

L'ART DIGITAL

partager

10 JANVIER 2017 - [DESIGN/ART](#), [EXPOSITION](#)

Like Share 113 people like this. Be the first of your friends.

Une machine peut-elle émouvoir, interpeller, faire réfléchir ? Zaven Paré et ses machines poétiques démontrent qu'une relation entre homme et robot est tout à fait concevable. Ce roboticien et artiste – ou l'inverse, exposera les résultats d'une recherche menée depuis plusieurs années sur l'accointance Homme/Machine à la Galerie Charlot en mars 2017. Implanté dans la rue éponyme située dans le 3^e arrondissement parisien, ce lieu dédié à l'art contemporain, et particulièrement l'**art digital**, fait défiler pléthore d'artistes du numérique qui n'ont rien de virtuel. Un art encore trop peu considéré comme tel, qui est pourtant en train de gagner du terrain...

Qu'appelle-t-on « **art digital** » ? Lien social, communication, appréhension des images, mesure du réel... Autant de domaines chamboulés par le numérique depuis son arrivée. Aujourd'hui, une quarantaine d'années après la naissance d'Internet, le digital est partout, ainsi que dans l'art. Les artistes numériques ont été les premiers à s'emparer de ces technologies modernes, sans

se contenter de les utiliser. L'art digital vient du fait d'interroger ces nouvelles données autrement que par le prisme scientifique.

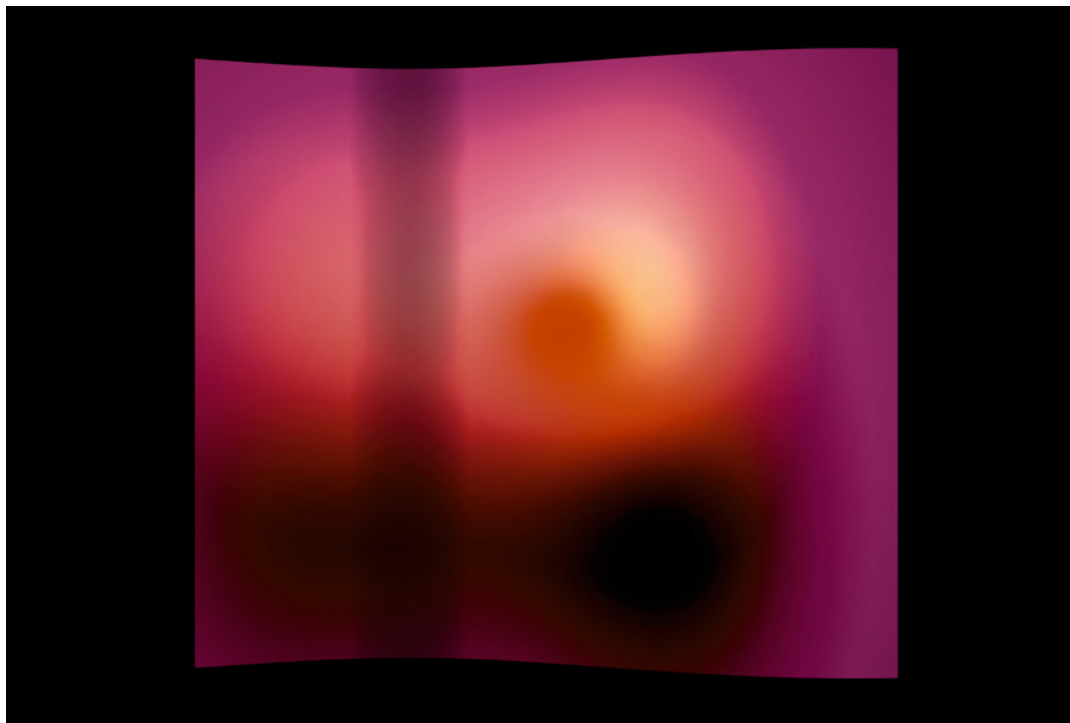


Exposition de Zaven Paré à la Galerie Charlot du 11/03 au 22/04 met en évidence la relation de l'art contemporain avec les nouvelles technologies.

Comme ses prédécesseurs, l'**art digital** refonde les problèmes, repense l'esthétique, remet en cause le système de vente, la propriété, révisé la production, les outils... et ne s'arrête pas à la création par ordinateur ! Celui-ci en est certes le dispositif, mais le processus est plus complexe. Les artistes digitaux utilisent les nouvelles technologies pour exprimer leur inventivité. Logiciels, scanners, appareils numériques sont les nouveaux pinceaux

pour travailler l'image, le son, donner corps aux idées et questionner la perception.

