

Naoko Tosa Art Exhibition ZENetic Computer Installation and Art Works

16th – 18th March 2011.

Paris Aquarium Cinéaqua Cinema 1

Address : 5 Avenue Albert De Mun 75016 Paris

<http://www.cineaqua.com/>

We will artist talk and a party during the exhibition.

March 16 11:00 AM~12:30 PM

11:00~ at Japanese Reataurant Ozu

Official inauguration at 11:00 AM: the event will be followed by a small cocktail party (champagne, soft-drinks, small cocktail)

11:30~ at Cinema 1

Naoko Tosa Artist Talk and ZENetic Computer Installation

March 18at 10 :00AM~ 11:30AM at Cinema 1

10:00 AM -second conference : a light breakfast will be served (French croissants, orange juice, tea & coffee)

Naoko Tosa Artist Talk and ZENetic Computer Installation



ZENétique pour ordinateurs

Je voulais essayer de faire pratiquer le Zazen à un ordinateur, enseigner, en quelque sorte, la voie du zen à une machine.



Naoko Tosa, Ph.D.

Artiste et professeur à l'Université de Kyoto

tosa@media.kyoto-u.ac.jp

<http://www.tosa.media.kyoto-u.ac.jp/>

Associez les principes du bouddhisme, de la philosophie orientale et de la culture japonaise traditionnelle avec des images de peinture à l'encre et des haïkus. Mettez tout cela dans un ordinateur. Vous obtenez « la ZENétique pour ordinateurs », une installation interactive, créée par Naoko Tosa, artiste multimédia et professeur de l'Université de Kyoto.

Cette installation incite les visiteurs à créer leurs propres images et des histoires sur un grand écran en papier de riz, tout en explorant le zen, l'art japonais et eux-mêmes. Mme Tosa sera sur place pour guider les visiteurs vers un état de conscience supérieur, renforcé par les improvisations du trompettiste de jazz Toshinori Kondo.

Un ordinateur n'hésite jamais. Il n'y a pas de place pour l'incertitude quand les informations circulent dans la machine. Au contraire, la conscience, le langage et le jugement humain sont caractérisés par des hésitations et des incertitudes de toute sorte. Être indécis ou hésitant fait partie de l'expérience humaine.

Le bouddhisme et le taoïsme imprègnent depuis toujours la philosophie orientale et la culture japonaise, où le rythme d'un haïku et les plis d'un kimono flottent librement dans l'air. Dans cette atmosphère, les idées vagues ou ambiguës ne sont pas détruites, elles sont soigneusement conservés. Elles attendent, dans un coin de la mémoire, jusqu'à ce qu'une sensation nouvelle entre en résonance avec l'une ou l'autre. Lorsque cela arrive, elles reviennent à la surface et prennent tout leur sens.

Avec le projet de la ZENétique pour ordinateurs, je me suis concentrée sur le «hésitations» tapies dans la conscience et l'inconscient de l'homme, comme on explore, sous la conduite d'un maître, les dialogues énigmatiques qui forment la base de l'ascèse du Zen. Nous avons voulu rendre cette sensibilité japonaise, « orientale », et la faire passer sur un écran d'ordinateur, et nous avons élaboré cette interface pour que les utilisateurs puissent pénétrer dans l'univers de la peinture Sansui.

En ce qui concerne le développement du projet lui-même, j'ai conçu des images ou des scénographies inspirées de la philosophie orientale, et en me laissant guider par mon inspiration artistique, je les ai incorporées dans cette installation technologique interactive. Avec mon équipe, nous avons ensuite examiné le résultat et tenté de l'améliorer. Nous nous sommes efforcés en particulier d'obtenir un effet esthétique « soustractif » et de placer l'utilisateur dans un dispositif qui maintient son jugement critique au seuil de la conscience. Aussi, afin de rendre ce processus plus dynamique, nous avons inclus dans notre système, certaines innovations issues des recherches du Dr Peter Davis sur le chaos (Chaos engine).

La ZENétique pour ordinateurs vous propose une narration interactive d'un genre nouveau, où la conscience flotte comme les nuages dans le ciel. Nous avons essayé d'enseigner à une machine la voie du zen. Oubliez tout ce que vous savez et venez expérimenter des sensations inédites.



**Vous pouvez
télécharger
Sansui encre iPhone
App peinture.**
<http://bit.ly/aTAuc8>



Naoko Tosa est l'artiste japonais médias et professeur. Elle a reçu un doctorat en ingénierie pour la recherche Art et de la technologie de l'Université de Tokyo. Elle est professeur à l'Université de Kyoto a été de 2005.

Elle a été membre Artiste au Massachusetts Institute of Technology Center for Advanced Visual Studies (CAVS) 2002-2004. Elle a été chercheur à l'ATR (Advanced Technology Research Labs) Media & Communication Lab. 1995-2001.

Son travail a été exposé au Museum of Modern Art de New York, le New York Metropolitan Art Museum, ACM SIGGRAPH, Ars Electronica, le Long Beach Museum, International du Film de Berlin Festival des nouveaux médias Division et d'autres endroits à travers le monde.

Ses œuvres font également partie des collections de la Fondation du Japon, de l'American Film Association, le Japon Film Culture Center, le Musée National d'Art, Osaka et la préfecture de Toyama Museum of Modern Art.

En 1997, L'Oréal Grand Prix pour l'art alliant recherche et la science lui a décerné le premier prix.

En 2000, elle a reçu des prix de la catégorie Art Interactif dans ARS Electronica, ainsi que d'un 2e prix pour Nabi de contes numériques sur le patrimoine immatériel de la concurrence, organisée par l'UNESCO en 2004.

Elle a reçu un financement de la recherche de l'agence des affaires culturelles du Japon 2000, en provenance du Japon science et la technologie Agency2001-2004, de France Telecom R & D 2003-2005, de l'une des plus grande compagnie de jeu, Taito Corp (ils ont construit "l'espace Invaders ») 2005-2008, de l'Institut national de l'information et des communications (NTIC) 2005-2008.

Son nouveau projet est Expo Galerie numérique (GDE) à Yeosu Corée Expo 2012. Expo Galerie numérique est la rue principale de l'Expo 2010 Yeosu, en Corée du Sud. La rue principale de la GDE conduit les invités à l'Expo, en leur montrant la grande échelle des performances interactives des médias.

[PDF\(6.4MB\)](#)

Naoko Tosa & Associates

Computing of Art and Culture