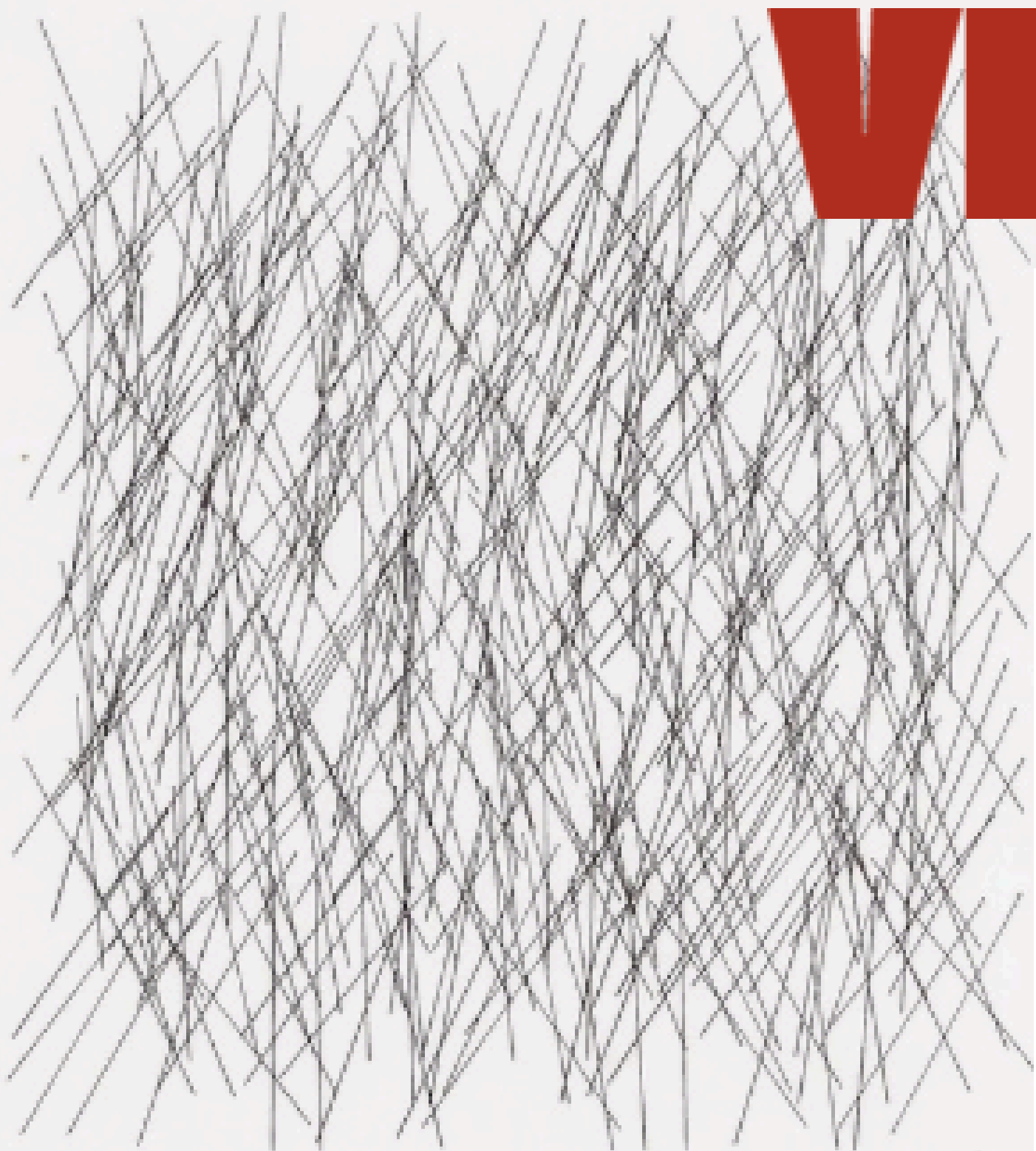


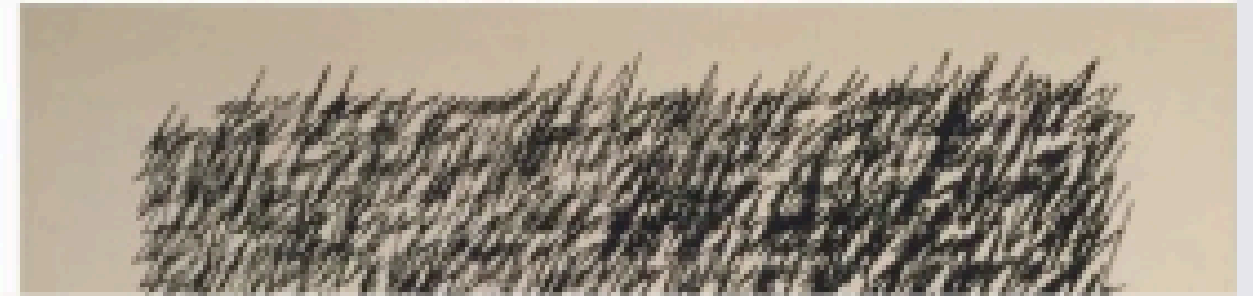
