

# Adrien Cornelissen\_

[>> CV complet](#)

## SÉLECTION D'ARTICLES

Adrien Cornelissen a développé une expertise sur les questions liées à l'innovation et à la création numérique. Il a travaillé avec une douzaine de magazines français et internationaux - dont Fisheye Immersive, XRMust, MCD, Usbek & Rica, Nectart et Revue AS - et a publié plus de 250 articles. Il coordonne le média HACNUMedia, qui explore les changements induits par la technologie dans la création contemporaine. Adrien Cornelissen enseigne dans les établissements d'enseignement supérieur et accompagne des structures du secteur créatif.

# ANALYSE & IMPACT DE LA TECH DANS LA CRÉATION



lien de lecture [↗](#)

## France 2030, vers un chamboulement du paysage culturel

En 2021, le gouvernement français faisait l'annonce de France 2030, un gigantesque plan d'investissement de 54 milliards d'euros pour repositionner les industries françaises dans un contexte de concurrence internationale. Les industries culturelles et créatives (ICC) se voient quant à elles, attribuées 1 milliard d'euros pour accélérer la transformation d'un secteur jugé stratégique pour la France. Une transformation, oui mais laquelle ? Quels sont les appels à projets ouverts ? A qui s'adressent-ils ? Quels sont les objectifs définis ? In fine, de quelles manières France 2030 oriente les politiques culturelles des prochaines années. Tour d'horizon.

"France 2030, c'est du concret (...) ce sont les premiers projets de métavers dans la culture qui font de nous un des leaders européens. C'est le doublement de la capacité de tournage en France, avec la Grande Fabrique de l'image. Trois studios de tournage ont ainsi été lancés, ce qui nous permet de recoller sur les retards qu'on avait avec les Britanniques et de faire de nous là aussi un des leaders de la Culture et des Industries Culturelles et Créatives en Europe." Ce sont les mots employés par Emmanuel Macron lors d'un discours daté de décembre 2023 à Toulouse. L'objectif est clair et assumé : placer la France en tête de la production des contenus culturels et créatifs et faire émerger des géants capables de jouer des coudes sur un marché international. Le terme ICC est donc plus qu'approprié car il recouvre une large acception. "Cela comprend une dizaine de secteurs comme l'audiovisuel, le cinéma, le spectacle vivant dans toutes ses disciplines, la musique dans toutes ses composantes, les musées et le patrimoine, les arts visuels, le design, l'architecture, les métiers d'art, le jeu vidéo, le livre et la presse. Les ICC sont sous la tutelle du Ministère de la Culture. C'est un secteur d'excellence reconnu dans le monde. C'est pour cette raison que les ICC sont incluses dans le programme France 2030." explique Fabrice Casadebaig, conseiller Culture au Secrétariat général pour l'investissement (SGPI) lors d'une conférence donnée le 9 avril 2024 aux professionnel·les du jeu vidéo. Quelques chiffres montrent également l'importance économique des ICC : 92 milliards d'euros de chiffre d'affaires - deux fois plus que l'industrie automobile - et 2.3% du PIB national (2019) ; 640000 emplois directs ; près de 150000 structures réparties sur le territoire. Sans parler de sa capacité à construire et véhiculer des imaginaires collectifs. Stratégique en tout point donc. (...)

## XR + ECOLOGIE = ERREUR 404 ?



2024-04-01  Adrien Cornelissen



Longtemps, les acteur·rices de la XR et de la création numérique ont navigué à vue : quels sont les impacts environnementaux des équipements numériques ou des infrastructures ? Quelle est l’empreinte d’une œuvre, de sa production à sa diffusion ? Questions particulièrement complexes au regard des nombreuses variables à intégrer dans des méthodes de calculs. Pourtant ces impacts sont nécessaires à estimer tant la problématique sous-jacente est puissante : la XR est-elle réellement compatible avec les enjeux environnementaux et l’écologie ? Plusieurs annonces récentes donnent une première esquisse du tableau. Voici un état des lieux, ponctué par des témoignages de professionnel·les du secteur.

## COMMENT STRUCTURER UNE FILIÈRE ÉCO-RESPONSABLE POUR LA XR ?



2024-05-21  Adrien Cornelissen



Le serveur brûle et nous regardons ailleurs ? Cette formule détournée reflète de manière caustique les enjeux numériques et écologiques à venir. A l’heure actuelle, les impacts environnementaux de la XR ne sont pas compatibles avec les objectifs de décarbonation et les trajectoires définies des prochaines décennies ([lire notre première partie sur ce sujet](#)). Plusieurs acteur·rices de la XR ne se découragent pas pour autant et s’activent pour construire une filière éco-responsable. Présentation des étapes et des enjeux pour cette structuration, ô combien importante.

