



 **FORMATION DE 2 JOURS**

Art génératif

Perspectives historiques, codage créatif et IA génératives

PUBLIC CONCERNÉ

Enseignant-e-s en histoire de l'art, en arts visuels et en sciences, ainsi que toute personne intéressée par le "creative coding" et l'histoire de l'art numérique

ORGANISATION

Faculté des lettres, Université de Lausanne (UNIL)

ENJEUX

Une intelligence artificielle (IA) peut-elle créer une œuvre d'art ? Un algorithme peut-il remplacer un pinceau ? Si oui, comment le décoder... voire le coder ?

Marquée par la révolution numérique et l'expansion de l'intelligence artificielle, notre époque offre une occasion unique de réfléchir à l'interaction entre art et informatique et à en faire l'archéologie. Depuis les années 1960 et les premières expérimentations de génération d'images assistée par ordinateur jusqu'à l'utilisation des réseaux antagonistes génératifs (GAN), les artistes ont exploré les potentiels créatifs des innovations technologiques.

Cette formation vise à retracer le contexte historique de ces nouvelles manières de créer / générer des œuvres, à acquérir des clés de lecture ad hoc et à s'initier au codage créatif comme à la génération d'images.

OBJECTIFS

- Situer le contexte historique de l'essor de l'art numérique
- Utiliser des outils théoriques dans l'analyse d'œuvres d'art génératif
- Présenter les composantes essentielles d'une œuvre d'art génératif
- Programmer des algorithmes de dessin génératif en p5.js
- Recoder quelques œuvres d'art déterminantes de l'histoire de l'art génératif
- Créer ses propres œuvres d'art génératif à l'aide de l'IA



Education numérique

L'Université de Lausanne prépare les professionnel-le-s de l'enseignement et de l'éducation à relever les défis de la transition numérique.



Jeudi 16 et vendredi 17 mai
2024, de 9h à 17h



CHF 600.-

Pour les enseignant-e-s DGEO, DGEP
et DGEJ, la finance d'inscription est
partiellement prise en charge par
l'Université de Lausanne et s'élève à
CHF 200.-

EN SAVOIR PLUS



Campus UNIL-EPFL,
Lausanne



Attestation de participation



Inscription en ligne

Délai d'inscription : 15 mars 2024
Nombre de participant-e-s limité

PROGRAMME

PARTIE 1 : INTRODUCTION À L'HISTOIRE DE L'ART GÉNÉRATIF

La première partie de la formation sera consacrée à l'histoire de l'art numérique et en particulier de l'art génératif, des premières expérimentations dans les années 1960 à nos jours. Il s'agira de retracer le contexte historique de l'intégration de l'ordinateur dans le champ artistique et d'en analyser l'évolution jusqu'aux œuvres les plus récentes utilisant des intelligences artificielles.

A partir d'études de cas, les participant-e-s expérimenteront des outils théoriques permettant l'analyse d'œuvres numériques créées à l'aide d'algorithmes.

PARTIE 2 : PRISE EN MAIN DE L'ENVIRONNEMENT p5.js

La deuxième partie de la formation sera consacrée à la prise en main de la librairie p5.js. Sa légèreté, sa convivialité et la richesse des ressources disponibles en font une palette de premier choix pour (re)produire des œuvres d'art génératif. L'accent sera mis sur l'écosystème de développement, ainsi que sur les rudiments de ce langage de programmation très accessible.

PARTIE 3 : PRODUCTION D'ŒUVRES DIGITALES

La troisième partie de la formation sera consacrée à la production d'œuvres digitales en p5.js et à l'aide d'intelligences artificielles. En p5.js, des exercices progressifs seront proposés, dont plusieurs consacrés à la reproduction d'œuvres marquantes de ce courant artistique. Les intelligences artificielles seront mobilisées pour produire des œuvres fusionnant différents styles artistiques.

PARTIE 4 : ESPACE DE DISCUSSIONS ET D'ÉCHANGES

La quatrième partie de la formation sera consacrée aux retours d'expériences. Il s'agira de discuter de ses propres expérimentations des outils enseignés et des œuvres générées dans le cadre de la formation.

INFORMATION PRATIQUE

Afin d'expérimenter certains outils, les participant-e-s devront se munir d'un ordinateur portable (non fourni).

RESPONSABLES ACADÉMIQUES

- **Nathalie Dietschy**,
*Professeure assistante,
Section d'histoire de l'art,
Faculté des lettres, UNIL*
- **Isaac Pante**,
*Maître d'enseignement et de
recherche, Section des sciences
du langage et de l'information,
Faculté des lettres, UNIL*