

YANN MINH noomuseum.net

Objet : APPEL A RESIDENCE ARTISTIQUE

résidence-mission artistes de l'image-outils et
supports multimédia / DOUCHY-LES-MINES
service culturel 03 27 22 22 48
douchy.culture@gmail.com

Lettre de motivation

Bonjour madame, monsieur,

artiste et auteur depuis plus de trente ans, oeuvrant dans les domaines de l'écriture, des arts plastiques, et des nouveaux média, votre offre de résidence mission m'intéresse beaucoup car elle est en adéquation avec le développement de mon NooMuseum.

Depuis plus de dix ans j'ai développé un dispositif immersif original, à la fois oeuvre d'art numérique et outil de formation : le NooMuseum, qui me sert de support pédagogique innovant pour former les étudiants des grandes écoles d'art et d'ingénieurs aux évolutions de notre cyberculture depuis la préhistoire.

<http://www.noomuseum.net/noopedagogie.html>

Cet outil et création numérique originale hérité des techniques vidéoludiques et que j'utilise avec succès depuis plusieurs années, me sert de support à conférence, sous la forme de promenades immersives dans les galeries dématérialisées d'un musée virtuel, à la rencontre des grands moments emblématiques de notre histoire ayant conduit à notre modernité.

Il peut être adapté et enrichi relativement facilement en fonction du contexte, d'un projet, d'un développement collaboratif.

Trente ans d'enseignement dans différentes écoles d'art et d'ingénieurs font que je pense avoir les compétences pédagogiques, artistiques et relationnelles pour animer des ateliers,

des rencontres, sensibiliser un public jeune et moins jeunes aux techniques de création numériques en 3D, en particulier la modélisation de mondes virtuels vidéoludiques.

En espérant avoir suscité votre intérêt, je suis à votre disposition pour toute demande d'information.

très cordialement :-)

Yann Minh

Curriculum vitae

YANN MINH noomuseum.net

Yann Minh, (yann nguyen minh) né en 1957, enfance à Lorient en Bretagne.

Yann Minh est un artiste en nouveaux médias diplômé de l'ENSAD, écrivain de Science-Fiction cyberpunk, réalisateur documentariste de télévision, carnettiste, enseignant conférencier dans les grandes écoles en histoire de la cyberculture, et plusieurs fois primé pour ses créations artistiques.

Yann Minh a forgé en 1997 le néologisme "Nøonaute" pour décrire sa vocation d'explorateur du cyberspace et se qualifie de "voyageur au long cours de la noosphère".

Fondateur du groupe d'art numérique Cyberesthésie il a ouvert après un quart de siècle de noopérégrinations à la tête de ses équipages de hackers, d'avatars, de golems et d'égrégores, de nombreuses voies cyberspatiales dont la plus notoire est son musée virtuel hypermédia en 3d temps réel "Le NøøMuseum" qui propage ses galeries dans les méandres des réseaux numériques.

Au travers de ses expérimentations et explorations artistiques, Yann Minh a développé une réflexion et expertise des modifications cognitives et sensuelles générées par la création et l'utilisation intensive d'avatars numériques et d'environnements dématérialisés.

Ses installations et performances immersives, qu'il appelle des NøøScaphes, en ajoutant des stimuli physiques synchronisés avec les dramaturgies interactives des mondes dits "virtuels" permettent d'explorer de nouvelles formes de relations sociales et de sensualités dématérialisées, qui favorisent entre autre, le développement de formes spécifiques de construction identitaires que Yann Minh appelle les NøøDividus.

Yann Minh a également écrit un roman de science fiction cyberpunk en 1997 édité par Florent-Massot, et décrivant une cosmogonie virtuelle peuplée d'androgynes transsexuels, d'avatars de cyborgs, de dragons fluorescents, de rochers volants dans les airs, de nanotechnologie invasive et de serial killer transcyberspace : Thanatos, Les Récifs.

<http://www.yannminh.org/french/IndRomans.html>

Depuis 2003 Yann Minh construit un musée virtuel transmedia, le NooMuseum, qui a obtenu la Bourse Pierre Schaeffer pour la création et l'expérimentation de la SCAM en 2009, et a été le projet d'une résidence artistique à Montréal en collaboration avec la CALQ, Oboro, la SAT l'Institut Français et le Cube en hiver 2013.

<http://noocarnettiste.com/NooCarnetQuebec-010.html>

Le Noomuseum est accessible au travers du cyberspace par les FPS comme Unreal Tournament, Unity 3D, ou par les mondes persistants comme Second Life.

Le NøøMuseum est aussi un dispositif pédagogique immersif utilisé depuis 2003 dans le cadre des cours et intervention d'histoire de la cyberculture de Yann Minh dans les grandes écoles d'art et d'ingénierie comme l'ENSAM, Sciences Politiques Grenoble, l'école de l'image des gobelins, l'ESAT, le Strate College, différentes universités et IUT.