## *Le mariage tumultueux entre les artistes ET LES GÉANTS DU NUMÉRIQUE ET DE LA TECH*

Les géants du numérique et de la tech ont de plus en plus recours aux artistes qui, parfois avec réserve et critique, s'engouffrent dans la brèche en y trouvant aussi leur intérêt. Peut-on dès lors aller jusqu'à parler d'une réappropriation culturelle par les leaders mondiaux du numérique ?

ADRIEN CORNELISSEN

*Nicolas Maigret, artiste numérique engagé : « C'est typique d'un mécanisme de manipulation de l'opinion. Les entreprises travaillent la question de l'acceptabilité et préparent une forme de normalisation. »*

L'histoire multiséculaire du mécénat culturel ou, plus récemment, celle des nombreuses fondations d'art (Vuitton, Cartier, Lafayette, Ricard...) illustrent les relations complexes et interdépendantes nouées entre les artistes et les acteurs privés. Il y a peu encore, les entreprises des secteurs de la grande consommation ou du luxe finançaient la création artistique. À l'heure d'une mutation globalisée et numérisée, qui voit les sphères d'influence se déplacer, il est captivant de remettre cette question au goût du jour.

Les mastodontes du capitalisme – ces Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft, dont l'acronyme semble définitivement occulter la diversité des acteurs du numérique et de la tech – se sont tournés vers les datas, la blockchain, la robotique, l'intelligence artificielle... assurance d'un horizon aux dollars illimités et parfois d'une mainmise sur les instances de pouvoir ou sur les individus. L'affaire Cambridge Analytica<sup>1</sup> ou la surveillance

modélisée par le « crédit social » en Chine en sont des illustrations parmi d'autres. Le monde de la création a dans le même temps vu émerger une génération d'artistes hackers détournant les usages technologiques de notre époque et inventant ses propres codes créatifs. Certains de ces artistes numériques (le terme *new media artists* est parfois utilisé) se sont ainsi vu proposer des collaborations avec des acteurs incontournables du numérique et de la tech. Plus ou moins foisonnantes et confidentielles, ces collaborations se sont aujourd'hui normalisées, systématisées. Citons par exemple la fructueuse relation entre l'artiste Aaron Koblin et Google. « J'ai travaillé avec Google sur plusieurs projets musicaux réunissant des artistes internationaux<sup>2</sup>, puis pour des installations ou des projets de visualisation de données. Actuellement, je consacre mon temps à *Supernatural*, un nouveau projet en réalité virtuelle avec Google. J'en suis extrêmement passionné ! » confie l'artiste américain<sup>3</sup>. En parallèle, des lieux comme le Google Arts & Culture Lab à Paris, où travaillent une trentaine d'ingénieurs atitrés et des artistes en résidence, ont vu

# ART ET CRÉATION :

## À QUI PROFITE L'ÉMERGENCE DES NFT ?

ADRIEN CORNELISSEN

*En plein essor sur la Toile, les NFT, ces certificats d'authenticité numérique, sont en train de bouleverser le monde de l'art : la prescription des galeries et des intermédiaires traditionnels, la visibilité et la rémunération des artistes, jusqu'au principe de rareté d'une œuvre. Une révolution dont on ne connaît pas encore l'ampleur ni, à terme, les réelles secousses.*

d

ifficile de passer à côté de la tendance NFT, devenue, paraît-il, le nouvel eldorado des artistes et des collectionneurs. Exemple en 2021 avec la vente d'une œuvre de l'artiste américain Beeple pour 69,3 millions de dollars. Un record absolu pour une œuvre numérique qui, grâce aux technologies de la *blockchain*, est désormais associée à un titre de propriété infalsifiable : notre fameux NFT. Autre illustration de la folie NFT : le cas

des CryptoPunks, ces images simplistes de personnages pixellisés se vendant à prix d'or. Néanmoins, puisque d'un point de vue éthique toute innovation n'est pas toujours souhaitable, qu'elle doit être pondérée par d'autres critères, notamment sociaux, quelques questions s'imposent pour cerner le phénomène. Quels sont les marchés NFT existants ? À qui cette révolution en marche profite-t-elle ? Par extension, la répartition des richesses entre artistes et collectionneurs est-elle équitable et juste ? Doit-on considérer les NFT comme une bulle spéculative ? Plus généralement, à quels enjeux cette technologie répond-elle et qu'offre-t-elle comme potentiels paradigmes ? Plusieurs témoignages d'experts donnent à voir un monde en mutation passionnant<sup>1</sup>.