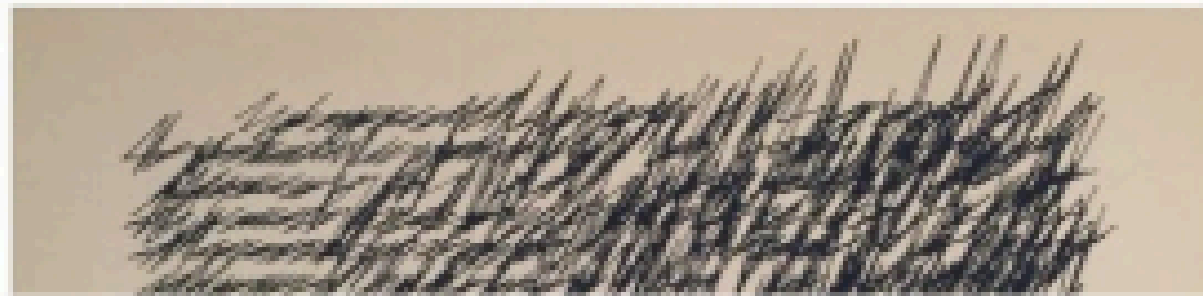
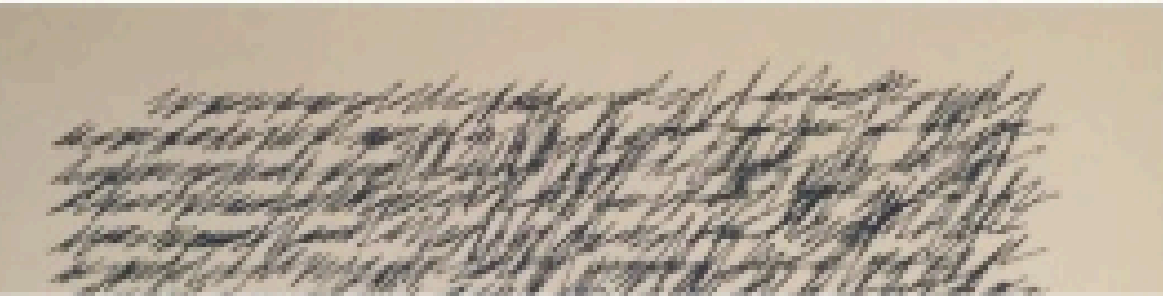
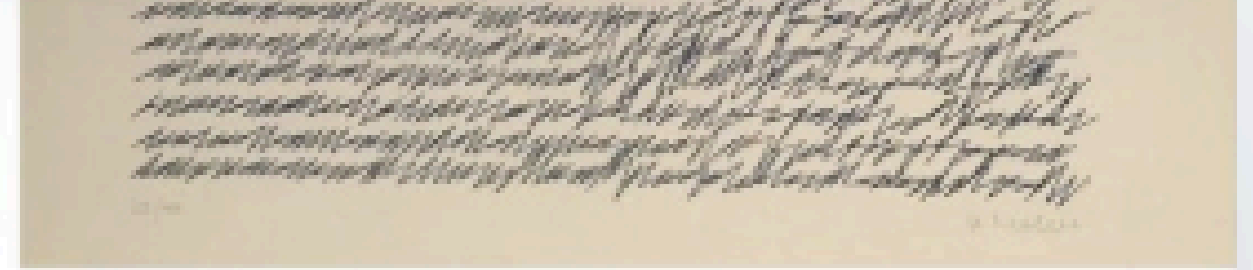
