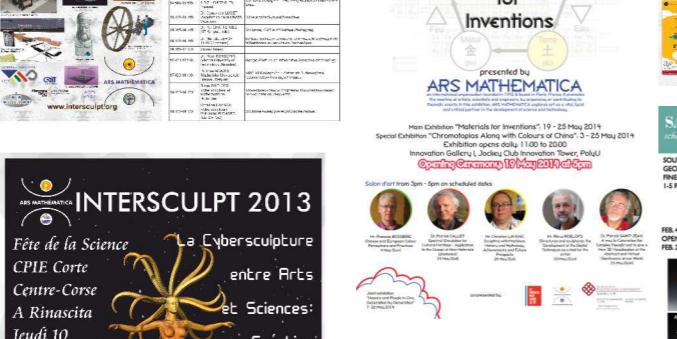
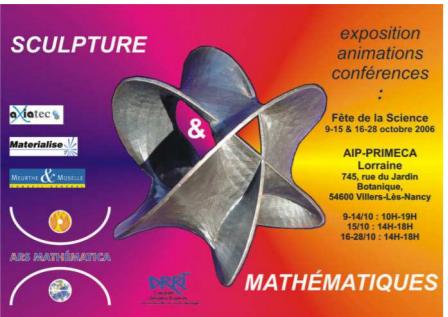
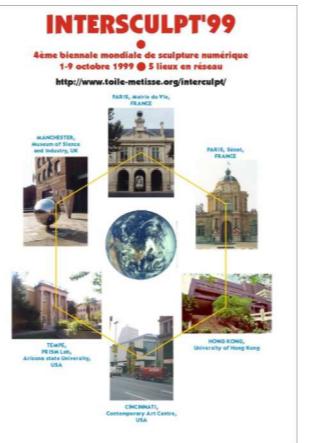
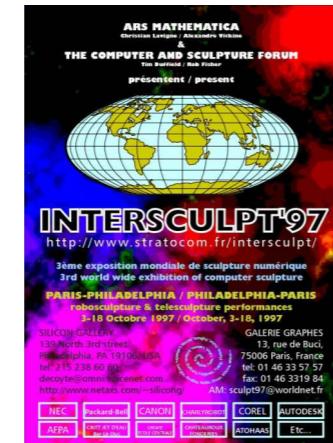


CHRISTIAN LAVIGNE ALEXANDRE VITKINE  
ÉCOLE POLYTECHNIQUE  
présent la  
present  
1ère EXPOSITION INTERNATIONALE  
DE SCULPTURE NUMÉRIQUE  
(ROBOSCULPTURE & INFOSCULPTURE)  
The First International Exhibition  
of Numerical Sculpture  
(Robosculpture and Comparsculpture)



[www.arsmathematica.org](http://www.arsmathematica.org)

info@arsmathematica.org

## ARS MATHÉMATICA



**Ars Mathematica** est une association internationale basée en France (loi de 1901) qui a été fondée en 1992 par **Christian LAVIGNE** (né en 1959) et **Alexandre VITKINE** (1910-2014), pour favoriser la rencontre de l'Art, de la Science et de la Technique en général, et pour promouvoir en particulier la recherche en matière d'objets numériques dans le contexte des arts électroniques, pour développer les domaines de la 3D et de la sculpture par ordinateur.

///

**Ars Mathematica** is an international association based in France (law of 1901) which was founded in 1992 by **Christian LAVIGNE** (born in 1959) and **Alexandre VITKINE** (1910-2014), to promote the meeting of Art, Science and Technique in general, and to promote research in digital objects in the context of electronic arts in particular, to develop the fields of 3D and computer sculpture.

Merci à

**3D**  
**PRINT**  
CONGRESS & EXHIBITION  
LYON  
(5-7 avril 2022)

pour son  
invitation aux  
cybersculpteurs



Depuis 1993 ARS MATHÉMATICA organise une **exposition internationale** dédiée à la sculpture numérique, qui a pris le nom d'**INTERSCULPT** en 1995. Ainsi en 2020 & 2021 nous avons fêté les 25 ans de cet événement, qui a d'ailleurs encouragé d'autres initiatives semblables à travers le monde, mettant en réseau des **cybersculpteurs** aux sources d'inspiration variées, qui mixent les procédés traditionnels avec les technologies les plus modernes.