# Désobéissance numérique

## Quand la fin justifie les moyens

Article rédigé en partenariat avec le Laboratoire Arts & Technologies de Stereolux

Au nom de leur liberté d'expression, nombre d'artistes s'affranchissent des règles et des lois qui leur sont imposées. Avec l'omniprésence des technologies numériques, cette désobéissance prend des formes inattendues. De quelles manières se matérialise-t-elle dans la création ? À travers quels thèmes ? Comment certains.e.s artistes numériques questionnent la légalité de leurs pratiques ? Pouvons-nous aujourd'hui parler de la naissance d'un "activisme numérique" qui bouscule les règles en place ?



L.A.S.E.R Tag d'Evan Roth – Photo © Evan Roth

### Une longue tradition de la censure

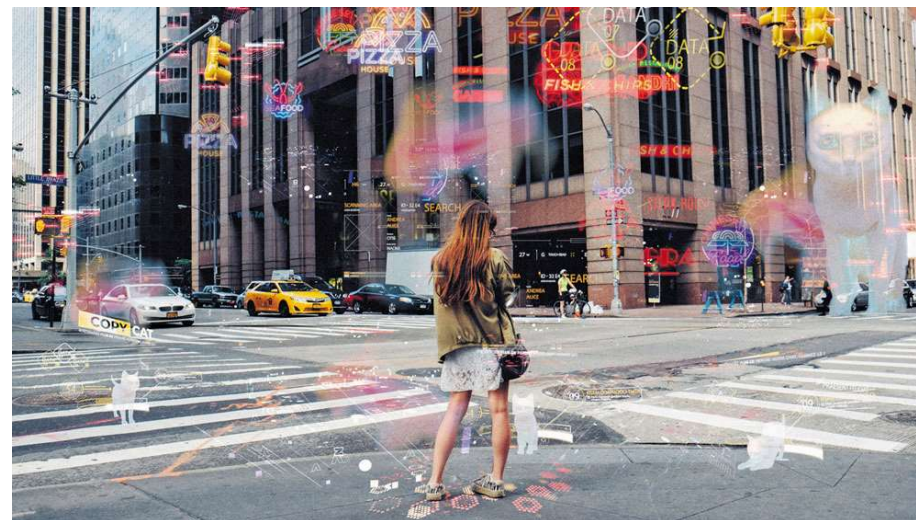
L'histoire de l'art dénombre quantité d'artistes se heurtant à la censure (de Michel-Ange à Ai Weiwei). Parfois les artistes se voient même assigné.e.s en justice à l'instar de Gustave Flaubert avec le célèbre procès de *Madame*

# Le Métavers est mort !

## Vive les Métavers ?

Article rédigé en partenariat avec le Laboratoire Arts & Technologies de Stereolux

Dans le monde de la tech et de la création numérique, rares sont les sujets suscitant autant la controverse que celui des Métavers. Concept technologique désormais célèbre – notamment après l'annonce en 2021 du fondateur de Facebook visant le *rebranding* de son entreprise (renommée Meta) et la création de sa plateforme Métavers (Meta Platforms) –, il reste néanmoins sujet aux fantasmes les plus fous. Si beaucoup de spécialistes prédisaient, il y a quelques mois, l'arrivée imminente de ces nouveaux univers virtuels, plusieurs communiqués de firmes internationales (Facebook, Tencent, Walt Disney, ...) ont récemment annoncé mettre un frein aux investissements massifs dans les Métavers. Les Métavers sont-ils définitivement tombés à l'eau ? Aujourd'hui, quel est l'état des lieux des Métavers existants ? Par quels usages artistiques existent-ils ? Que laissent présager ces mondes virtuels de la création future ? Autant de questions qui approfondissent le vaste débat des Métavers et dessinent les contours d'un futur possible de la création artistique.



