



# LES ARTS NUMÉRIQUES

## Pour une première approche ...



# Le numérique : un outil de création supplémentaire pour les artistes

## L'exemple de la photographie :

- \* Il s'agit d'un transfert de technique, les questionnements et les enjeux ne bougent pas : cadrage, lumière, reproductibilité ... On ne parle donc pas d'art numérique.
- \* Certaines œuvres se situent à la frontière des arts numériques en questionnant la matérialité de l'image ou la notion de montage par exemple.



**Thomas RUFF**

*jpeg ny02.*

2004

Epreuve chromogène numérique, 269 x 364 cm,  
New-York, The Metropolitan Museum of Art.



**AZIZ & CUCHER**

*Pam and Kim*

1994

Epreuve chromogène numérique



*« L'art dans le numérique, c'est ce qui reste lorsque l'on a coupé le courant. »*

Maurice Benayoun

**Le processus numérique devient processus artistique et sujet de questionnement.** Les artistes numériques n'utilisent pas seulement le numérique comme outil (devenu presque incontournable) mais réfléchissent, questionnent, s'approprient les technologies actuelles et les font entrer au cœur de leur démarche.



*« Je tiens à donner une image de mon temps avec les moyens de mon temps. »*

Georges Seurat

**L'art numérique est à la fois lié à l'expérimentation, aux sciences, à la culture de consommation et aux technologies.** Une œuvre d'art numérique peut être le fruit d'une collaboration entre un artiste et une équipe de chercheurs, de programmeurs et d'ingénieurs, de scientifiques et de designers.



**« Désormais le rôle de l'artiste ne sera plus de créer une œuvre mais de créer la création. »**

Nicolas Schöffer

**Une œuvre d'art numérique est une œuvre programmée,**  
qui n'est pas figée. Elle est constituée d'un code sous forme de  
langage binaire qui révèle sa forme, son corps.



**« Tout le monde participait, créait, recevait et transmettait de l'information en même temps. Nous nous amusions. »**

Allan Kaprow

**L'art numérique se distingue par sa réception.** Les œuvres d'art numérique sont souvent interactives et sollicitent ainsi la participation du spectateur, elles remettent en question les notions traditionnelles d'œuvres d'art, de public et d'artiste.



# De questionnements artistiques renouvelés au questionnement du numérique dans la société

Le découpage suivant est destiné à faciliter la compréhension des démarches artistiques présentées. Les questions soulevées par les œuvres, toujours complexes, entremêlent bien évidemment ces catégories.

- ▶ **L'art cybernétique** : le robot, la machine
- ▶ **L'art algorithmique** : le code, la question de l'aléatoire
- ▶ **L'art interactif** : la forme relationnelle
- ▶ **L'art virtuel, la réalité augmentée** : la question du simulacre
- ▶ **L'art immersif** : des espaces d'expérimentations
- ▶ **L'art des jeux vidéos** : détournements
- ▶ **L'art en/du réseau** : de nouveaux espaces



# L'art cybernétique : le robot, la machine

« *Nos ateliers ne peignent plus de tableaux, ils bâtissent les formes de la vie ; ce ne seront plus les tableaux mais les projets qui deviendront des créatures vivantes.* »