<http://www.noomuseum.net>

En 2010 Yann Minh a forgé le néologisme "cyberesthésie" et fonde le groupe de création numérique du même nom. <http://www.cyberesthesie.com/> spécialisé dans les interactions homme machine, et qui sera invité à présenter ses performances d'art numérique à la Border Line Biennale de la Demeure du Chaos en 2011.

Yann Minh réalise aussi des carnets de voyage numériques, <http://noocarnettiste.com/> et a obtenu avec la grande voyageuse Karen Guillorel le premier prix du carnet de voyage numérique de Clermont-Ferrand en 2013 pour son projet E-Migrations : Un carnet de voyage 3d temps réel immersif réalisé avec Unity3D.

<http://www.rendezvous-carnetdevoyage.com/page-les-laureats-2013>

Bibliographie

Thanatos les Récifs. 1997 Ed Florent Massot.

[1997](#) :Roman de Science-Fiction cyberpunk : Mettant en scène l'anomalie des "Récifs" : un "univers persistant" émergeant dans le monde réel ([ISBN 2908382725](#))
<http://yanminh.org/french/IndRomans.html>

Le NooNaute. Nouvelles poétique éditée dans le recueil dirigé par Karen Guillorel : Traverses, Livre Voyageur. 2007
ISBN 978-2-9530266-0-3-0

http://www.lubanoo.com/livres/traverses_livrevoyageur_versionelectronique.pdf

Egregore 2050. Nouvelles parue dans le magazine de SF Galaxie Numéro 15 en 2012.

<http://www.yannminh.org/french/TxtEgregore2050-010.html>

http://www.galaxies-sf.com/sommaire.php?id_revue=18

La revue du cube : Nouvelles et textes divers

<http://www.cuberevue.com/author/yannminh>

Divers articles dans des revues scientifiques autour des jeux vidéo, des réseaux sociaux numériques et des avatars.

Yann Minh, « *Le virtuel pour quoi faire ? Regards croisés* », psychologie clinique, no 37, 2014 ([ISSN 978-2-7598-1252-3](#), [lire en ligne \[archive\]](#))

Yann Minh, sous la direction d'Etienne Armand Amato et Etienne Perény., Pratiques intensives de l'avatar, d'une installation immersive à la notion de cyberesthésie. Dans: *Les avatars jouables des mondes numériques* 2013([ISBN 978-2746232914](#), [lire en ligne \[archive\]](#))

Yann Minh, article dans *Corps Du Monde* de Bernard Andrieu, Gilles Boëtsch édité chez Armand Collin, Le corps Cyberesthésique, Armand Colin, 2014 ([ISBN 978-2-200-27961-5](#), [lire en ligne \[archive\]](#))

Manifeste des arts immersifs. Sous la direction de Anaïs Bernard et Bernard Andrieu.(collection épistémologie du corps), PUN-éditions universitaires de Lorraine, 2014 ([ISBN 978-2-8143-0196-2](#), [lire en ligne \[archive\]](#))

Liens divers

Sites persos <http://www.noomuseum.net> , <http://www.yannminh.org>

La page Wiki de Yann Minh http://fr.wikipedia.org/wiki/Yann_Minh ,

Le CV détaillé sous LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/yannminh>

Infographies, et images presse <http://www.yannminh.org/YannMinhImagesHD/ImagesHD-Yann-Minh.html>

DOSSIER ARTISTIQUE

Démarche

L'art étant vu d'un point de vue inspiré par la cybernétique de Norbert Wiener, comme le plus haut niveau de traitement informationnel de l'humanité, je considère ma carrière artistique sous l'angle métaphorique du marin au long cours explorant les océans en quête de terres vierges à explorer. Je suis un noonaute, un explorateur de la noosphère qui utilise différents outils de créations pour naviguer dans les sphères informationnelles de l'humanité.

Ainsi, mes vaisseaux d'explorations privilégiés, mes "NooScaphes" sont l'écriture, la peinture, le dessin, l'art numérique, le jeu vidéo.

Je décris cette démarche au travers d'une vidéo de création qui s'appelle NooGenesis.

<http://www.yannminh.org/english/CtNooGenesis.html>

<http://youtu.be/XzJORHjmaYU>

CREATIONS

Le site du NooMuseum : <http://www.noomuseum.net>

Mes infographies les plus emblématiques dont la plupart existent sous forme de tirages numériques qui peuvent être exposées :

<http://www.yannminh.org/YannMinhImagesHD/ImagesHD-Yann-Minh.html>

Mes carnets de voyages numériques : <http://noocarnettiste.com/>

Le site de l'open nøøMuseum :

<http://www.noomuseum.net/Open-NooMuseum/IndOpenNooMuseum.html>

INSTALLATION D'ART NUMERIQUE.

Le dispositif du NooMuseum peut être présenté sous forme d'installation numérique dans une galerie, musée ou salle d'exposition, ainsi que le carnet de voyage numérique :Emigration, qui a eut le premier prix du festival du carnet de voyage numérique et a été présenté sous forme de dispositif au festival Videoformes à Clermont Ferrand.