M.O.A. (My own assistant) – Photo © Charles Ayats / Red Corner

### Un ou des Métavers ?

En préalable, la question est toute simple : que sont les Métavers ? Force est de constater qu'une définition partagée peine à être trouvée par la communauté tech. La tentative de Philippe Fuchs, titulaire de la chaire Robotique et réalité virtuelle de PSA Peugeot-Citroën – Mines ParisTech et auteur d'ouvrages sur la VR, est

# PORTRAITS D'ARTISTES

## Boris Labbé, *l'alliance subtile du dessin et du numérique*

INSPIRATIONS PORTRAITS ART GÉNÉRATIF IA

21 février 2024 • Écrit par [Adrien Cornelissen](#)



"Glass House" © Boris Labbé

Maintes fois récompensé pour son travail (festival d'Annecy, Ars Electronica, Japan Media Arts...), l'artiste français cumule les casquettes : à la fois dessinateur, réalisateur de films d'animation et artiste numérique... Boris Labbé se distingue surtout par ses œuvres où des mondes rhizomatiques naissent puis s'effondrent, dans un continuum captivant. Zoom sur un travail protéiforme où l'artiste s'autorise un pas vers les technologies VR ou l'IA.

## Justine Emard, human after all ?

ART  
TECHNOLOGIE  
22.06

© Quentin Chevarier

“Qu’est-ce que la vie ? Comment peut-on la simuler ? La simuler peut-il aider à la comprendre ?”... Trois questions rhétoriques, énoncées sur un ton malicieux par Justine Emard, et qui font certainement la synthèse de son riche travail artistique.

**Justine Emard** compte déjà une vingtaine d’installations et performances à son actif. Elles ont déjà été présentées dans des établissements et événements de renom (**104** à Paris, **Mori Art Museum** à Tokyo, Elektra à Montréal ou ZKM à Karlsruhe). En quelques années, l’artiste française, également artiste-professeure invitée au Fresnoy, fait figure d’experte dans son domaine : l’exploration du vivant et des interactions possibles avec des systèmes numériques, notamment des formes de vies artificielles. Présentation d’une artiste qui, en multipliant les collaborations atypiques, questionne les frontières de notre humanité. De quoi poser la question en d’autres termes : human after all ?

C’est dans son studio d’Aubervilliers à **Poush** (un ancien datacenter) que Justine Emard imagine ses installations et performances mêlant disciplines artistiques (films, sculptures, programmation...) et scientifiques (neurosciences, intelligence artificielle, robotique...). La formation de Justine Emard – un cursus à l’**École des Beaux Arts de Clermont Ferrand** et un Master 2 en gestion de projets culturels – ne la destinait pas nécessairement à ces environnements pluridisciplinaires, à l’intersection de l’art et de la science. Et pourtant, “à la sortie de mes études, j’ai été en résidence dans un centre de réalité virtuelle. J’ai été intéressée par la possibilité de simuler la réalité grâce à des outils numériques. Ensuite, j’ai collaboré avec le laboratoire de Takashi Ikegami au Japon (ndlr Université de Tokyo). Le labo se concentre sur la vie artificielle et la robotique”, explique Justine Emard\*. Une rencontre qui sonnera comme l’élément déclencheur de sa recherche et de sa production artistique.

## Hicham Berrada, les éléments à l’épreuve du temps

ART  
SCULPTURE  
16.01

Hicham Berrada © TELAFI

Les œuvres créées par Hicham Berrada sont identifiables dès le premier coup d’œil : on y retrouve des bécards, des aquariums ou des vivariums qui accueillent un éventail de formes aléatoires et colorées aux allures d’algues, de coraux ou de roches. Depuis les années 2000, l’artiste explore les réactions chimiques et physiques qui imitent au plus près les mécanismes de la morphogénèse. De la naissance des formes, à leur disparition...

Que ce soit par la vidéo, les arts plastiques ou la performance live, Hicham Berrada a fait du maniement des éléments chimiques son fil conducteur. Dans la performance **Présages** (2007 à aujourd’hui), on observe l’artiste marocain manipuler et faire tomber divers composants dans un bécard (un contenant en verre utilisé par les chimistes) rempli de solution aqueuse. En quelques instants, un paysage aquatique se dessine. Dans les mondes d’Hicham Berrada apparaissent des formes et des couleurs ahurissantes. Les réactions chimiques et les compositions qui font et se défont sont filmées et projetées en direct pour les spectatrices présentes. “Le mouvement m’intéresse mais c’est surtout la naissance des formes qui est au cœur de mon projet artistique. Les formations rocheuses permettent de lire l’histoire des paysages, de comprendre les forces qui ont été à l’œuvre. Je suis ébahi devant les créations de la Nature”, commente Hicham Berrada.