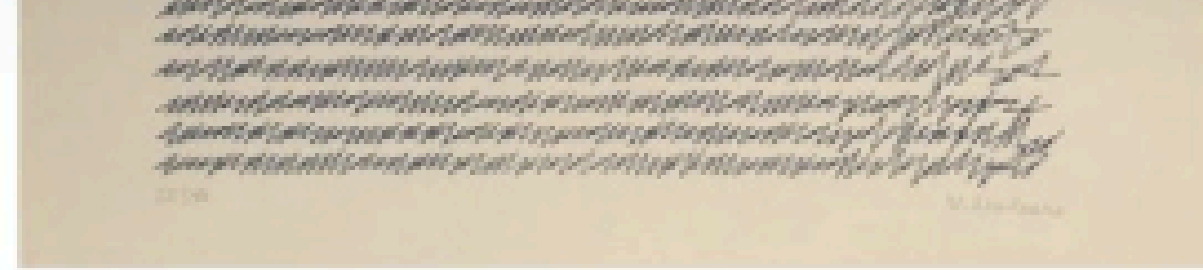
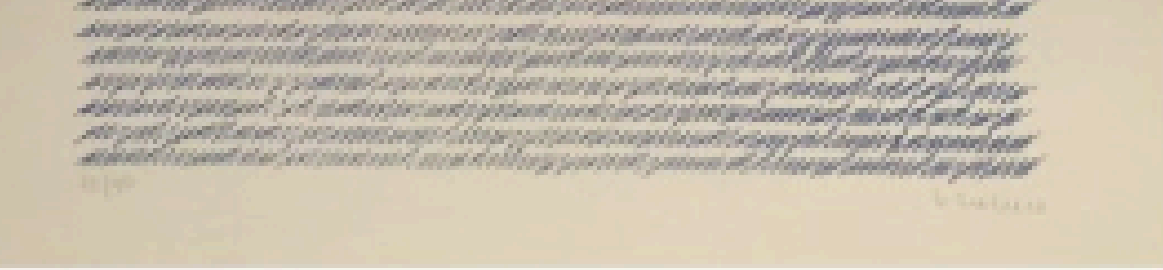


