

[Accueil](#) » [artistique](#) » [genres et mouvements d'art](#) » [l'art numérique, l'art digital](#) : [sommaire](#)

l'art numérique : artistes

vous aimez cette page ? sympa de cliquer ici :

Tweeter

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](#))

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

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

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 ?



> [accueil d'Almanart](#) ☒

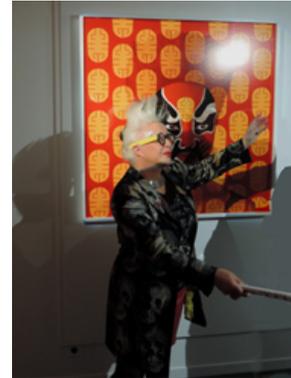
> [sommaire art numérique](#) ☒

bien sûr il y a les grands artistes spécialisés que vous ne pouvez ne 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

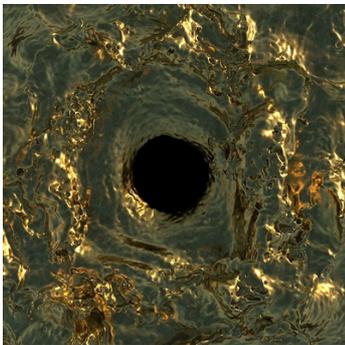
micro panorama des genres :

ORLAN s'augmente :

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



Orlan, Peking-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, irréelle 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

reprise
d'une
oeuvre de
1997 dans
un
contexte
actuel, en
2020
(courtoisie

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*"



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](#)

> achat-ventes de particulier à particulier

A Vendre

> Almanart [annonce des oeuvres](#), pièces de design ou décoration, à vendre de gré à gré directement sans intermédiaire

> vous êtes [vendeur](#) ? vous êtes [acheteur ou curieux](#) ?

> [sommaire art numérique](#) 

> [histoire de l'art numérique](#) 

> [la vidéo](#) 