## Albertine Meunier, son dada ? C'est la data !

ART  
DIGITAL  
28.09



Albertine Meunier est une précurseure des arts numériques qu'elle pratique depuis 1998. Ses installations et performances cultivent esprit critique et ironie. Depuis 25 ans, cette artiste développe son travail autour des données cumulées sur le web faisant de son regard sur l'évolution d'Internet, un témoignage exceptionnel...

L'artiste française aime imaginer des projets aux formes simples, volontairement éloignés de l'hyper-technicité, où la fantaisie du concept prédomine. Dans *Angelino* (2009), une danseuse mécanique est prisonnière dans une boule musicale. Connectée à Internet par l'intermédiaire d'un micro ordinateur du type Arduino, la danseuse s'anime sur une mélodie à chaque fois que le mot "ange" apparaît sur Twitter. Une façon malicieuse de revisiter l'expression "un ange passe" et qui en dit déjà beaucoup sur l'état d'esprit d'Albertine Meunier. "On me dit souvent que je suis taquine. Au commencement, je ne l'étais pas forcément mais Internet est devenu un puissant mastodonte. L'humour est une réponse crédible à ce pouvoir, une forme de révolution douce. Ça permet de traiter des sujets importants avec plus de légèreté, exprime Albertine Meunier, membre du collectif DataDada, un autre de ses facétieux projets. En 2014, on a écrit un manifeste DataDada avec Julien Levesque. On voulait exprimer notre opposition à la transformation de la data comme un simple fait numérique. Aujourd'hui, nous sommes 5 artistes dans ce collectif et nous imaginons des installations dites inutiles et décalées. Le détournement nous amuse." Premier constat : en pratique individuelle ou collective, l'humour d'Albertine Meunier est mis au service d'une recherche (entamée il y a 25 ans) autour de la data. Celle qui a une formation scientifique a eu, dès les années 90, une sorte de fascination pour comprendre les mécanismes d'Internet à son apparition et le rôle primordial qu'ont joué les datas dans son développement.

## Adelin Schweitzer : « Le seul intérêt de la XR est de pouvoir réhabiter le monde une fois que l'expérience s'arrête »

INSPIRATIONS | PORTRAITS | IA | NOUVELLES TECHNOLOGIES | 13 mars 2024 • Écrit par Adrien Cornelissen



©Collectif deleteere

**Adelin Schweitzer, fondateur du collectif deleteere, a choisi de s'emparer des outils technologiques pour mieux critiquer leurs usages dans des œuvres immersives qui questionnent l'idéologie techno-solutionniste californienne largement infusée au sein de nos sociétés. Une vision précieuse, d'autant que les voix dissonantes à la XR se font rares.**

## *Madotsuki\_the\_dreamer*: dans les coulisses de l'œuvre d'Ismaël Joffroy Chandoutis

INSPIRATIONS PORTRAITS ART NUMÉRIQUE

18 octobre 2023 • Écrit par [Adrien Cornilissen](#)

# CRITIQUES D'OEUVRES



"Madotsuki\_the\_Dreamer" © Ismaël Joffroy Chandoutis

L'histoire de *Madotsuki\_the\_dreamer* est aussi incroyable que dérangeante. Pendant des années, un internaute dissimulé derrière ce pseudo a écumé les communautés les plus sombres d'internet en créant des dizaines d'autres avatars incarnés par des personnalités contradictoires, allant d'un néo-nazi à une féministe radicale, en passant par un jihadiste ou un critique de cinéma. Ismaël Joffroy Chandoutis se saisit de cette histoire réelle et propose une installation vidéo présentée à la Biennale Nêmo. Ce faisant, l'artiste français explore brillamment la question des identités numériques, et se démarque par une empreinte documentaire hybride.

## Broken Spectre : la déforestation vue par Richard Mosse

CRITIQUES | INSPIRATIONS | ART IMMERSIF | PORTRAIT

03 juin 2024 • Écrit par [Adrien Cornelissen](#)



"Broken Spectre", Centre PHI, 2024. © Julien Grimard

À travers des images viscérales – tantôt contemplatives, tantôt terrifiantes – et des procédés technologiques dont il a fait sa signature, Richard Mosse explore de manière sensible le sujet de la destruction environnementale du bassin amazonien dans une installation vidéo et une dizaine de photos grand format. Présentée jusqu'au 3 septembre 2024 au Centre PHI, à Montréal, *Broken Spectre* permet à l'artiste irlandais de renouveler la pratique de la photographie et le genre documentaire à travers une expérience immersive de haute intensité.

