

# Les thèmes dans les arts numériques

Consulter les adresses sous les photos, pour approfondissement pédagogique.

## Lien consulté en ligne

[http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts\\_numeriques/themes](http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/themes)

Comme depuis toujours, l'histoire de l'art, les nouvelles avancées scientifiques et technologiques, l'élargissement des frontières qu'offre le médium (le numérique) inspirent les artistes.

## L'histoire de l'art

Dès que les ordinateurs ont commencé à être vendus en série dans les années 1960-1970, les artistes ont eu envie de découvrir et de jouer avec ce nouvel outil.

Ils dessinaient des formes géométriques comme le carré, le cercle, ou des formes simples comme des traits ou des points. Ils ne disposaient pas encore de la couleur, tout était en noir et blanc. Leurs dessins s'inspiraient de tableaux abstraits connus.



**Michael Noll, Ingénieur et artiste**  
*Computer composition With Lines,*  
1964, œuvre numérique

Michael Noll a entré dans son ordinateur des bâtonnets verticaux et horizontaux pour composer un dessin qui ressemble beaucoup au tableau : *Composition With Lines* que le peintre hollandais Piet Mondrian avait fait en 1917. Il a demandé ensuite à l'ordinateur de fabriquer un « nouveau Mondrian ».

D'autres artistes modifient des œuvres célèbres comme *La Joconde* de Léonard de Vinci pour

montrer qu'ils admirent un artiste qui était aussi un génial ingénieur et un très grand savant qui, à son époque, a aussi, comme eux, transformé le regard sur l'art.

[http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts\\_numeriques/images/art\\_numerique/themes/focus/1964\\_MichaelNoll\\_big.gif](http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/images/art_numerique/themes/focus/1964_MichaelNoll_big.gif)

## Qui sommes-nous?

**Depuis toujours et dans tous les médiums et modes d'expression les artistes ont pris les hommes et les femmes pour modèles**

Les artistes d'aujourd'hui font comme eux avec leurs ordinateurs. Ils se posent les mêmes questions : Es-tu un homme ou une femme ? Jeune ou vieux ? Es-tu beau ou es-tu laid ? Qu'est-ce que la Beauté... ? Est-ce que les êtres vivants peuvent muter ?



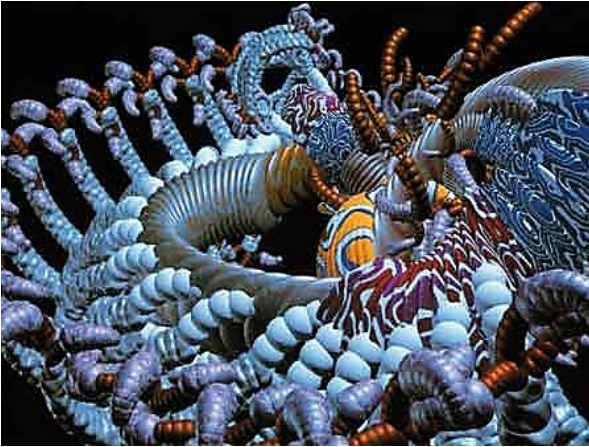
Orlan, France, Artiste 1947 -  
Pre-colombian,  
Self hybridation n°1,  
1998, cibachrome, technical help to digital editing :  
Pierre Zovilé, 116 x 166 cm  
[Google : Images correspondant à Orlan précolombienne](http://www.orlan.eu/wp-content/uploads/2013/09/Sans-titre-1.jpg)  
<http://www.orlan.eu/wp-content/uploads/2013/09/Sans-titre-1.jpg>

L'artiste Orlan se sert de la photographie numérique pour transformer son visage. Ici, elle ressemble à une indienne maya vivant à l'époque des pyramides précolombiennes.

## Les nouvelles sciences

**En 1859, un savant anglais, Charles Darwin, a démontré que l'Homme descendait du singe, que les espèces vivantes, animales ou végétales évoluaient et se transformaient au cours des millénaires.**

Aujourd'hui la science a encore progressé. On arrive même à cloner (reproduire à l'identique) des plantes ou des animaux. Ces expériences titillent l'imagination des artistes. Certains, comme William Latham, ont mis au point des systèmes informatiques (logiciels) pour créer de « nouvelles » espèces, des formes « vivantes » inspirés des mondes marins ou de végétaux.