Dans le digital, les arts sont légions : pictural, audio, animation, 3D, montage, collage, stop motion, design, graphisme, mapping, new art, installations... L'**art digital** invoque une problématique d'interaction entre l'artiste, l'oeuvre et le spectateur. Ils sont nombreux à s'être intéressé à ce phénomène, comme Anne-Sarah Le Meur et sa recherche concernant l'influence informatique sur l'imaginaire, et précisément la transformation du rapport au corps. Des images faites de boucles informatiques recréant couleurs, matières et mouvements et s'unissant pour reproduire des images abstraites, organiques et sensibles, suscitant alors plaisir et bonheur (exposition Images 3D amoureuse, 2015).



Anne-Sarah Le Meur, Image 3D Amoureuses, Somptueur 58, Juin 2015.

Autres pionniers de l'**art interactif**, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, artistes et chercheurs, explorent les interfaces sensibles entre l'homme et la machine dans des mises en scène insolites. « Portrait on the fly », installée l'année dernière à la **Galerie Charlot**, se basait sur un trompe-l'oeil : l'essaim de mouches bourdonnant dans l'écran, formant la silhouette des spectateurs pour se révéler être l'image d'une

seule mouche multipliée par 10000. Les deux artistes jouent avec cette illusion entre réalité et représentation avec des oeuvres qui mettent en avant cette ambivalence, entre matérialisation et dématérialisation, construction et déconstruction, présence et absence. En flux constant, le portrait est sans cesse redéfini selon le positionnement des mouches et le mouvement des spectateurs.

[Laurent Migonneau & Christa Sommerer – Portrait on the fly](#)
from [Galerie Charlot](#) on [Vimeo](#).

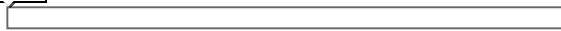
Mais le monde n'est pas en reste. Au Chili c'est le vidéaste [Enrique Ramirez](#) qui exprime sa vision sensible et poétique au travers d'œuvres conceptuelles (« Océans », 2015).



Océan, 33°02'47"S / 51°04'00"N (sequence shot)

from [Enrique Ramirez](#)

02:36 |



[Océan, 33°02'47"S / 51°04'00"N \(sequence shot\)](#) from [Enrique Ramirez](#) on [Vimeo](#).

En Allemagne, c'est [Manfred Mohr](#) qui hisse le digital au sommet d'art depuis les années 50. Vivant à New York depuis bientôt 40 ans, il y poursuit sa recherche sur le « **Computer Art** » après avoir été à l'origine d'un mouvement expressionniste

abstrait, généré par ordinateur. L'américain Rob Munday quant à lui balance entre l'artiste et l'ingénieur. Spécialisé dans le portrait et les sujets naturels, ses oeuvres holographiques s'exposent à travers le monde...



Le mannequin Georgia May Jagger par Daniel Sannwald, Garage Magazine, Hiver 2014.

