

Crypto Art Gallery

par Holoman, Digital Street-Pop Artist

« l'Art Digital ludique et grand public »



Street-Pop'Art Digital

Ma vision de l'Art Digital

Crypto Art Gallery, concept d'Immersion Quantique

Concept et inspirations

Mes oeuvres, Heisenberg et le chat de Schrödinger

Le concept dans mes oeuvres

Expositions et possibilités

Où, quand et comment exposer ou vendre la Crypto Art Gallery

La société HOLOVR PROD

Présentation, dirigeant, partenaires

Dans l'intimité de l'oeuvre

Illustrations des systèmes aléatoires

Contact et liens

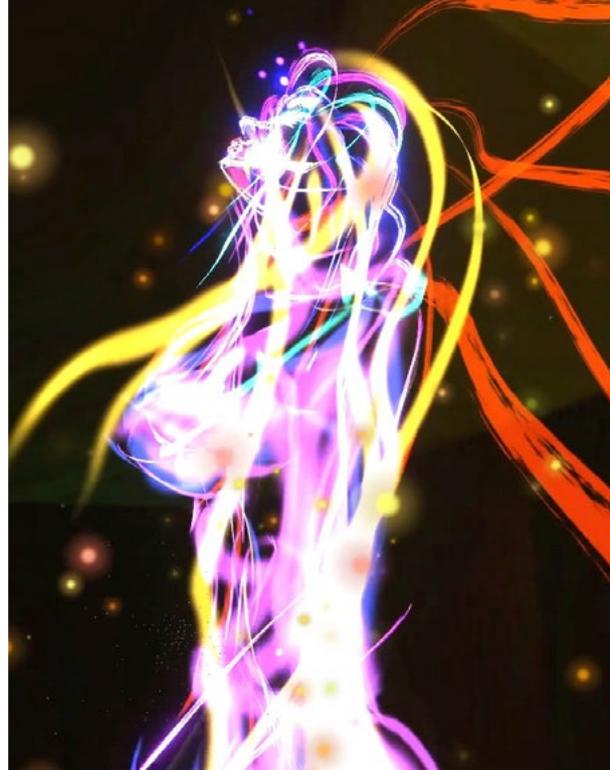
Comment exposer la Crypto Art Gallery



Le Street-Pop'Art Digital

Mon courant artistique

L'Art Digital, tel que je le conçois, n'existe qu'à travers la matière même du numérique et ses possibilités infinies : l'immersion totale, l'interaction fluide, l'intelligence artificielle et bien plus encore. Une œuvre digitale véritable ne peut se contenter d'exploiter ces outils de manière ornementale ou accessoire ; elle doit les intégrer comme sa propre substance, exigeant autant du créateur que de son matériau principal : le Code, cet Octet fondamental.



Ce matériau, à la fois structuré et infini, porte en lui des règles qui, bien que précises, sont aussi flexibles et polymorphes. Travailler le Code, c'est comme modeler un marbre immatériel, avec la possibilité d'en révéler des formes impossibles dans les limites des matériaux physiques.

L'univers numérique offre également une opportunité unique : celle de réintroduire dans l'Art la « Narration Symbolique ». Cet élément fondamental de l'histoire humaine, qui relie les mythes ancestraux aux récits contemporains, trouve dans le digital un nouveau souffle. Toute œuvre numérique raconte une histoire, mais pas seulement par ses images ou ses mouvements : elle le fait aussi par ses interactions, ses métamorphoses et l'expérience qu'elle offre à son observateur. Dans mon approche, l'Art Digital ne se limite pas à l'esthétique ou à la technique. Il devient un langage à part entière, capable de refléter les tensions entre l'intangible et le concret, entre l'infini des possibilités numériques et la rigueur des règles qui les structurent.

Sources d'Inspiration

Mon travail artistique s'inscrit à l'intersection des traditions classiques et des innovations numériques. Les canons de la sculpture antique, des drapés subtils de Phidias à l'expressivité magistrale de Michel-Ange, m'ont enseigné la puissance de la forme comme langage universel. Plus près de nous, Rodin, par sa manière de capturer le mouvement intérieur, Brancusi, avec son minimalisme chargé de spiritualité, ou Giacometti, par ses figures éthérées, nourrissent ma réflexion sur la représentation humaine. Parallèlement, je m'imprègne du Quattrocento, des contrastes chromatiques du Pop Art et de l'immédiateté vibrante du Street Art.