VERA MOLNAR

Vera Molnar est une des pionnières de l'art numérique, ainsi qu'une référence pour les artistes dans ce domaine.

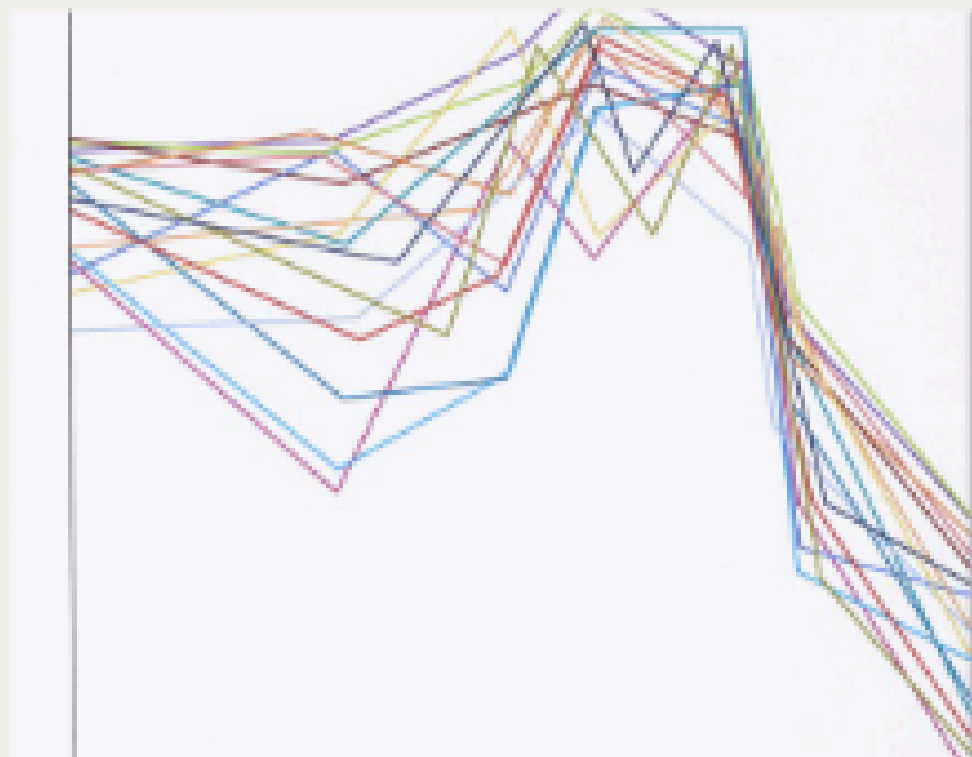
Lorsque Vera Molnar n'était encore qu'une étudiante en université d'art, dans les années 60-70s, elle avait eu l'opportunité d'accéder à une salle ayant des ordinateurs (étant des vieux modèles de l'époque , pouvant être considérés à présent comme l'ancêtre des imprimantes 3D), qui eux étaient connectés à des robots(traceur) qui permettait de créer des lignes parfaitement horizontal ou verticale.

L'artiste Vera Molnar en a alors profité pour introduire des lignes de codage , qu'elle avait apprise grâce à sa formation d'informaticienne , elle marquait alors ses formules de codage dans son carnet. Grace à ces lignes de codes, l'ordinateur réalisait alors de diverses formes géométriques . L'artiste commença alors à rajouter dans ses formules et ses codes des facteurs aléatoires . Ainsi l'artiste put créer dans chacune de ses lignes des imperfections.



VERA

MOLNAR



Vera Molnar est notamment connue pour ses œuvres en séries comme « Lettre a ma mère » ou elle avait montrée dans des lettres écrites par sa mère , montrant ainsi la façon dont son écriture se dégradait avec l'âge, devenant alors de plus en plus irrégulière dans sa façon d'écrire.

L'artiste fut notamment inspiré par le mouvement du cubisme commencé par Paul Cezanne et ses nombreux tableaux de la montagne Saint-Victoire(que Vera Molnar a également reproduite grâce à ses codages) , qui montrait volontairement ses coups de pinceaux dans ses œuvres, formant ainsi des formes géométriques dans ses peintures alors que à l'époque on lissait souvent les peintures et cachait au contraire les coups de pinceaux.(ex : impressionnisme) Ce mouvement a non seulement inspiré Vera Molnar mais d'innombrables artistes, tel que Picasso, qui en fait toute son identité et a ainsi créer le mouvement .

Nous pouvons décrire les œuvres de Vera Molnar tel que « géométrique », par ses diverses formes construite par ordinateur qui formait des formes géométriques imparfaite ainsi que mono-couche contrairement à l'humain qui lui pouvait superposer plusieurs couches de peintures à l'inverse de l'ordinateur.

