

l'art numérique : artistes

vous aimez cette page ? sympa de cliquer ici :



> les artistes de l'ère digitale

il y a les geeks venant de la technique, les plasticiens pluridisciplinaires devenant dompteurs de digits, ceux venant du cinéma (d'animation notamment) et les jeunes artistes qui vivent leur siècle numérique sans même pratiquer les techniques traditionnelles : toutes les voies se rejoignent dans un genre extrêmement large en possibilités et outils ;

bémol : que la fascination technique ne prenne pas le pas sur l'élément artistique, comme c'est un peu le cas actuellement avec les oeuvres virtuelles assises sur les NFT (voir [cette rubrique](#))

l'actualité de l'art numérique par une exposition :

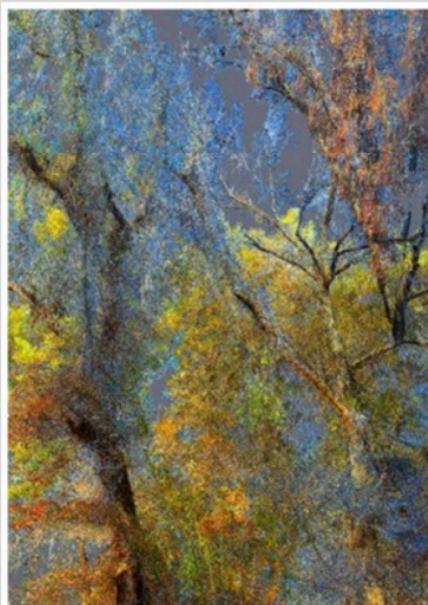
> si les techniques pointillistes et divisionnistes de Seurat et Signac ([explications](#)) ne sont pas neuves, le concept garde sa pertinence : décomposer la lumière ; si à l'époque la réalisation était analogique, actuellement le point peint est associé à la notion numérique du pixel

> des artistes actuels explorent cette voie par des techniques de pointe, notamment Davide Quayola ; ses oeuvres semblent être au premier coup d'œil des paysages pointillistes automnales mais très vite vous ne savez plus s'il exprime un monde réel ou artificiel

> car il s'agit de *représentations* de paysages, pas de *vues* de paysages, obtenues par scannérisation des lieux par lidars (radars numériques fonctionnant au laser pour des environnements proches, alors que les radars analogiques sont pour environnements lointains) ; mais qu'importe le mode opératoire technique : ces cartographies de paysages, outre leur évidente beauté, présentent quelques bizarreries et distorsions de relevés qui induisent un doute : notre regard humain est-il le seul témoin de la vérité de ce qui nous entoure ?

> à voir jusqu'au 22
janvier 2022
à la [Galerie Charlot](#)

Davide Quayola,
Pointillisme serie 02_05432
2021 120x170
(courtoisie Gal.Charlot)
clic=zoom



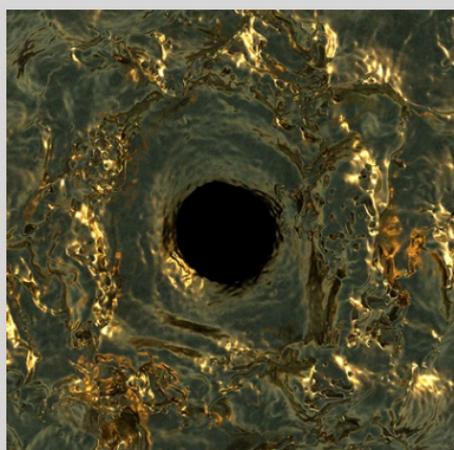
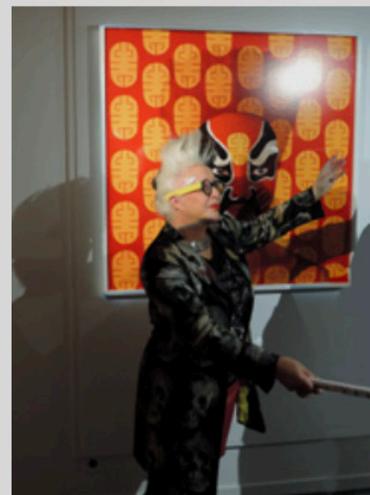
bien sûr il y a les grands artistes spécialisés que vous ne pouvez pas connaître sans rougir de honte : [Bill Viola](#), [Ange Leccia](#), [Miguel Chevalier](#), etc ; mais les outils numériques se sont généralisés donc banalisés ; ce ne sont plus des techniques réservées aux initiés mais à tous les jeunes plasticiens qui les emploient en passant d'un médium à l'autre, mixant les moyens depuis les plus pointus aux plus banals (comme [avec le collage](#)) ; de sorte que l'art numérique de fait concerne tous les genres : petit panorama pour illustrer

➤ micro panorama des genres :

ORLAN s'augmente :

> l'artiste de body-art **ORLAN** est aussi en avant-garde numérique, genre **réalité augmentée** : ce masque de Pekin-Opera est muni d'un QR-code ; lorsque vous le scannez et si vous êtes connecté, l'artiste apparaît sur votre mobile en surimpression, en train de danser la chorégraphie de l'opéra.. bluffant !

Orlan, Pekin-Opera-2014
(courtoisie l'artiste et CDA)
clic=zoom



Ronald Dagonnier tourbillonne :

> la mer est calme, mais progressivement une sorte de maelström vous menace de sa beauté, irréaliste car en fait produit par calculs à partir de règles simulant le processus naturel, impression qu'accentue la sonorisation
> [Ronald Dagonnier](#) pratique aussi la vidéo

Ronald Dagonnier
Abîmes, oeuvre numérique, 2019
(courtoisie Space collection)
clic=zoom

Cédric Delsaux fictionne :

ces robots très "humains", que [Cédric Delsaux](#) a montré en 2012 à la MEP, sont extraits de Star Wars et incrustés dans une photo d'une banlieue de Dubai

Cédric Delsaux
Dark Lens, The Buick, 2010 (courtoisie MEP)
clic=zoom



Pierrick Sorin doublonne :

> [Pierrick Sorin](#) est plasticien numérique mais aussi en quelque sorte metteur en scène, acteur de théâtre et plasticien ; démonstration avec cette vidéo qui montre son procédé holographique pointu mixé avec des environnements réels, le tout érigé au nom de l'humour ; il tente dans des parodies burlesques de "*comprendre ce qu'est l'être humain*"



reprise d'une oeuvre de 1997 dans un contexte actuel, en 2020 (courtoisie Pierrick Sorin)
clic=vidéo



Hugo Verlinde sonorise :

Hugo Verlinde marie l'image et le son pour créer des univers merveilleux, doux et interactifs, comme dans ce Rayon Vert 2018 ; il a commencé l'art numérique très tôt, vers 1992 ([voir Derviches](#))



Hugo Verlinde
Rayon Vert 2018
oeuvre interactive
(courtoisie l'artiste)



Miguel Chevalier jardine :

> ses plantes fractales fascinantes et poétiques parcourent le monde ; elles poussent sous vos yeux et réagissent à vos mouvements dans un spectacle grandiose qui vous salue en vous enveloppant ; c'est le résultat d'algorithmes complexes couplés à des capteurs

installation devant la Mairie du 4^e pour le Nouvel An 2009
clic=zoom ... (courtoisie M.Chevalier)

> [l'oeuvre de Miguel Chevalier](#)