Cependant, ma pratique trouve son terrain d'expression principal dans la « matière digitale ». Dans mon atelier en Réalité Virtuelle, je sculpte des formes directement dans un espace tridimensionnel immatériel, où chaque geste devient une chorégraphie. Les œuvres qui en résultent transcendent les limites des matériaux traditionnels pour s'intégrer dans des environnements immersifs en VR et AR. Loin d'être de simples simulations, mes créations explorent comment le numérique peut devenir un médium émotionnel, traduisant une tradition millénaire dans un futur technologique, tout en permettant à chaque spectateur d'habiter physiquement l'univers sculptural créé.

Crypto Art Gallery, concept d'Immersion Quantique

La Crypto Art Gallery réinvente l'interaction entre l'art et son public en s'appuyant sur un concept radical **d'immersion quantique effondrée**. Inspirée du principe d'incertitude d'Heisenberg et de l'expérience du chat de Schrödinger, cette galerie interactive place l'observateur au cœur du processus artistique.

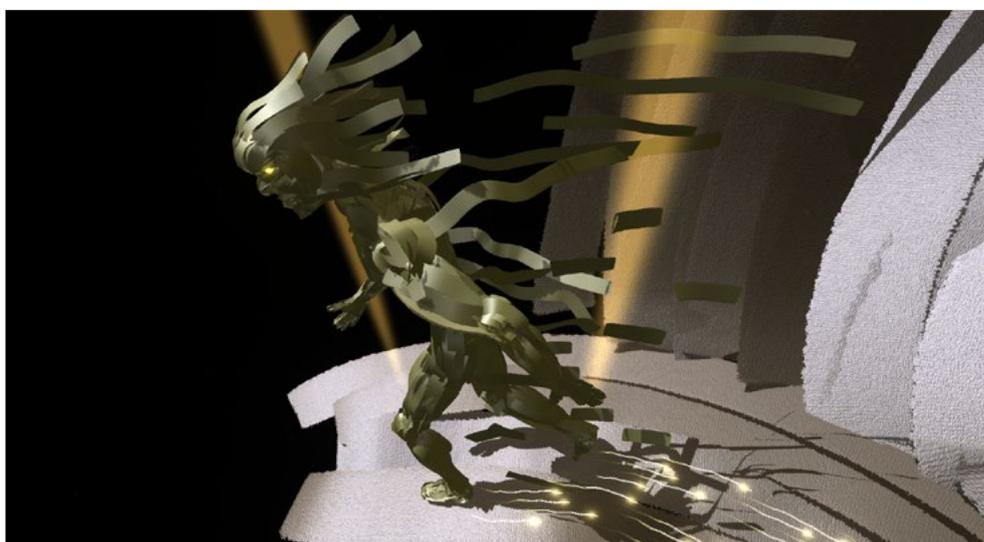
Ici, l'œuvre d'art n'existe jamais dans un état statique ou défini : chaque regard, chaque mouvement de l'utilisateur provoque un effondrement de l'état quantique de l'œuvre, modifiant ses formes, ses couleurs et son ambiance sonore, et révélant ainsi la fragilité fascinante de l'instant présent.

À peine effleuré dans le monde de l'Art, par Duane Michals en 1988, ce principe de physique quantique est pourtant d'une richesse vertigineuse, car il ouvre une fenêtre sur une dimension où la matière peut coexister dans deux états simultanés.



Mais l'observation humaine, limitée par la nature de nos perceptions, force cet état à «s'effondrer», imposant à la matière de choisir une forme ou une action unique, conforme à notre réalité tridimensionnelle. Que peut alors faire un artiste face à cette complexité ?

À mon humble échelle humaine, j'ai choisi de m'emparer de l'art rigide de la sculpture, pour lui offrir une dynamique nouvelle, faite de poses variées et aléatoires, qui reflètent ce concept quantique.