ANDREAS GURSKY



Andreas Gurskey est un artiste reconnu pour ses œuvres de très grand format et la façon dont toutes ses œuvres regroupent la même technique de mises au point. Sa technique consiste à prendre en photo un moment, paysage plusieurs fois avec la même mise au point mais de différents zooms, après avoir trier les centaines de photos, il assemblait les images obtenues en une, rendant ainsi des tableaux hyper-net pour le spectateur .

Selected-99cent en est un exemple. Grace à la mise au point, la photographie est net de devant et de derrière. Dans cette photographie le spectateur est confronté a une véritable scène d'espace-temps. La scène n'est pas réel, car l'instant n'existe pas, les personnage présents sur l'image ont tous un temps différents , cette œuvre regroupe une véritable fusion du réel et de l'irréel.

Nous pouvons décrire les œuvres d'Andreas Gurskey comme « hyper-net », à cause de la précision irréel de ses tableaux.

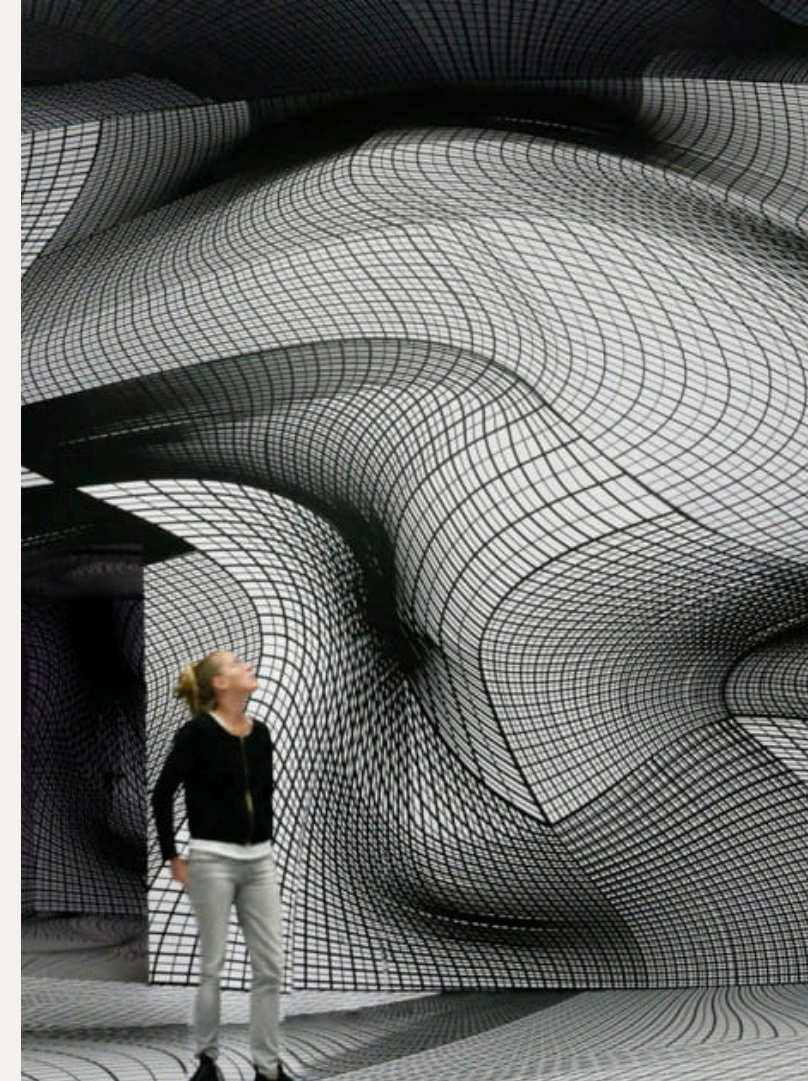
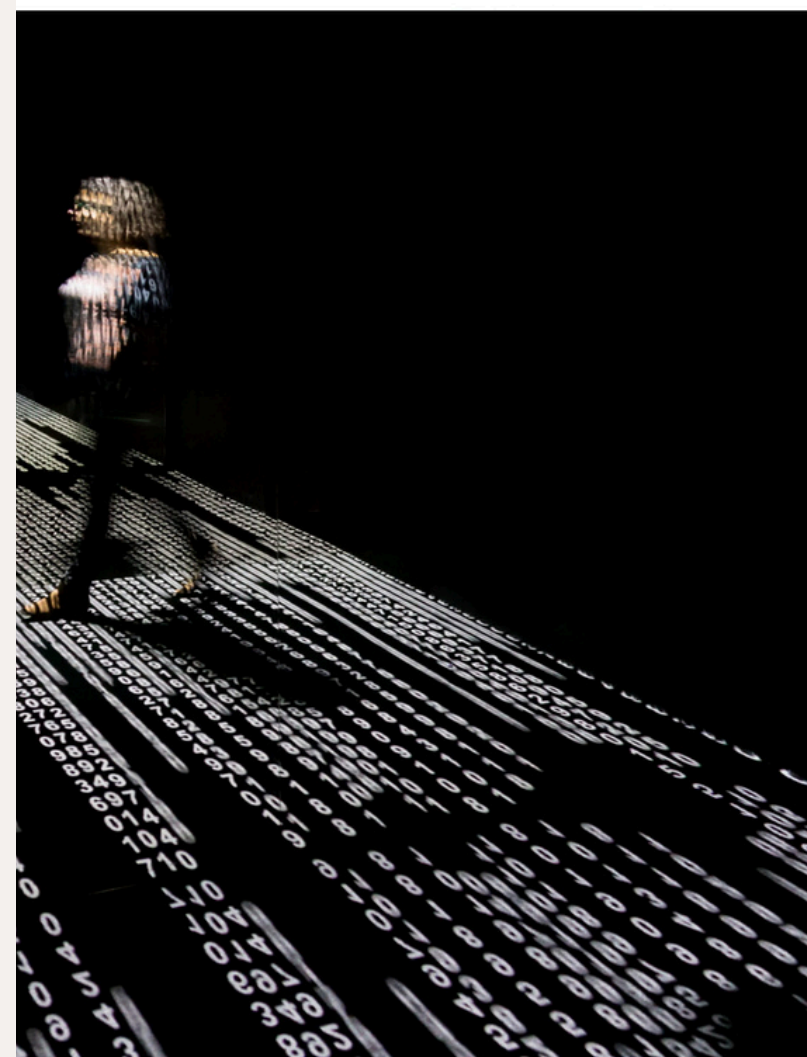
L'exposition Artistes et robots, regroupe de centaines d'artistes ayant réalisés des œuvres grâce à la technologie, et même des robots pour certains.