Kasimir MALEVITCH

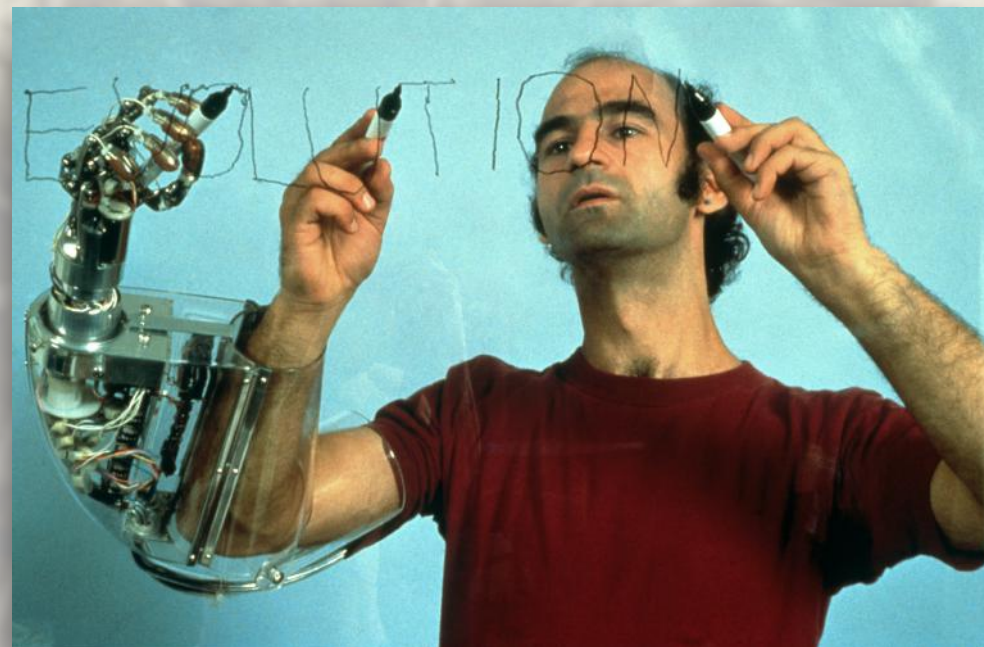


**Nicolas SCHOFFER**

*CYSP II*

1956

Sculpture cybernétique à déplacement autonome



**STERLAC**

*Troisième main*

1980



**Patrick TRESSET**

*Human Study #2, La Vanité*

2000

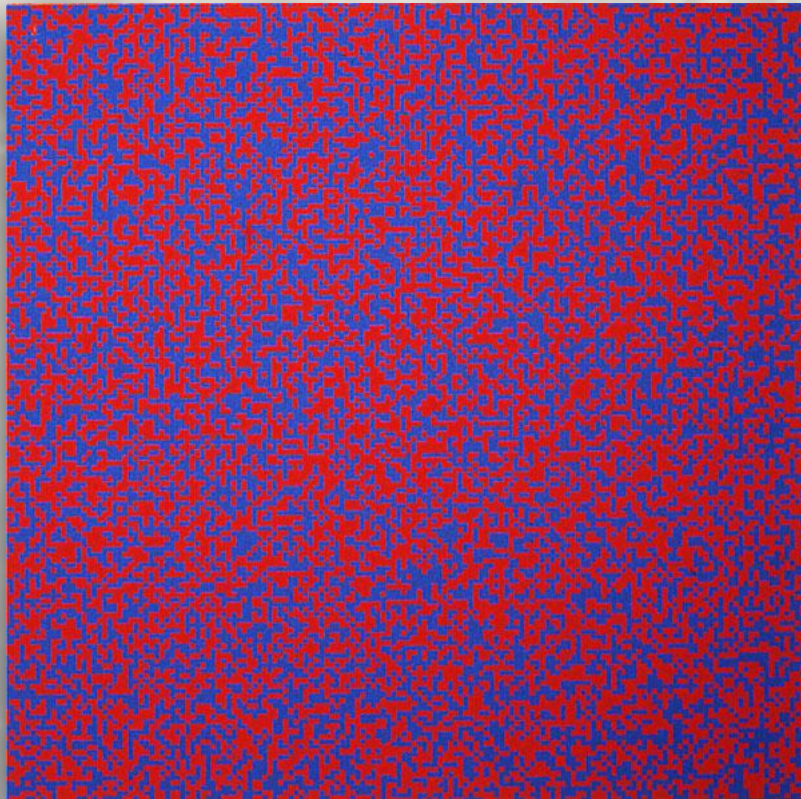
Robot, bureau d'école, crâne humain, canette de bière vide, coquillage, cosses de pavot séchées, dessins.



# L'art algorithmique : le code, la question de l'aléatoire

« *Quel est le but de nos travaux ? Proposer aux écrivains de nouvelles « structures », de nature mathématique, ou bien encore inventer de nouveaux procédés artificiels ou mécaniques, contribuant à l'activité littéraire.* »