La déforestation de masse est une des causes de l'effondrement de la biodiversité et du réchauffement climatique. Ces cinquante dernières années, poussée par des intérêts marchands et à la faveur de politiques populistes, elle a détruit près de 20% de la forêt amazonienne, la plus grande forêt tropicale du monde. Cette catastrophe écologique impacte autant les écosystèmes en place que les habitants de ces territoires, démontrant ainsi notre interconnexion profonde avec le Vivant. « En Amérique du Sud, des milliers de personnes qui étaient des opposants à la destruction de la forêt ont disparu, leurs corps ne seront jamais retrouvés... Je voulais montrer que ce désastre écologique est aussi un désastre humain », explique [Richard Mosse](#).

## Positively Charged : l'écologie au centre de l'interactivité !

CRITIQUES | INSPIRATIONS

16 juin 2023 • Écrit par [Adrien Cornelissen](#)



"Positively Charged" © Studio Molga & Dark Koshara

L'installation *Positively Charged* de l'artiste anglaise Kasia Molga s'intéresse à un thème particulièrement d'actualité, mêlant au centre du débat notre rapport à l'énergie électrique : comment nous la produisons, comment nous la consommons. « À l'origine, rembobine-t-elle, le projet a démarré lors d'un workshop avec des enfants de l'atelier de l'artiste lors duquel les jeunes me parlaient de leur vision de la ville du futur. Les propos tenus étaient très profonds, éco-responsables, portés sur le sens du collectif. Nous avons approfondi les discussions jusqu'à nous concentrer sur l'un des plus gros défis des années à venir : l'énergie électrique. C'est à partir de là que j'ai eu l'idée de faire cette installation. »

Kasia Molga

« Je ne voulais pas beaucoup de composants électriques dans cette œuvre, simplement du public participant pour l'animer »

Si une ville industrialisée d'un million d'habitants en peut consommer environ 10 000 mégawatt-heures (soit 10 000 kilowatt-heures par habitant), quel modèle durable et régénératif est-il possible d'imaginer ? *Positively Charged* a la particularité d'être une œuvre interactive et collaborative qui engage les membres du public comme des sortes de « batteries vivantes ». Combien de kilowatt peuvent-ils produire par eux-mêmes ? Et, surtout, comment fonctionne cette production ?

C'est ainsi que les visiteurs sont invités à produire l'énergie alimentant l'installation. Grâce à leurs battements de cœur et à des mouvements de manivelles, des diodes de LED bleues composant la structure – ainsi qu'un paysage sonore – s'allument et s'éteignent progressivement. Le rendu esthétique est d'autant plus époustouflant qu'il repose sur son éco-conception assumée (matériaux biosourcés, simplicité de disposition...).