///

Since 1993 ARS MATHÉMATICA has been organizing an **international exhibition** dedicated to digital sculpture, which took the name of **INTERSCULPT** in 1995. Thus in 2020 & 2021 we celebrated the 25th anniversary of this event, which has also encouraged other initiatives similar throughout the world, networking **cybersculptors** with varied sources of inspiration, who mix traditional processes with the most modern technologies.

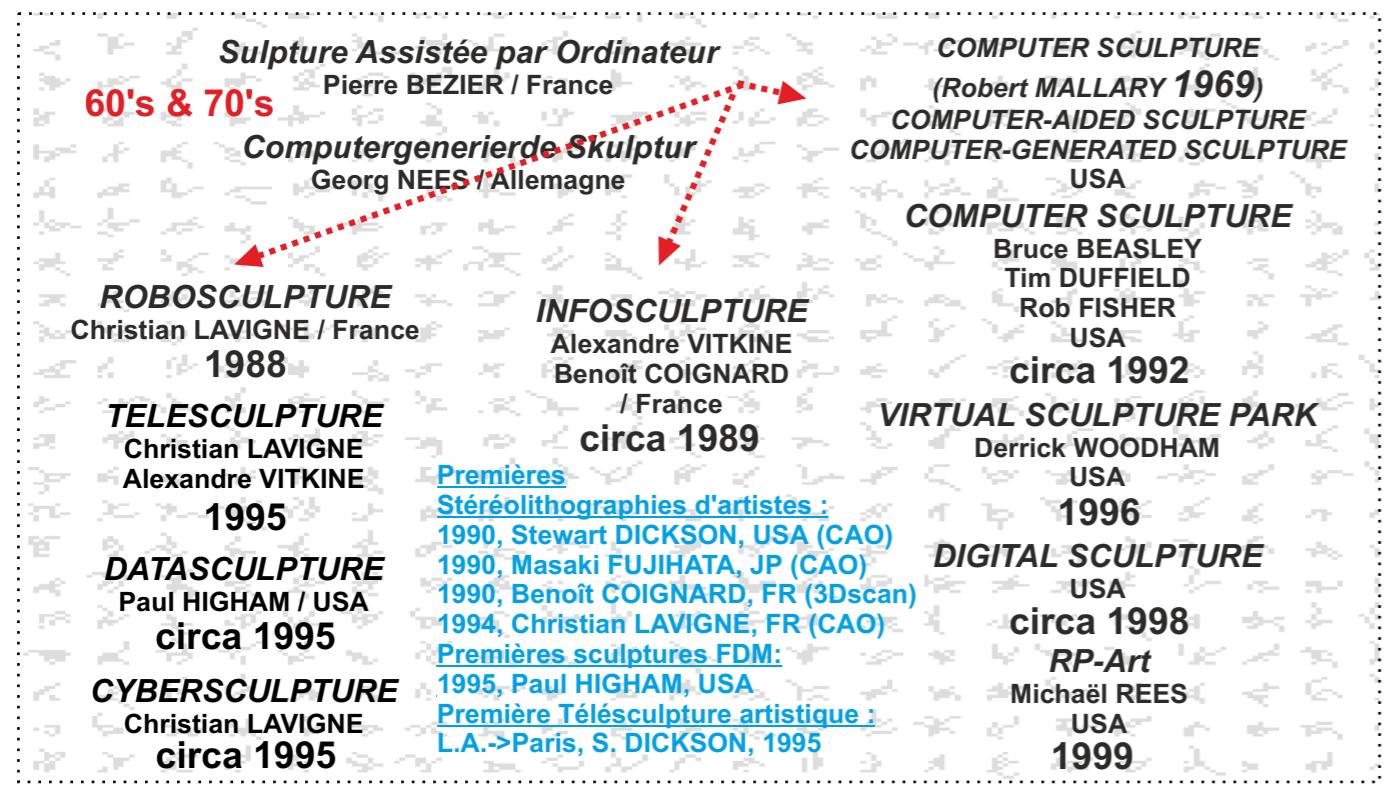
ARS MATHÉMATICA ● International non-profit association based in Paris (France)

PRÉSIDENT D'HONNEUR : Alexandre VITKINE (1910-2014)

PRÉSIDENT : Christian LAVIGNE, 1 Cour de Rohan, 75006 Paris, France.

