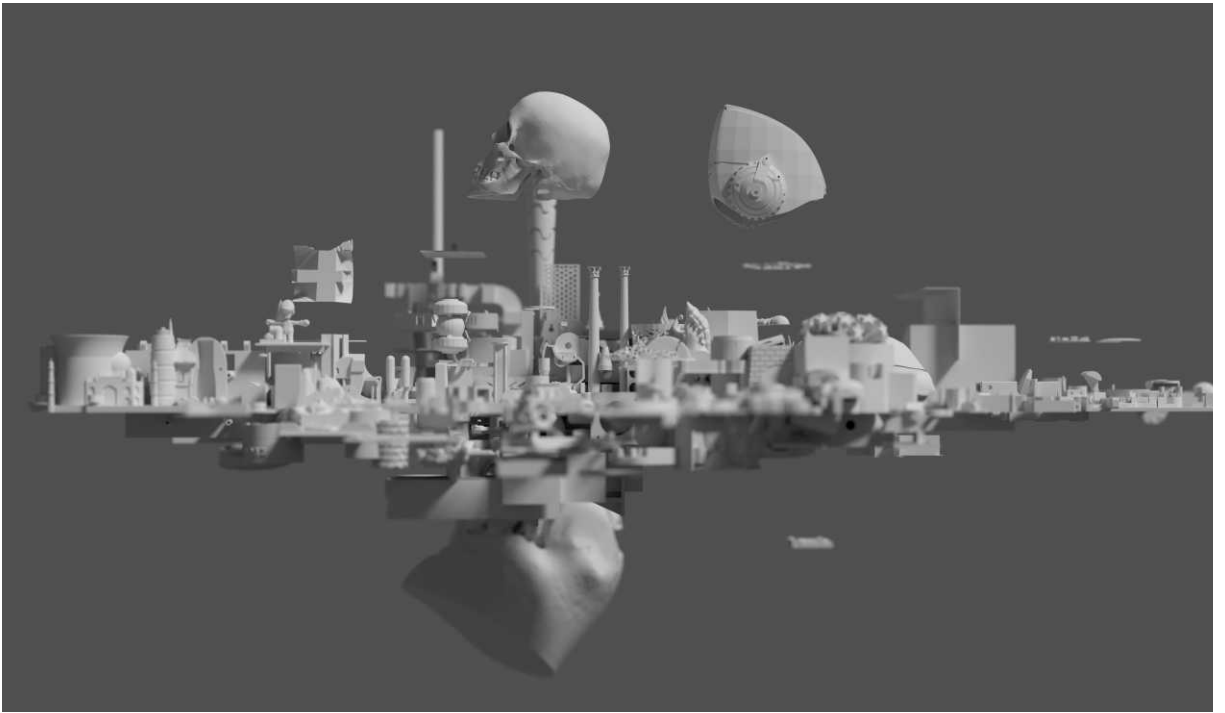
—

"Object of thinks" collecte, télécharge de manière automatique des objets sur diverses plates-formes de contribution de fichier 3D. Cette recherche se souhaite témoin d'une activité de prolifération des modèles / plans stockés sur des serveurs informatiques. Les résultats sont ensuite dispersés de manière cohérente sur des "scènes 3D" afin de pouvoir effectuer des rendus. Les images produites sont les restes d'activités diverses de construction d'objet.

— \ Test de
collection d'objet
avec différents
points de vue et
matériaux sous
Blender

! Détail d'un
rendu





Cartographie des outils numériques en Art et en Design

Outils numériques / Enseignement
2021

Cette liste de logiciels, applications et langages est représentative d'outils numériques utilisés en art et design. Elle n'est évidemment pas exhaustive. C'est une ressource pour comprendre globalement l'écosystème numérique mobilisable pour la création actuelle.

Certaines des définitions qui suivent sont inspirées ou résumé du contenu issu de l'encyclopédie en ligne Wikipédia. L'essentiel des informations a néanmoins été collecté prioritairement sur les sites des auteur-trice-s et éditeur-trice-s, ou rédigé à partir de l'expérience d'utilisation des outils cités.

→ Carte global
des champs des
pratiques
numériques en
école d'art et
design

→ Détail de la
carte

Cartographie des outils numériques en art et design

Grande zone