William Latham, Artiste et scientifique  
SERIOA2A,  
1995, Programme informatique

[http://www.animateprojects.org/films/by\\_artist/l/w\\_latham](http://www.animateprojects.org/films/by_artist/l/w_latham)  
Et aussi i Google : Images correspondant à William Latham

William Latham est à la fois un artiste et un scientifique. Il sculpte dans l'espace (en 3D) des créatures virtuelles en mouvement. « Ma démarche est basée sur la biologie et la manière dont les cellules naissent, croissent, se multiplient et finissent par mourir. Au-delà de l'imaginaire, je suis prêt à reconstituer des mondes plus vrais que nature », dit-il.

## Les robots

**Au XX<sup>e</sup> siècle, on a inventé toutes sortes de machines, on a même crée des robots qui se chargent des travaux les plus désagréables ou délicats.**

Les auteurs de science fiction, les cinéastes et les artistes qui étudient de près les progrès de la technologie adaptent ces inventions à leurs romans, leurs films ou leurs œuvres. Ils rivalisent d'imagination, font vivre ensemble l'Homme, les robots ou les cyborgs dans des mondes futurs, complètement robotisés. En 1927, le cinéaste autrichien Fritz Lang (1890-1976) a été le premier à mettre en scène un robot dans son film *Metropolis*. James Cameron dans *Terminator* (1984) créait un cyborg dont la peau ressemblait à une peau humaine. Les artistes du numérique, à leur tour, se sont emparés de ces humanoïdes qui arpentent les films d'aujourd'hui.



Stelarc, *Muscle Machine*, 2003.

Stelarc, Australie, artiste  
*Muscle Machine*,  
Performance,  
2003

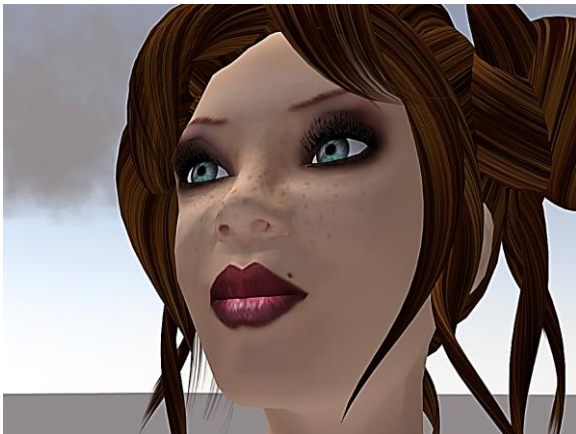
<https://nettingart.files.wordpress.com/2011/11/stelarc2.jpg>

Et aussi i Google : Images correspondant à Stelarc, *Muscle Machine*

Connu depuis les années 1970 pour ses performances en art corporel (Body Art) Il associe toujours à son propre corps des éléments mécaniques, électroniques et logiciel, bras robotisé, ou autre.... Dans *Muscle Machine* (2003), Stelarc se transforme en homme-machine. Il s'accroche à des prothèses électromécaniques connectées au réseau Internet. « Aujourd'hui, la technologie nous colle à la peau, elle est en train de devenir une composante de notre corps - depuis la montre jusqu'au cœur artificiel... »

## Les mondes virtuels

Dans les jeux mis en ligne sur le Web les internautes s'inventent une deuxième vie, parallèle à leur vie réelle. Ils deviennent des « résidents » de ces « Nouveaux mondes ». Ils naviguent sur le Net dans des univers fabuleux, drôles, dramatiques, futuristes... Les « habitants » de Second Life, le monde virtuel créé en 2003 par Linden Research, choisissent leurs voisins, leur métier, leurs activités, leurs visages, leurs vêtements. Ils ont des amis, des ennemis... Certains artistes, comme Eva et Franco Mattes sont devenus des habitants de Second Life!



Eva et Franco Mattes (0100101110101101.org), 1976-  
*13 Most Beautiful Avatars*,  
2006

[http://www.postmastersart.com/archive/01org\\_07/images/12%20Nyla%20Cheeky.jpg](http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/images/12%20Nyla%20Cheeky.jpg)

Et aussi i Google : Images correspondant à Eva et Franco Mattes

Eva et Franco Mattes étaient très jeunes quand ils ont participé à la célèbre Biennale de Venise en 2001. Ces artistes-hackers en profitèrent d'ailleurs pour répandre un virus artistique nommé Biennale.py. sur le réseau local de la Biennale!