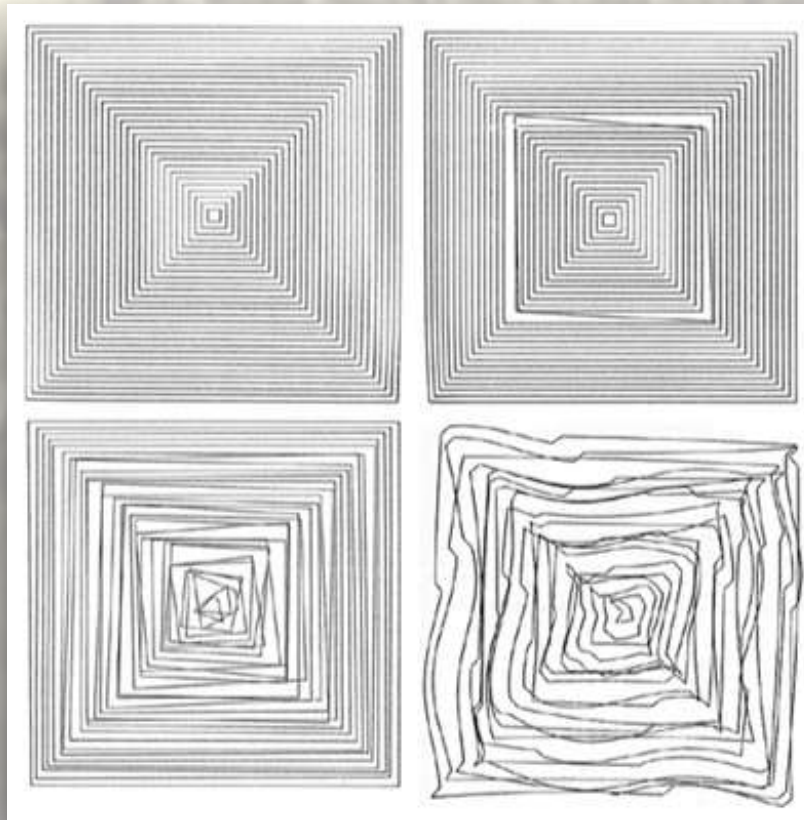
Raymond QUENEAU



**François MORELLET**

*Distribution aléatoire de 40 000 carrés à l'aide des nombres impairs et pairs d'un répertoire téléphonique*  
1960

Huile sur toile



**Vera MOLNAR**

*Computer rosace-series*  
1974

Encre sur papier



**Miguel CHEVALIER**

*Fractal Flowers*  
2014

Installation de réalité virtuelle générative et interactive



# L'art interactif : la forme relationnelle

« *Se servir d'un appareil de télévision pour inciter le public à l'action. [...] Jusqu'à là le public n'avait jamais participé autant à l'œuvre en train de se faire.* »

Wolf VOSTELL



**Jean TINGUELY**

*Rotazaza*  
1967

Machine destinée à jouer au ballon avec les spectateurs



**Edmond COUCHOT et Michel BRET**

*Je sème à tout vent*  
1990

Dispositif interactif



**Marie SESTER**

*Access*  
2003

Dispositif interactif



# L'art virtuel, la réalité augmentée : la question du simulacre

« *La dimension artistique de la simulation consiste à créer des mondes qui renvoient sans cesse à la réalité et la prolonge.* »

Jean-Baptiste BARRIÈRE



**Andrea POZZO**

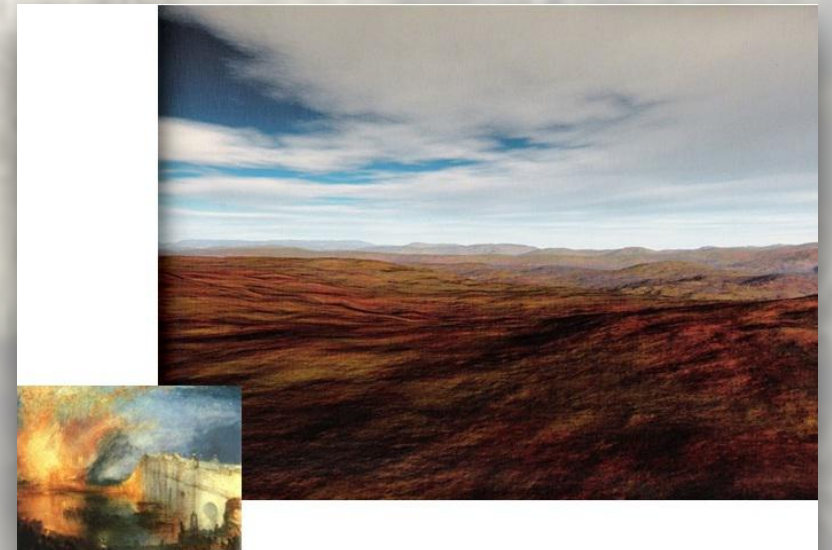
*Fresque du plafond de l'église saint Ignace, Rome*  
1685



**Samuel ROUSSEAU**

*Sans titre (L'arbre et son ombre)*  
2008-2009

Vidéo projection HD en boucle, branche d'arbre, acier



**Joan FONTCUBERTA**

*Orogenesis : Turner*  
2003

Image conçue avec Terragen, logiciel d'image de synthèse pour des utilisations scientifiques et militaires



