

YANN MINH artiste en nouveaux médias

06 14 70 16 40 yannminh@noomuseum.net

Premier prix du festival international d'art vidéo de Charleroi en 1984

Installation immersive multimédia *Mediaøøø* exposée au musée d'art moderne du Centre Georges Pompidou en 1983

Premier prix du concours d'infographie 2002 international digital art awards (IDAA) pour l'œuvre Stheno

Prix « Spécial Pixellisme 2000 » à l'occasion de l'exposition d'illustrations de SF "Visions du Futur 2000" (mairie du XVIII^{ème} arrondissement de Paris du 26 au 28 janvier 2000)

Prix Brouillon d'un Rêve de la SCAM en 2009. (Bourse Pierre Schaeffer) pour son musée virtuel : Le NøøMuseum.

Premier prix avec Karen Guillourel du carnet de voyage numérique de Clermont-Ferrand 2013

Lauréat RÉSIDENCES FRANCE / QUÉBEC – ARTS NUMÉRIQUES 2013

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

Artiste chercheur, écrivain et conférencier multimédia, spécialiste des cybercultures, Yann Minh se décrit comme un "noonaute" cyberpunk : un explorateur de la noosphère. Ses quarante années de "noopérégrinations" dans le cyberspace et la noosphère lui ont inspiré une réflexion originale sur l'évolution de notre modernité et de la vie, influencée, entre autres, par les concepts de cybernétique, noosphère, mémétique, transhumanisme et extropie..

Parcours pédagogique

Enseignant en réalisation vidéo à l'ENSAD (1984-1996).

Enseignant en 3D, design d'interaction et réalité virtuelle à l'ESAT (2008-2016).

Enseignant en histoire de l'art et de la cyberculture à Sciences Po Grenoble Annecy (2015)

Enseignant en histoire de l'art et de la cyberculture à l'ENSAM 2013-2015

Plusieurs fois primé pour ses créations artistiques depuis 1981.

Artiste en résidence de médiation numérique au Centre des Arts et de la Culture de Douchy les mines de septembre à décembre 2015.

Au travers de ses expérimentations et explorations artistiques, Yann Minh a développé une réflexion et expertise des modifications cognitives et sensorielles générées par la création et l'utilisation intensive d'avatars numériques et d'environnements dématérialisés. Ses installations et performances immersives explorent de nouvelles formes de relations sociales et de sensualités dématérialisées qui ont fait l'objet de plusieurs articles dans des revues scientifiques. ¹Ecrivain de science fiction cyberpunk son roman *Thanatos, Les Récifs*, édité en 1997 par Florent-Massot, décrit une cosmogonie virtuelle peuplée d'androgynes transexuels, d'avatars, de cyborgs, de dragons fluorescents, de rochers volants, de nanotechnologies invasives et de serial killers trans-cyberspace.

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

¹ _ « *Le virtuel pour quoi faire ? Regards croisés* », psychologie clinique, no 37, 2014 ([ISSN 978-2-7598-1252-3](#), [lire en ligne \[archive\]](#))

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

_ "*Le corps Cyberesthésique*" dans *Corps Du Monde* de Bernard Andrieu, Gilles Boëtsch édité chez Armand Collin, 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 \[archive\]](#))

Depuis 2003 Yann Minh enrichie son oeuvre d'art dématérialisée : Le NøøMuseum, un musée virtuel hypermédia et transmédia, qui a obtenu la Bourse Pierre Schaeffer pour la création et l'expérimentation de la SCAM en 2009, et a été le projet de sa résidence artistique à Montréal de 2013, en collaboration avec la CALQ, Oboro, la SAT l'Institut Français et le Cube.

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

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 de ses cours et interventions sur l'histoire de la cyberculture, 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 éponyme : <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 et au T.O.T.E.M à Nancy. Il 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>

Réflexion philosophique en art et pédagogie artistique.

Art et traitement de l'information.