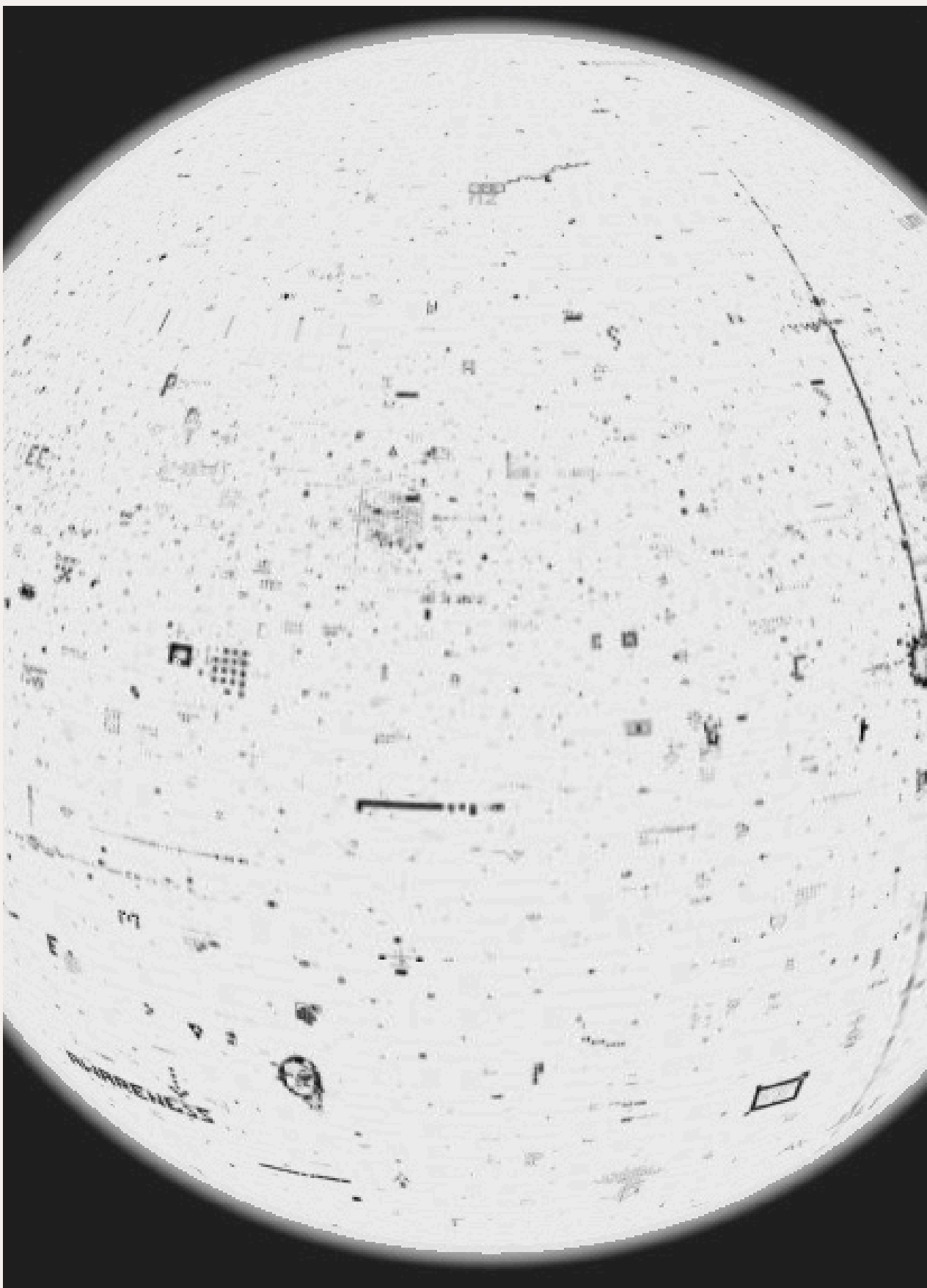
Les artistes s'approprient alors les propriétés technologiques pour un service artistique et non militaire, et ainsi créent des œuvres.