Tél: (33) (0)6 25 89 54 07 . lavigne@intersculpt.org

VICE-PRÉSIDENTE : Pr. Mary HALE VISSER, Southwestern University, Georgetown, Texas, USA.  
phone: (1) (512) 863 1302 . visserm@southwestern.edu



L'expression de **SCULPTURE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR** est proposée par Pierre Bézier dans les années 70. L'appellation actuelle de notre discipline est **SCULPTURE NUMÉRIQUE** dans les pays francophones, et **COMPUTER SCULPTURE** ou **DIGITAL SCULPTURE** dans les pays anglophones. Le terme générique de **CYBERSCULPTURE** a été proposé en 1995 par Christian Lavigne. Ces expressions recouvrent trois activités différentes:

- La création et la visualisation sur ordinateur de formes en 3 dimensions (ou plus).
- La numérisation d'objets réels et leur éventuelle modification.
- La production physique d'objets à partir de fichiers 3D, par des robots: soit par enlèvement (usinage à commande numérique), soit par ajout de matière (Fabrication Additive).

La **SCULPTURE NUMÉRIQUE** prend aussi le nom d'**INFOSCULPTURE** (Vitkine et Coignard), de **ROBOSCULPTURE** (Lavigne - 1988), ou de **TELESCULPTURE** (Lavigne et Vitkine - 1995) lorsqu'il s'agit de créer dans un lieu, puis de matérialiser dans un autre (première télesculpture transatlantique lors d'**INTERSCULPT 1995**). Paul Higham a créé la **DATASCULPTURE** : utilisation de données scientifiques comme paramètres définissant un objet numérique. Naguère, on qualifiait de "SCULPTURE VIRTUELLE" une sculpture présentée sous la forme d'une image 3D, localement ou via Internet. Plusieurs "sculptures virtuelles" rassemblées formaient une "GALERIE VIRTUELLE". Mais l'usage du mot "virtuel", abusif et trompeur, est à proscrire.

Un **PARC DE SCULPTURES NUMÉRIQUES**, le DAAP, a été créé par le Pr. Derrick Woodham (USA) depuis 1996 dans ActiveWorlds (métavers).

Les collections de sculptures numériques, matérialisées ou non, d'**ARS MATHEMATICA** et du DAAP sont les plus anciennes et les plus importantes au monde. Environ une centaine d'artistes y sont représentés.

///

The term **COMPUTER ASSISTED SCULPTURE** was used the first time by Pierre Bézier in the 70's. At present, our art is called **SCULPTURE NUMÉRIQUE** in French, and **COMPUTER SCULPTURE** or **DIGITAL SCULPTURE** in English. The word **CYBERSCULPTURE** was proposed by Christian Lavigne in 1995. These expressions cover three different activities :

- Creation and visualization of 3 (or more) dimensional shapes .
- 3D Digitizing of existing objects and post-treatment of the data.
- Production of actual objects by robots, with removal (CNC machining) or addition (Additive Manufacturing) of material.

The **COMPUTER SCULPTURE** is also called **INFOSCULPTURE** (Vitkine and Coignard), **ROBOSCULPTURE** (Lavigne - 1988), and **TELESCULPTURE** (Lavigne and Vitkine - 1995) when an artwork is created at one place and built in another place, via Internet (first transatlantic telesculpture performed during **INTERSCULPT 1995**). Paul Higham founded the **DATASCULPTURE**: the 3D file of the sculpture is set from scientific data.

Formerly one called "VIRTUAL SCULPTURE" a 3D image, displayed locally or through Internet. A group of virtual sculptures was doing a "VIRTUAL GALLERY". But the use of the word "virtual" is deceptive and inadequate: a vocabulary to avoid.

Since 1996, an international **DIGITAL SCULPTURE PARK** develops in the metaverse ActiveWorlds : the DAAP, created by Pr. Derrick Woodham (USA).

The collections of digital sculptures, materialized or not, gathered by **ARS MATHEMATICA** and DAAP are the oldest and largest in the world. About a hundred artists are represented.



Visite numérique de l'exposition sur **SKETCHFAB**  
<https://skfb.ly/6WuOH>



Sketchfab



ARS MATHEMATICA remercie ses partenaires techniques, passés, présents et futurs !  
Entre autres :



Parcours interactif des Cybersculptures sur le monde DAAP d'ActiveWorlds [www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)