Norbert Wiener, le mathématicien fondateur de la cybernétique en 1948, hiérarchise le vivant à l'aune des notions de traitement de l'information, pour résumer sa réflexion : Plus un organisme traitera de l'information complexe, plus il sera haut dans la hiérarchie du vivant.

D'un point de vue scientifique rationnel inspiré de cybernétique nous pouvons choisir de définir l'art comme étant le plus haut niveau de traitement informationnel de l'espèce humaine : "L'art, c'est du traitement de l'information, et sans doute le plus haut niveau de traitement de l'information de l'humanité."

Cet aphorisme est volontairement provocateur, car à la fois il semble proposer une réduction scientiste de l'art à ses "praxis" communicantes, et aussi parce qu'on a plutôt tendance à considérer que si on devait hiérarchiser les espaces de traitement informationnels de l'humanité, ce serait plutôt la science qui les dominerait tous, à l'instar de l'anneau de Tolkien. .

Rationnel :

L'art est le plus haut niveau de traitement de l'information humaine d'un point de vue rationnel cybernétique, du fait de l'ampleur de ses pratiques et traces historiques objectives mesurables laissées dans notre histoire des arts et nos activités sociales et individuelles actuelles, et qu'un concept scientifique récemment développé par le généticien Richard Dawkins désigne sous le terme de memeplexe, ou mémétique.

Métaphysique :

Mais, dans tous les domaines d'activité humaines le terme d'art apparaît aussi pour décrire un seuil de complexité qui échappe à la formalisation "raisonnée" analytique : on va parler de l'art de la danse, de la rhétorique, des mathématiques, de la physique, de la géométrie, de la chimie, des couleurs, de la cuisine, de la gymnastique, de l'escrime, etc...

L'art est le plus haut niveau de traitement de l'information de l'humanité, aussi pour ses prolongements et interactions métaphysiques mystérieuses, irrationnelles, et non mesurables avec ce que Jung appelle l'inconscient collectif, ou que l'anthropologue Pierre Teilhard de Chardin appelle la Noosphère et qu'on retrouve sous forme de "plasme" et "nam shub" chez les écrivains Philip K.Dick et Neil Stephenson qui syncretisent ces concepts rationnels et métaphysique dans leur fictions ludiques.

Pour moi, l'artiste contemporain est un nøonaute, ou un cybernaute, c'est à dire que c'est un explorateur et architecte de ces sphères informationnelles complexes qui génèrent et sont générées par les activités individuelles et collectives de l'humanité.

La formation aux carrières artistiques peut donc être envisagée sous l'angle métaphorique du marin au long cours explorant les océans en quête de terres vierges à explorer. L'artiste est un navigateur de la noosphère qui maîtrise les outils de créations traditionnels et numériques pour explorer les sphères informationnelles de l'humanité. Les vaisseaux d'explorations, les "NØØScaphes" des artistes multimedia, sont l'écriture, la peinture, le dessin, l'art numérique, le design d'interaction, le jeu vidéo, les installations interactives, les mondes persistants, l'immersivité.

Cette démarche est illustrée par ma vidéo-crédation autobiographique : NøøGenesis.

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

<http://youtu.be/XzJ0RHjmaYU>

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://yannminh.org/french/IndRomans.html>

— **Le NooNaute**. Nouvelles poétique éditée dans le recueil dirigé par Karen Guillourel : 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 en particulier dans des revues scientifiques autour des jeux vidéo, des réseaux sociaux numériques et des avatars.

