

## 1950

Ben Laposky, mathématicien et artiste américain, crée les premières images dites électroniques sur des ordinateurs analogiques à partir d'oscilloscopes.

## 1951

Au Japon, [Katsuhiko Yamaguchi](#) et un groupe d'artistes créent *L'Atelier Expérimental* (Jikken Kobo).

## 1956

A Paris, [Nicolas Schöffer](#) crée la sculpture électronique interactive *CYSP 1*.

## 1957

Le compositeur américain Lejaren Hiller crée *ILLIAC Suite* pour quatuor à cordes, Illiac était le nom de l'ordinateur.

## 1959

Les [premières expériences en littérature](#) avec l'informatique se déroulent autour de Theo Lutz à l'Ecole Polytechnique de Lausanne.

## • [Les années 1960-1970 : émergence d'un champ artistique](#)

## 1963

Les premières [œuvres visuelles sont réalisées par ordinateur](#) par programmation algorithmique.

Frieder Nake et Georg Nees en Allemagne.

Kenneth Knowlton et A. Michael Noll aux Laboratoires Bell aux Etats-Unis

On parle de "computer art", "d'art à l'ordinateur" ou "d'art informatique".

## 1965

Plusieurs expositions de *computer art* sont organisées en Europe et aux Etats-Unis : *Generative Computergrafik* (février) et *Computergrafik* (novembre) à Stuttgart, Allemagne, *Computer Generated Pictures* (avril) à la Howard Wise Gallery de New York. Création du [festival Sigma](#) à Bordeaux.

## 1966

Aux Etats-Unis, John Whitney est engagé comme artiste en résidence par IBM chargé d'explorer le potentiel esthétique de l'infographie. Il y développe parmi les premières [animations numériques](#).

## 1967

Dans l'image numérique, au côté d'un courant abstrait, se développe une création figurative dont témoigne [Sine-Curve Man](#) de Charles Csuri.

L'artiste Robert Rauschenberg et l'ingénieur Billy Klüver créent [E.A.T / Experiments in Art and Technology](#) à New York où artistes et ingénieurs collaborent pour produire des œuvres à la croisée entre l'art, la science et la technologie.

## 1968

Création du Center for Visual Arts Studies/C.A.V.S. (Centre des arts visuels avancés) au Massachusetts Institute of Technology/M.I.T par l'artiste Gyorgy Kepes, institut de recherche pour un travail de création interdisciplinaire dans les domaines de l'art, de la science et de la technologie avec une collaboration entre artistes, scientifiques et ingénieurs.

Création de la revue [Leonardo](#) par [Frank Malina](#).

[Cybernetic Serendipity](#) organisée par Jasia Reichardt à l'Institute of Contemporary Art/I.C.A. (Institut d'art contemporain) de Londres est considérée comme l'exposition inaugurale de l'art numérique. A cette période là, on parle d'art "cybernétique".

Exposition *Tendencija 4* : [Computer and Visual Research](#) à la Galerie d'art contemporain de Zagreb.

## 1969

Le groupe "Art et informatique" est créé à l'Université de Paris 8 (alors la Faculté de Vincennes).

## 1970

[Exposition Software, information technology : Its meaning for art](#) organisée par Jack Burnham au Jewish Museum de New York.

Edward Ihnatowicz crée avec le soutien de Philips, la sculpture robotique interactive [The Senster](#).

## 1971

Harold Cohen crée l'œuvre-programme d'intelligence artificielle [Aaron](#), emblématique de l'art génératif.

[Abraham Moles](#) publie *Art à l'ordinateur* chez Casterman.

## 1976

Vera et François Molnar créent un des premiers programmes de génération d'images, le ["Molnart"](#).

## 1977

Sherrie Rabinowitz et Kit Galloway, fondateurs de l'Electronic Cafe à Los Angeles créent *Satellite Arts Project*, ballet coopératif, via satellite, où les danseurs sont dans deux lieux différents, œuvre fondatrice de la [téléprésence](#) dans l'art.

**1979**

Création du [Festival Ars Electronica](#) à Linz en Autriche.

- [\*\*LES ANNEES 1980-1990 : L'EXPLOSION DE L'ART NUMERIQUE\*\*](#)

- [\*\*LES ANNEES 2000 : Normalisation et nouvelles expérimentations\*\*](#)

**PARMI LES FESTIVALS ET INSTITUTIONS APPARUS EN FRANCE DEPUIS 2000**

Festival [@rt Outsiders](#) à Paris (2000)

Festival *Exit* à Créteil (2000)

Création en 2001 du [Cube](#) à Issy-les-Moulineaux, issu de l'Association ART 3000 fondée en 1988

Festival [Seconde Nature](#) à Aix-en-Provence (2007)

[Réseau Arts Numériques / R.A.N](#) (2007)

[Digitalarti](#) pour la promotion et le développement d'un marché des arts numériques (2009)

[Gaité Lyrique](#) (2011)

**PARMI LES NOUVELLES EXPLORATIONS ET THÉMATIQUES**

Développement de logiciels de création ouverts, dit "open source"

*Processing* des artistes Casey Reas et Ben Fry (2001)

Le VJing ou performance audiovisuelle

[Ryoji Ikeda](#)

Cécile Babiolle

Le jeu vidéo comme forme artistique

d'où sont issus les machinima, films réalisés en utilisant un moteur de jeu vidéo.

La Geolocalisation et le locative media, reposant sur le GPS et autres systèmes de repérage des individus et des choses dans l'espace.

[Can You See Me Now](#), Blast Theory (2001)

L'inscription du numérique et des technologies de la communication dans les objets

[Interact Wearing](#), Natacha Roussel et le Collectif Experientiae Electricae (2008).

[Nabaz'mob](#), Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé (2009).

*Les Trucs*, [Albertine Meunier](#), 2010

L'Ecotechnologie

[Pigeon Blog](#), Beatriz da Costa (2006)

[Nuage vert](#), HeHe (2008)

Les frontières entre mondes virtuels numériques et espaces physiques se dissolvent

Internet et les réseaux deviennent mobiles

l'écran du téléphone ou des tablettes se répand comme l'interface commune

la réalité est augmentée

[We AR in MoMA](#), Tamiko Thiel, 2010

[Question](#), Nicolas Frespech, 2011

Annick Bureau

Critique d'art

Directrice de [Leonardo/Olats](#)