# L'art immersif : des espaces d'expérimentations

« *Le propre de l'image de synthèse, c'est la « visite », ça ne sert qu'à faire visiter les formes. [...] L'image numérique est une endoscopie.* »

Paul VIRILIO



**Claude MONET**

*Nymphéas*

1914-1926

Huile sur toile, Paris, Musée de l'Orangerie



**Jeffrey SHAW**

*Legible City*

1989

Dispositif interactif et image 3D



**Maurice BENAYOUN**

*World Skin, a Photo Safari in the Land of War*

1997

Dispositif interactif et immersif CAVE



# L'art en/du réseau : de nouveaux espaces

« *L'art doit naître du matériau et de l'outil et doit garder la trace de l'outil et de la lutte de l'outil avec le matériau.* »

Jean DUBUFFET



**Clément VALLA**

*Postcards from GoogleEarth*  
2019

Site internet, capture d'écran de GoogleEarth



**Marika DERMINEUR et Stéphane DEGOUTIN**

*googlehouse.net*  
2003

Dispositif qui construit en temps réel une maison partir d'images de pièces d'habitation (living room, tv room...) trouvés sur Internet via un moteur de recherche d'images.



**Olia LIALINA**

*Summer*  
2013

Animation en ligne



# L'art du jeu vidéo : détournements

« *Je ne dis pas que ce médium [la télévision] est mauvais en soi. Je propose seulement d'en faire un autre usage.* »

Joseph BEUYS



**KOLKOZ**

*Film de vacances, HongKong*

2005

Images de synthèse, bande son vidéo



**Stefan ALTENBURGER**

*Promenade*

1999

Animation vidéo, couleur, son



**Thibault BRUNET**

*Vice City*

2013

Photographie du jeu jeu « Grand Theft Auto »



# Le numérique : appropriations

« **No Ghost ! Just a Shell.** »