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

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

_ **“Le corps Cyberesthésique”** dans *Corps Du Monde* de Bernard Andrieu, Gilles Boëtsch édité chez Armand Collin, 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 diversSites persos <http://www.noomuseum.net> , <http://www.yannminh.org>

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

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

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

Vidéos créations et documentaires

<https://www.youtube.com/watch?v=XzJ0RHjmaYU> , <https://www.youtube.com/watch?v=pRo6Bigdzw> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=qzUk6-g1WXk> , <https://www.youtube.com/watch?v=3X1-SQivL54>

interview par Claude Yvans

<https://www.youtube.com/watch?v=FdOrojdi2d8>

NøøPédagogie dématérialisée

<https://www.youtube.com/watch?v=poU2xGe5sXU> , <https://www.youtube.com/watch?v=4EIVfQ1SdE> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=8qhKGAYZZYs>

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES (sélection)

30 ans d'expérience en :

- Concepteur réalisateur / communication (ref E1104)

- Réalisation de mondes virtuels, serious games, réalités virtuelles, E-Learning

- Réalisation vidéo et TV (documentaires, habillages)

- Enseignant en multimédia, images de synthèses

- Rédacteur chroniqueur multimédia et NTIC

- toute réalisation transmedia, multimedia serious games, muséographie immersive 3D temps réel ou précalculée, illustrateur, écrivain, (cf SCAM, M6, TF1, ARTE, La Cinquième, La cité des sciences, le CNAM)

2012 à 2016, réalisation de divers interfaces graphiques, animations 3D, environnements virtuels pour différents producteurs. Différentes interventions, conférences, médiations culturelles autour des avatars numériques, de la cyberculture, de l'immersion 3D virtuelle...

2012 Réalisation musée virtuel 3d temps réel Open NøøMuseum avec le logiciel Unity3D

Divers réalisations 3D sous Unity3d et Cinema4D pour dispositifs de réalité augmentée pour la société LM3Labs (Tokyo) <http://2.lm3labs.com/>

Réalisation d'animations 3D précalculées pour événementiel Auditoire Qatar.

Réalisation d'animations 3D précalculées stéréoscopiques pour l'artiste Bernard Szajner.

2011 Réalisation du musée virtuel 3d temps réel de la Société Civile des Auteurs Multimedia avec le logiciel Unity3D
<http://www.scam3d.fr> avec Purple Productions

2010 M6 modélisation en 3D précalculée des grandes prisons françaises pour un magazine documentaire pour M6
PIXEL REVENGE (Alerte Evasions)

2005 - 10/2009 NOVACOM Réalisation et modélisation d'espaces 3D virtuels pour de la muséographie, et communication d'entreprise pour le groupe NOVACOM

<http://www.novacom-groupe.net/>

Renault, nexity, et en particulier le musée des arts et traditions populaires du Gabon dont j'ai réalisé la quasi totalité de l'espace 3D

<http://www.gabonart.com>

05/2005 06/2005 Infographiste 3D - TF1

Réalisation, tracking et modélisation de séquences 3D pour le générique de la série Dolmen, et pour le générique de la série RIS

04/2005 - 05/2005 Réalisateur multimedia - Baccarat

Réalisateur multimedia et directeur technique indépendant pour une installation multimedia immersive du scénographe Jean Oddes, pour le musée Baccarat.

01/1997 - 01/2001 Réalisateur TV, Documentariste, Réalisateur 3D et multimedia - ZA-Productions (Maurice Benayoun)

Réalisateur de plusieurs documentaires TV sur les nouvelles technologies et l'histoire de la robotique

Réalisateur pour ZA productions. pour plusieurs dispositifs multimedia interactifs. Dont une borne interactive sur

l'histoire des créatures artificielles pour le musée du CNAM <http://www.yannminh.org/french/IndRobotCNAM010.html>

01/1996 - 01/2001 Réalisateur multimedia - CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Réalisateur de plusieurs dispositifs/spectacles multimedia complexes pour la Cité des Sciences. dont "l'Homme

Transformé", la MQFT de l'exposition Emballages, et l'espace multimedia des "ingénieurs du ciel" (onera)

01/1996 - 12/1997 réalisateur TV - Les Films D'ici/arte/la cinquième

réalisateur de la soirée Théma science-fiction pour Arte, Réalisateur de plusieurs séries documentaires sur les nouvelles technologies de l'information, diffusées sur la Cinquième.