Mes oeuvres, Heisenberg et le chat de Schrödinger



L'expérience immersive proposée repose sur des sculptures numériques en Réalité Virtuelle et des environnements en temps réel où le hasard et l'interactivité génèrent une infinité de variations. Grâce aux ressources extraordinaires du digital, je puise dans le Code et le transforme en matière artistique.

Ce matériau numérique, malléable et polymorphe, me permet d'aller au-delà des limites physiques traditionnelles, d'exprimer une vision sculpturale où chaque œuvre évolue, se déploie et se redéfinit au fil des interactions. L'observateur, loin d'être passif, devient un co-créateur involontaire, façonnant l'œuvre par sa seule présence.

À chaque pas, des éléments cachés émergent, des structures aléatoires se révèlent, et l'œuvre, en perpétuelle mutation, offre une expérience unique et impossible à répéter.

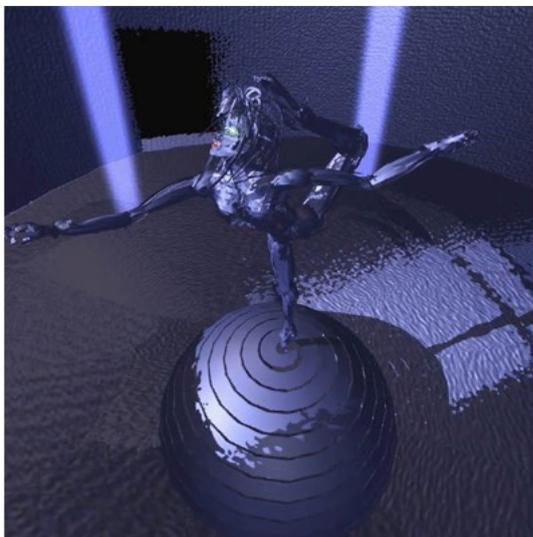
Dans cette approche, je rends hommage à la matière numérique en exploitant pleinement son potentiel de transcender les limites des matériaux physiques, tout en explorant des pensées métaphysiques. Le digital ne se contente pas d'imiter : il sublime, il libère, il ouvre des portes vers des dimensions inaccessibles autrement.



Par ce biais, la Crypto Art Gallery devient une réflexion sur la nature même de l'art et de la perception, invitant chaque visiteur à contempler non seulement l'œuvre, mais aussi son propre rôle dans l'effondrement de l'état quantique. C'est une ode à l'instant, au hasard, et à la poésie de la transformation permanente.

Exposition et possibilités

Mes œuvres d'Arts Digitales sont pensées pour les expositions en Festivals, Musées, Galeries, et proposées à la vente aux collectionneurs d'Art Digital.



- Ces œuvres sont présentées sous forme d'applications Windows.

- Pour chaque œuvre, une sculpture et des peintures animées prennent place dans un immense décor en Réalité Virtuelle.

- Le visiteur (Musée) ou un propriétaire (collectionneur) peut voyager en immersion dans l'œuvre en VR, et/ou projeter en même temps celle-ci sur écran plat (concept du «Tableau Digital») via une autre caméra virtuelle qui se déplace, selon un mode aléatoire, dans l'œuvre/univers.

- Les journées sont synchronisées sur notre univers réel avec l'alternance jour/nuit.

- Chaque journée est aléatoirement différente de la précédente : couleurs du soleil, du brouillard, musique et ambiances sonores.

- Les ambiances sonores sont créées par Holoman et codées pour être déclenchées par le visiteur selon ses déplacements, les lieux qu'il visite dans cet univers artistique.



- La statue virtuelle change de pose et des dessins/peintures se matérialisent quand le propriétaire se promène dans le décor car il déclenche des interactions invisibles placées par les artistes.

- La galerie de 12 œuvres peut se visionner sur un seul ordinateur avec un casque VR et une projection (projecteur ou écran) simultanément.

[Lien démo vidéo Crypto Art Gallery](#)

1 - La société HOLOVR PROD

Présentation

HOLOVR PROD est une société créée par l'artiste Gérard Bernasconi AKA **Holoman**.