# HYBRIDATION ARTISTIQUE

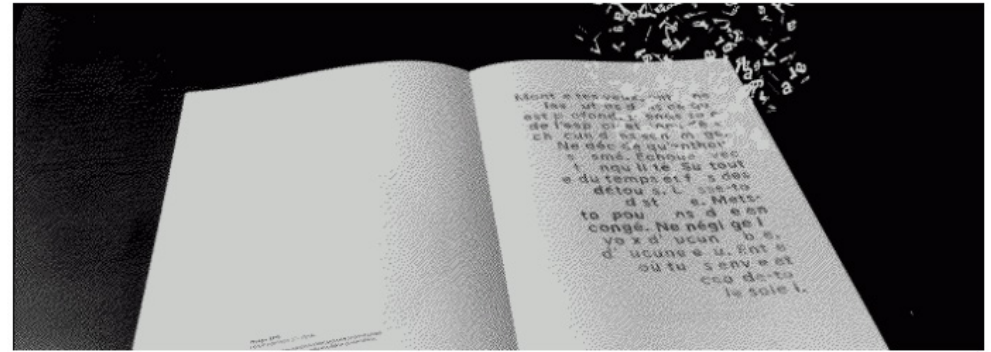
kingkong

lien de lecture 

Édition & numérique : penser le livre  
comme une expérience

● ART  
● DIGITAL

12.12

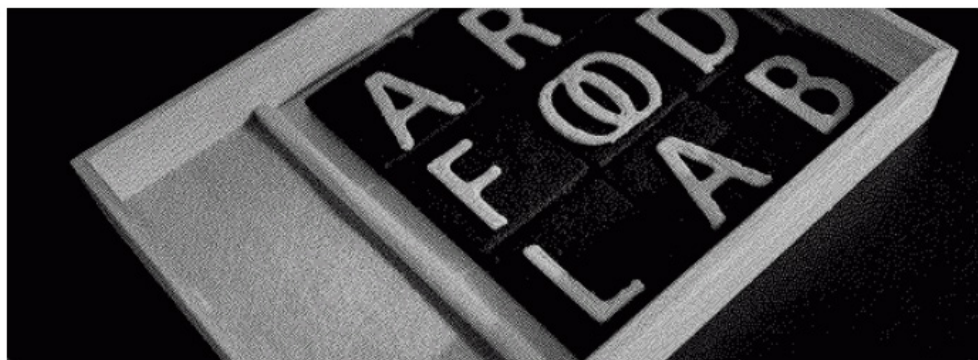


Dans le domaine du livre, les maisons d'édition se mettent à la page du numérique en repensant le traitement, la mise en forme et la diffusion d'un contenu manuscrit. Utilisées à bon escient, les technologies numériques permettent ainsi de créer de nouvelles expériences de lecture. Zoom sur quelques projets inspirants qui laissent entrevoir un secteur des industries culturelles et créatives en mutation.

"Pour Actes Sud, la question est de savoir comment une éditeurice peut prendre le virage numérique. Comment être à la hauteur d'un savoir-faire et d'une image de marque de qualité. Aujourd'hui, nous avons une cinquantaine de sites. Je crois qu'il faut arrêter de produire des sites et se demander comment le numérique peut créer du sens et une plus value pour les lecteurices. J'ai la conviction que bientôt, on ne parlera plus de livres mais d'œuvres qui pourront se décliner dans plusieurs formats..." Le ton est donné pour Yannis Koikas, directeur du numérique chez Actes Sud et ancien responsable numérique de la BNF. Il faut dire que pour Actes Sud qui a **réduit ses effectifs en 2023**, comme pour le reste des éditeurices, la vente de livres fluctue en fonction des nouveaux comportements des consommateurices, notamment ceux induits par les outils numériques. Selon le **Syndicat National de l'Édition**, le marché français équivalait à environ 2.911 millions d'euros en 2022, soit une augmentation de 3,7% par rapport à 2019, année de "référence prépandémie".

L'art numérique va-t-il pimenter la food ?

● DIGITAL  
● DESIGN  
● TECHNOLOGIE  
04.10

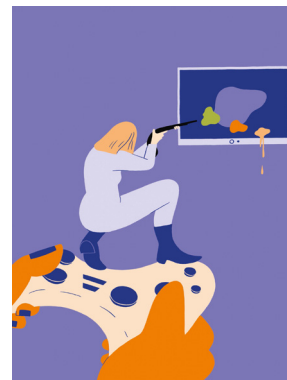


Du théâtre à la danse, en passant par la musique ou les arts visuels, les technologies numériques ont désormais trouvé leur place dans l'ensemble des disciplines de la création contemporaine. Toutes les disciplines ? Non ! Car un domaine résiste encore et toujours aux technologies numériques (pour le moment du moins). En effet, la gastronomie – prestigieusement appelée art culinaire, populairement appelée food – n'a encore que peu expérimenté le potentiel créatif du numérique. Comment expliquer ce phénomène ? Quelles expériences ont déjà été tentées ? Que pourrait-on imaginer pour favoriser l'émergence de connexions entre arts numériques & food ?