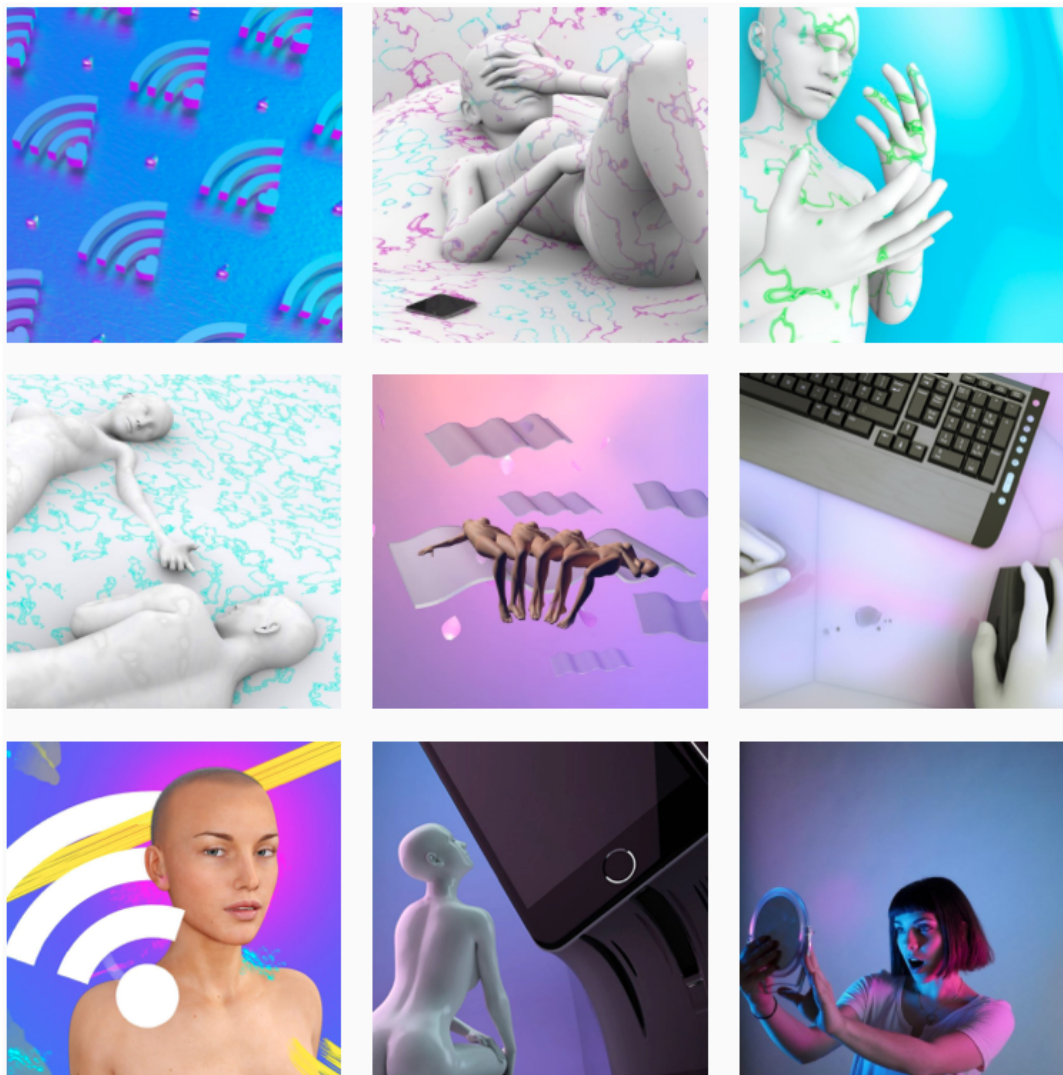
Dans l'**art digital**, bien que le support ne soit pas si vieux, une nouvelle scène existe déjà, née d'une technologie toujours plus pointue, mais aussi des réseaux sociaux. Daniel Sannwald,

photographe de mode, repense celle-ci en la déridant. Au papier glacé, il donne vie en invoquant expressionnisme et science-fiction, créant ainsi une direction artistique qui ne laisse pas indifférent. À Berlin, l'art digital fait école au sein de **CATK**. Enraciné dans la tradition **Bauhaus**, ce studio de création explore les nouvelles technologies pour développer des langages visuels et sonores qui aident les marques à communiquer. Artiste digitale et micro-influenceuse aux plus de 10 000 abonnés sur Instagram, **Nicole Ruggiero** est connue pour ses compositions psychédéliques en 3D. Sa dernière série étudie l'impact de la technologie sur notre façon de communiquer et partager. Ses néons vibrants sont criblés de smartphones, claviers et mannequins 3D qui fusionnent de plus en plus avec l'électronique qui les entoure...

Nicole Ruggiero Motion Reel 2016



Nicole Ruggiero, 3D Visual Artist



Le compte Instagram de Nicole Ruggiero, 3D Visual Artist.

En constante mutation, quelles peuvent être les perspectives pour l'**art digital** ? Né dans les années 70, l'art assisté par ordinateur n'est reconnu par les musées et les spécialistes que depuis peu. Mais aujourd'hui, les impressions numériques s'exposent et les installations interactives se multiplient. C'est en ça que se cristallise l'art digital : en sa capacité à mélanger les médias, appeler le spectateur à participer, engendrer des expériences toujours différentes. Avec les plateformes digitales, la création se fait plus accessible aussi, sans formation nécessaire. Petit à petit, l'imaginaire prend le pas sur la technique...

Related Posts:



PARIS PHOTO



Généralions
Street Art

© dailyshopwindow.com | <http://bit.ly/2iesjen>



@dailyshopwindow
The 1st trend forecasting
agency based on fashion
analysis of window display
pictures taken in real time
worldwide. Webzine :
@dailyshopedito



[Load More...](#)

 [Follow us](#)