De 2006 à 2007, ils ont réalisé une série de portraits ou autoportraits intitulée *13 Most Beautiful Avatars*. C'est un peu comme la série de portraits d'Andy Warhol, *The 13 Most Beautiful Women* qui, en 1964, représentait les femmes les plus célèbres de son temps.

## Des mondes hybrides

Dans l'antiquité les récits mythologiques présentaient des sirènes mi femmes, mi poissons, des centaures mi-hommes. Le cinéma crée des créatures extraordinaires ; être hybride entre l'homme et l'animal, végétal ou minéral. Avec le numérique les images en 3D, nous font croire que ces créatures sont parmi nous.



Yoichiro Kawaguchi, Japon –enseignant en arts numériques

*Eggy 09*,

[http://www.espacemultimediamagantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts\\_numeriques/images/art\\_numerique/themes/focus/eggy09.jpg](http://www.espacemultimediamagantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/images/art_numerique/themes/focus/eggy09.jpg)

L'artiste japonais Yoichiro Kawaguchi a créé un monde marin hybride mi minéral, mi végétal aux couleurs vives. Leurs formes molles sont en perpétuelles transformations. Pour les réaliser en images de synthèse, l'artiste a utilisé des programmes empruntés à la génétique. 1990

## Les réseaux

Internet, né dans les années 1990, passe au-dessus des frontières ; de Chine jusqu'en Europe, d'Afrique aux Amériques.

Les courriers électroniques des internautes sont plus rapides que la poste et que les bottes de 7 lieux. Ils se croisent, se répondent, envoient des informations en quelques secondes dans le monde entier. Les artistes toujours à l'affût des nouveautés techniques, utilisent ces réseaux, et créent ainsi des œuvres qu'on peut voir partout dans le monde. Certaines ressemblent à cette immense toile d'araignée qu'est le WEB



Miguel Chevalier, *Tapis volants Pixels-Médina-Zelliges*,  
2005, Projet d'installation de nuit place  
Jamaa El Fna, à Marrakech  
Création logiciel Éric Wenger, Toile de spie  
gonflée à l'hélium,  
vidéoprojecteur, ordinateur mini-Mac G5,  
superficie 10 000 m<sup>2</sup>  
[http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts\\_numeriques/images/art\\_numerique/themes/focus/big\\_05.jpg](http://www.espacemultimediantner.cg90.net/EXPLORATIONS/arts_numeriques/images/art_numerique/themes/focus/big_05.jpg)

Voir aussi Miguel Chevalier (Google images), les tapis magiques

Pour Miguel Chevalier, les tapis volants des Mille et une nuits sont comme les messages que l'on peut envoyer aujourd'hui par nos ordinateurs dans les courriers électroniques.

## Communiquer avec des copains

Comme sur FaceBook, les artistes du numériques se servent d'Internet pour se faire de nouveaux amis et réaliser avec eux des œuvres d'art. Où qu'ils soient, en France, en Chine, ou en Afrique... ils peuvent, ensemble, les transformer ou les aider à vivre en les modifiant, en les « nourrissant » au jour le jour.



Ken Goldberg – Ingénieur et artiste  
Joseph Santarromana, États-Unis, artiste  
*Telegarden*,  
1995-2004  
<https://www.youtube.com/watch?v=BCEC1ffc5Jc>

En 1995 les artistes Ken Goldberg et Joseph Santarromana ont construit une installation originale. C'était un petit jardin avec de vraies plantes et un bras robotisé qui pouvait être dirigé par des internautes-jardiniers du monde entier. Jusqu'en 2004, ces « artistes jardiniers » ont pu ainsi planter, arroser, améliorer et entretenir ce mini jardin. On pouvait le voir « en vrai » dans un musée Autrichien.

<http://www.espacemultimediantner.cg90.net/fr/savoir/la-collection/les-oeuvres>

**\*\*\*Ce document constitue un bilan de recherches et de réflexions, en vue de préparer un dépliant : *L'Ère numérique et les arts*, qui sera distribué en 2015-2016 dans les écoles secondaires francophones de l'Ontario. Il n'engage que l'Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario.**

Pour enrichir le document ou le commenter [info@afeao.ca](mailto:info@afeao.ca)