## Art et jeu vidéo

# Rendre au gaming ce qui appartient au gaming

ADRIEN CORNELISSEN



# FOCUS TECH

## Choisir un modèle d'IA, le casse-tête des artistes (1/2)

ARTICLE PUBLIÉ LE 21/05/2024 #EXPERTISE

TEMPS DE LECTURE : 8 MIN



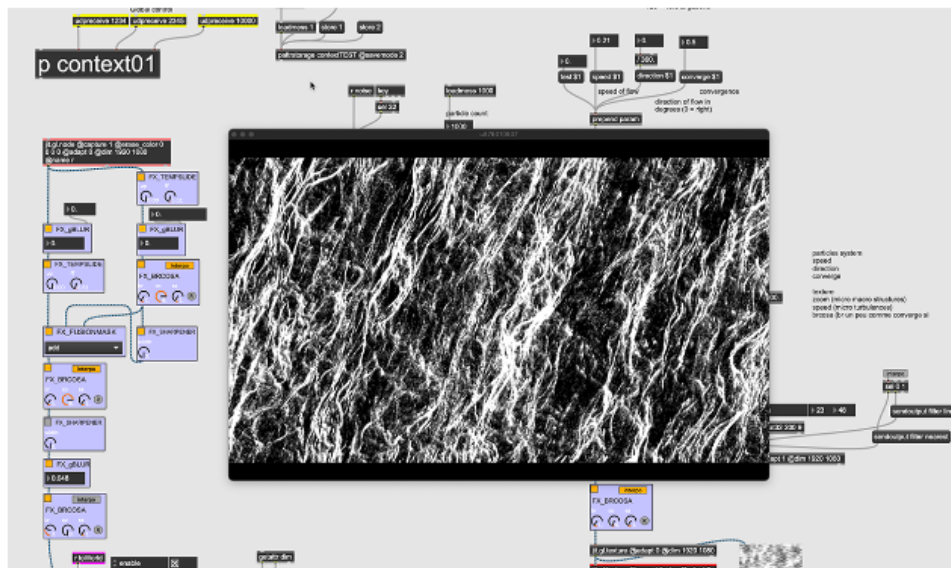
Hyperphantasia – Des origines de l'image © Justine-Emard – Le fresnoy

### Logiciels propriétaire, libre et open source

La médiatisation de l'intelligence artificielle générative est aujourd'hui trustée par les modèles d'entreprises californiennes. Hormis les produits d'OpenAI (ChatGPT, Dall-E, Sora...), les artistes ont encore une visibilité réduite des outils existants sur le marché. Et pourtant il existe des dizaines de modèles – propriétaires, libres et open source – répondant à des enjeux artistiques ou éthiques diamétralement opposés. Tour d'horizon de quelques questionnements sous-jacents à ces outils, appuyés par plusieurs témoignages.

# Comment débuter dans la création immersive ? *Les conseils de Structure Void*

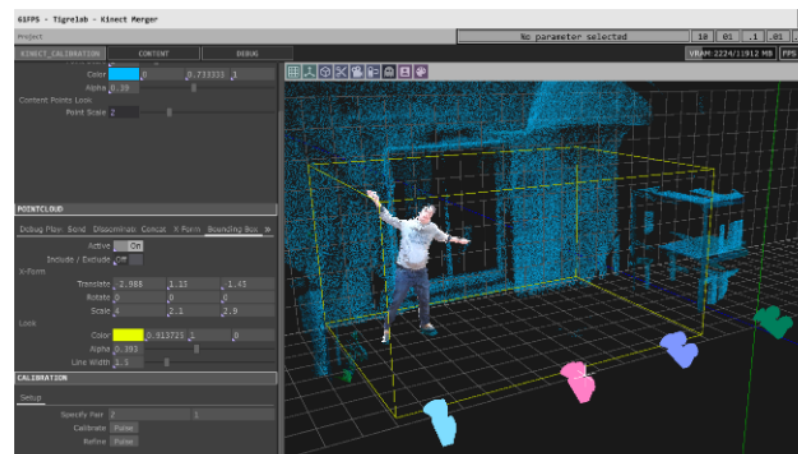
ENTRETIENS | INSPIRATIONS | ART IMMERSIF | LOGICIEL | 29 février 2024 • Écrit par [Adrien Cornelissen](#)



Création sonore, audiovisuelle, interactive, générative, VR ou full-dome : l'offre de logiciels dédiés à la création numérique est dense et crée parfois la confusion. À la tête de Structure Void, organisme de formation basé à Marseille, Julien Bayle, artiste-formateur certifié par Ableton, nous éclaire sur quelques logiciels à disposition sur le marché. Quels sont leurs usages ? Quel est le background nécessaire pour une prise en main ? Éléments de réponse.

# Tout comprendre à TouchDesigner, ce logiciel qui permet de créer en temps réel

ENTRETIENS | INSPIRATIONS | LOGICIEL | NOUVELLES TECHNOLOGIES | 13 septembre 2023 • Écrit par [Adrien Cornelissen](#)



©TouchDesigner

TouchDesigner est encore peu utilisé des créateur·rices numériques européen·nes. Pourtant son potentiel d'interactivité en temps réel et son ergonomie en font aujourd'hui un outil de référence. Développé par [derivative\\_e](#) le logiciel est utilisé par une communauté d'artistes-codeurs comme [Maotik](#), [Nonotak](#) ou [WHITEvoid](#) qui développent des performances et des installations immersives. [Colin Chibots](#), spécialiste de TouchDesigner et administrateur de la communauté Discord francophone, nous éclaire sur ses usages créatifs.