EXPOSITION

ARTSITES ET

ROBOTS



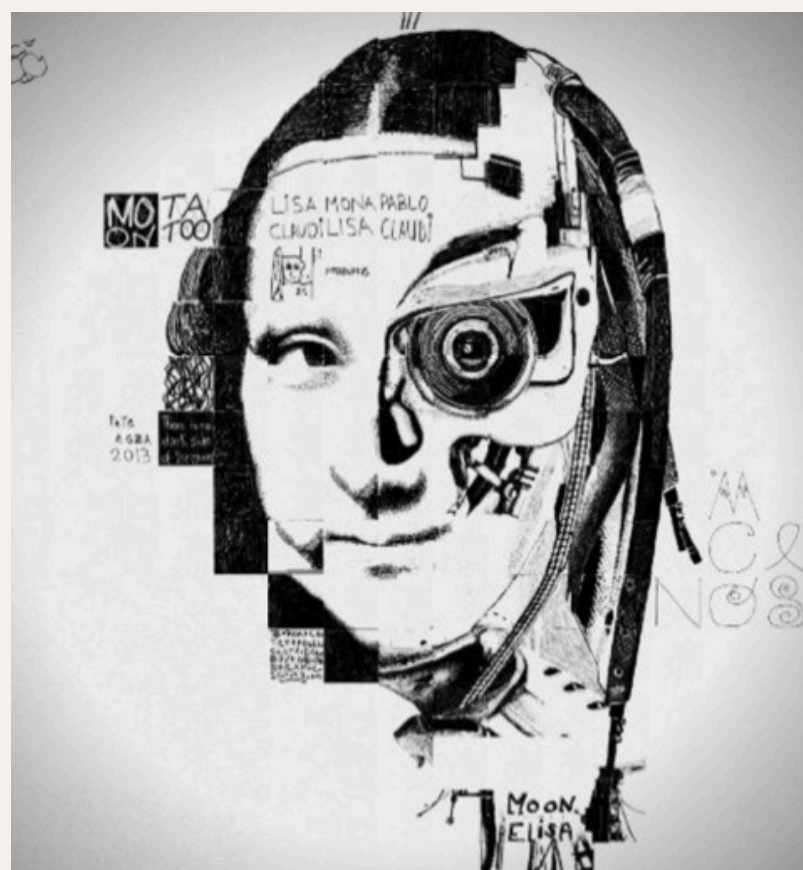


En 2012-2013 les 2 artistes Ai Wei Wei et Olafur Eliason , qui sont 2 grands artistes contemporain, décident de s'associer pour créer l'œuvre Moon.

Moon est une œuvre participative numérique en forme de lune, qui insiste le spectateur à faire évoluer l'œuvre. Le spectateur pouvait intervenir sur 1 pixel du projet, il pouvait soit y dessiner soit écrire un texte , qui par la suite apparaissait sur la lune comme un point noir, vu de loin . A travers ce projet, les 2 artistes souhaitaient y donner un sens symbolique, un sorte de mur d'expression , et ainsi révéler l'expression de l'humanité.

Malheureusement durant le projet, beaucoup de spectateur ont décidés d'y dessiner des dessins a caractères immatures, mais il y a aussi eu certains qui avaient créée une œuvre participe sous la forme d'une Mona Lisa revisitée.

Nous pouvons décrire ce projet comme participative, car sans l'interaction des spectateurs, il n'y aurait simplement pas eu d'œuvres et de médium .



LE PROJET

MOON



MIGUEL

CHEVALIER

Miguel Chevalier, est lui aussi considéré comme un pionner du numérique .

Lors d'une de ses expositions avait présenté des œuvres participative et interactive sous forme des formes comme des fleurs digitales dansent sur un sol en béton, formant ainsi une transmission végétal dans un monde utopique .

Nous pouvons décrire l'exposition de Miguel Chevalier comme innovante et adaptative, en matière de médium artistique.

L'ÉVOLUTION DES

ARTISTES



Les artistes suivent l'évolution, comme par exemple les peintures de paysage au 19ème siècle peint par les impressionnistes.

A l'époque beaucoup d'artistes se rendaient à Honfleur, dans un seul but, peindre un bel effet de lumière qui était présent dans la ville. Ses artistes pouvaient se permettre de voyager notamment grâce à l'invention des chemins de fer qui allaient plus loin et plus vite en termes de transport. Ainsi qu'à l'apparition des tubes de peintures qui étaient plus pratique et transportable. Permettant au artistes de peindre sur le motif, pouvant ainsi capter les couleurs (ex : lumières), et capter l'instant.

Les noms de mouvement sont souvent en réalité des critiques d'art reçut par des journalistes.