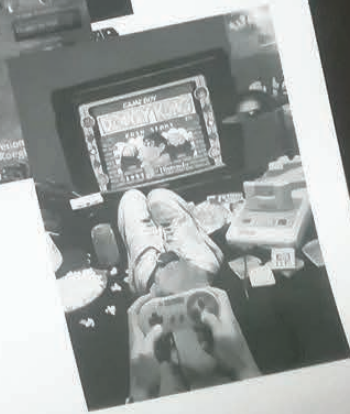


# « Si je te dis Geek... »



est tenue entre vos mains l'encyclopédie non  
usive de la figure du Geek. Son but est de  
asser l'image stéréotypée de ce que nous  
ons communément le «geek», sans vraie-  
ment savoir ce que nous désignons en utilisant  
ce mot. Il s'agit ici de proposer des images  
triant de constituer un univers de sens  
quel se meut le geek, en partant de la  
m:

# «Si je te dis Geek, tu me lis quoi?»

des réponses diverses, allant  
celle de ses grands-parents,  
lant en informatique  
tir de ces images glanées  
avons tenté de construire  
sulle ouvrant à la réflexion  
tamment non achevable.  
avoquer sa propre image  
constitue en ajoutant  
la forme de cette édition  
epr de l'open source,  
continuer, nuancer

**informatique  
et Art  
Numérique**

# L'in- forma- tique

Le développement de l'art numérique n'est pas seulement un outil, mais aussi le matériau, l'esthétique, le langage, quand ce n'est pas le caractère de l'œuvre. L'art numérique s'ouvre sur de nouvelles dimensions induites par l'interaction du monde : interaction et médiation des sources et des données, immédiateté et virtualité, etc.

# L'art numé- rique

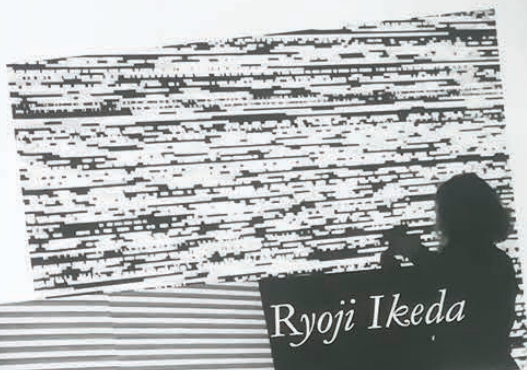
est la conjugaison de l'art et des nouvelles technologies liées à la révolution électronique et informatique.

L'avènement de l'art numérique, même si n'est pas seulement un outil, mais aussi le matériau, l'esthétique, le langage, quand ce n'est pas le caractère de l'œuvre. L'art numérique s'ouvre sur de nouvelles dimensions induites par l'interaction du monde : interaction et médiation des sources et des données, immédiateté et virtualité, etc.

Contre de l'art, des machines et de leur état de la en acte des premières années du XXe siècle au travers du surréalisme, du dadaïsme et du futurisme, notamment dans les années soixante, au travers de l'art vidéo et l'art numérique. La puissance de calcul des ordinateurs a permis une interaction entre l'art et la création numérique. S'est ainsi développée une catégorie de l'art numérique s'appuyant sur l'état de son temps, il est donc devenu un langage en anglais et des arts. Chaque pixel représente une donnée en trois composantes (rouge, vert, bleu). Les pixels sont les plus petits éléments de l'image. Leur nombre est de la même ordre de grandeur que celui de la base constituante de l'art numérique est décliné en deux (2D) ou trois (3D) dimensions.

Par ce que l'art numérique

« La révolution informatique  
gagner un temps fou aux  
ils le passent avec leur  
-Kobayashi



Ryoji Ikeda