01/1996 - réalisateur TV - Bande annonces La Cinquième

Réalisateur pour le département des bande annonces de la chaîne de TV française : La Cinquième.

écrivain et chroniqueur WEB

1997 - Thanatos, Les Récifs

Auteur du roman de SF cyberpunk, Thanatos, Les Récifs, édité par Florent Massot, et mettant en scène l'anomalie des Récifs : Un monde persistant à cheval entre virtuel et réel. [ISBN 2908382725](https://www.isbn.fr/9782908382725)

1996 - Les Noochroniques

Chroniqueur Web depuis 1996, avec ses noochroniques, visibles sur le site

<http://www.yannminh.org>

ou sur le forum des noonautes <http://www.noocrypte.net/>

Illustrateur cyberpunk et science-fiction

Divers créations de couvertures de livres, d'affiches, et d'illustrations pour des festivals d'imaginaires, et des magazines.

Conférencier spécialisé en cyberculture

Conférences immersives en 3d temps réel via le Noomuseum, sur la préhistoire de la cyberculture. Le Noomuseum est un support à conférence original, exploitant les spécificités musicographiques des univers virtuels et persistants.

<http://noozone.free.fr/noocrypte/viewtopic.php?f=8&t=762>

Enseignant, professeur, intervenant, conférencier.

**Conférencier, intervenant, directeur de stage
spécialisé dans les nouvelles technologies Immersives**

en 3d temps réel et l'histoire des arts et des sciences dans le domaine de la cyberculture.

2013 Conférencier à l'UQAM (Montreal) en histoire des arts et techniques, et démonstration de techniques d'enseignement immersions en 3d temps réel

2012/2013 Intervenant en Narration multimedia et scénographique. IDE. GOBELINS, l'école de l'image

Initiation à la création de narration multimedia au travers du dispositif de musée virtuel 3D temps réel du NooMuseum.

<http://www.noomuseum.net>

(assistance pédagogique par l'usage du jeu vidéo, de l'E.Learning, et du serious game)

2012/2013 Enseignant 3D serious game à l'ENSAM (CNAM) Master ICI Laboratoire de Conception Produit et Innovation de l'école d'Arts et Métiers.

Imaginaires Littéraires, visuels et virtuels.

Cycle de conférences immersives en 3d temps réel sur la préhistoire de la cyberculture dans la version pédagogique du NooMuseum, développé sous Unreal Ed, Unity 3d, Second Life, Open-Sim. Et initiation au développement d'outils numériques pédagogiques en réseau, de type Serious Game ou E-Learning avec

2008 - Intervenant, enseignant au Strate College

Intervenant sur l'histoire des arts immersifs et la préhistoire de la cyberculture au Strate College à Sèvres.

2007 - à ce jour Enseignant en modélisation et réalisation 3d à l'ESAT

Enseigne depuis 2007 la modélisation 3d précalculée et en temps réel avec Cinéma 4d et Unity 3d à l'École Supérieure des Arts et Techniques <http://www.esat.fr/>

2002 - 2003 Conférencier et enseignant en création multimédia

Institut Charles Cros, Université de Marne-La-Vallée

Enseignant et conférencier en réalisation Multimedia

1994 - 1997 Conférencier et pédagogue au CNAM

Conférencier en vidéo au CNAM dans le cadre des cours du LLE (Laboratoire de langage Electronique) de Don Foresta et Stéphane Natkin.

1984 - 1996 Enseignant en réalisation vidéo à L'ENSAD

Enseignant en réalisation vidéo professionnelle et artistique, dans l'atelier vidéo de L'ENSAD, de 1984 à 1996

FORMATION

Diplome de l'école Nat. Sup. des Arts Décoratifs

Diplome de l'atelier vidéo de l'école. Diplôme obtenu : oui

LANGUES

Langues - Anglais : Bon - Espagnol : Correct

Permis

A - Motocycle, B - Véhicule léger