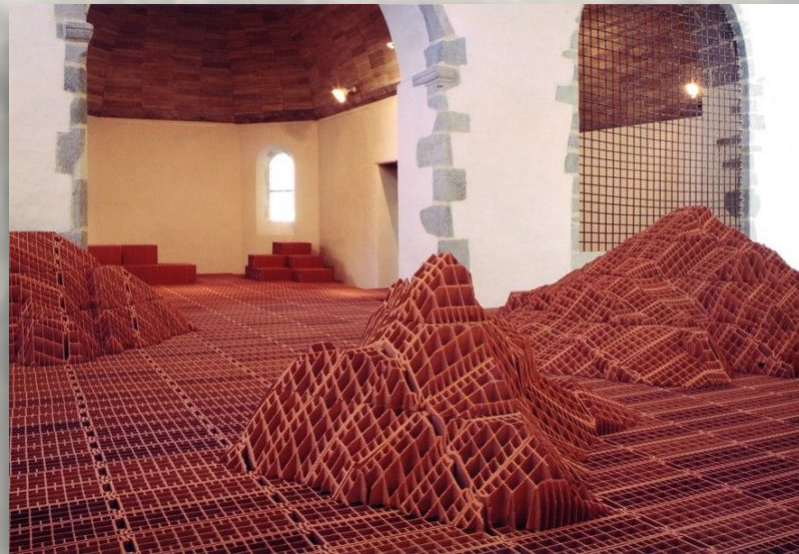
Pierre HUYGHE et Philippe PARRENO



**Xavier VEILHAN**

*Le carosse*  
2009

Sculpture, Château de Versailles



**Vincent MAUGER**

*Configuration requise*  
2005

Installation in situ, briques, Mayenne, Chapelle des Calvairiennes



**Constant DULLAART**

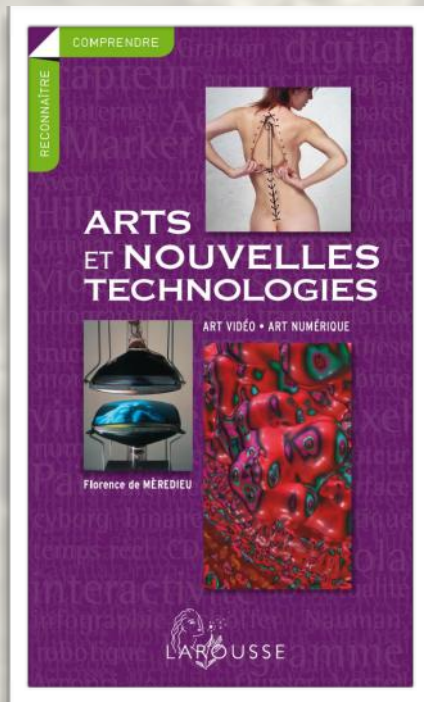
*You Tube as a Sculpture*  
2009

Installation lumineuse

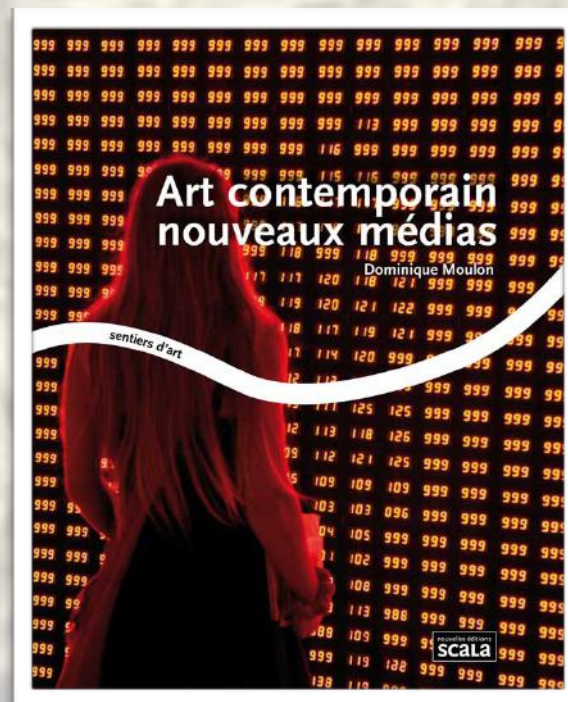


# LES ARTS NUMÉRIQUES

## Pour une première approche ...



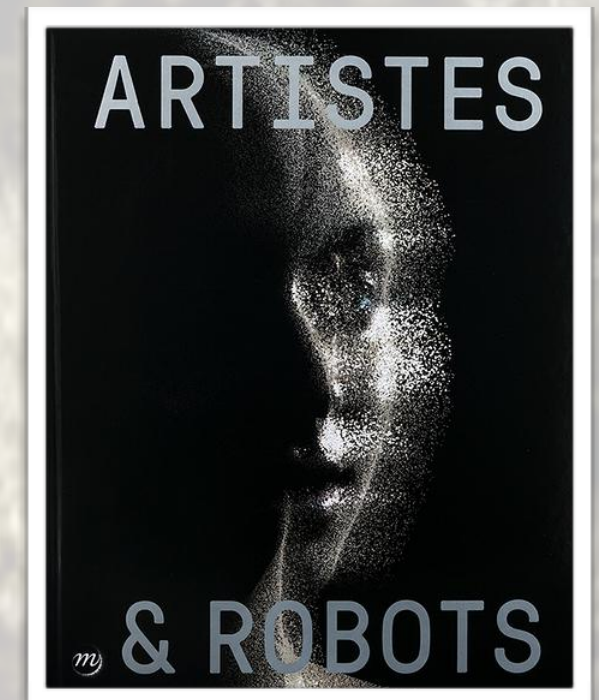
Florence de Mèredieu  
*Arts et nouvelles technologies - art vidéo, art numérique*  
éd. Larousse, 2011



Dominique Moulon  
*Art contemporain, nouveaux médias*  
Scala, 2011



Dominique Moulon  
*Art et numérique - En résonance, catalogue d'exposition*  
Scala, 2015



*Artistes et Robots, catalogue d'exposition*  
Flammarion, RMN Grand Palais, 2018



La rubrique ARTS NUMÉRIQUES du site académique arts plastiques :

- Des liens vers des sites d'artistes et des écrits sur les arts numériques
- Une bibliographie sélective
- Des ressources



# LES ARTS NUMÉRIQUES

## Des questions à travailler

### **HdA, EPI, PROJETS ...**

- ▶ Comment les outils du mathématiciens peuvent-ils expliquer et créer des œuvres d'art ?
- ▶ Les artistes sont-ils toujours maîtres de leur œuvre ?
- ▶ Quelle est la place du corps à l'ère du numérique ?
- ▶ De quelle manière l'Homme et la machine interagissent-ils ?
- ▶ Comment une œuvre questionne-t'elle notre rapport à la réalité ?
- ▶ De quelle manière une œuvre peut-elle poser des questions d'ordre éthique ?
- ▶ Emprunt, citation, réécriture : quels enjeux ?
- ▶ ...