HoloVR Prod travaille sur la technologie et la recherche dans l'immersion, l'interactivité, la blockchain et smart contracts, et ses projets autour de l'Intelligence Artificielle.

HoloVR Prod c'est déjà 3 ans de développement, de code et de concepts digitaux qui vont des œuvres d'Art immersives à la sculpture d'hologrammes en live (performances hybrides VR/AR).

HoloVR Prod est gérée par Gérard Bernasconi. Concepteur des œuvres de la «Crypto Art Gallery», il dirige également ses partenaires et les équipes de codeurs.

Il est l'auteur de la performance scénique Earth Legacy de sculptures holographiques, créé en octobre 2019 et du spectacle de théâtre holographique IAAL écrit en 2020 pour lequel il a obtenu l'aide à l'écriture des nouveaux médias de la ville de Paris.

HoloVR Prod gère sa R&D en partenariat avec **Dominique YOLIN** dirigeant de la société Arcreane et l'association Light in Chaos. Le partenariat s'étoffe aujourd'hui de **Eric Munch** et la société **Virtuel Audio** pour le son immersif.





Original



Digital Pop'Art



Black & White



Multi-Poses

Dans l'intimité de l'œuvre

Crypto Art Gallery est une expérience artistique immersive qui peut être appréhendée à plusieurs niveaux. Les œuvres, à la fois organiques et imprévisibles, se distinguent par leurs formes et leur contenu. Une description s'impose...

Regard

Crypto Art Gallery propose 3 styles graphiques au choix du visiteur :

Original / Digital Pop'Art / Noir et Blanc

Diurne et nocturne

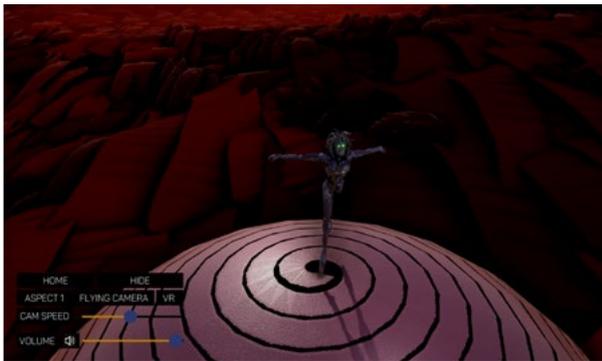
Les journées se déroulent au rythme de l'observateur/visiteur. Le « soleil » de l'univers des œuvres est positionné à 9h dans la création lorsque l'exposition ouvre ses portes, et se trouve à 18h lorsqu'elle les referme. Chaque journée est teintée d'une couleur dominante générée aléatoirement, qui influence de son « pigment numérique », tous les éléments, les décors, les textures et les statues composant les œuvres. Si un visiteur entre et sort d'une même œuvre, une nouvelle couleur sera générée.

Multi-poses

Toutes les statues, au cœur des œuvres immersives, sont construites sur 10 poses qui changent de manière aléatoire en fonction du passage du temps et des déplacements du visiteur en immersion. Ainsi, qu'un visiteur soit immergé ou non, chaque heure, la statue change de pose. Alternativement, un déclencheur invisible modifie la pose lorsque le visiteur en immersion traverse une zone invisible, qui elle-même se déplace aléatoirement autour de la statue pour susciter davantage de curiosité et de surprises. Les poses sont uniques à chaque sculpture et liées au symbolisme émotionnel qu'elles expriment.



Elements cachés



Interface caméras affichée



Nuances de couleurs aléatoires



Même surface le lendemain ou après une entré-sortie d'une oeuvre

Éléments cachés

Au détour d'une falaise, une sculpture ou une peinture numérique peut surprendre le visiteur lors de son parcours immersif. Ces œuvres «complémentaires» font partie du concept et de la composition globale. Elles font parties de l'effondrement Quantique.

Caméras et points de vue

Lors d'une projection sur écran ou vidéoprojecteur, l'artiste propose de nombreuses options :

- Une « Flying Cam », qui voyage à travers l'univers de l'œuvre avec des points de vue aléatoires, donnant à la projection une dimension constamment renouvelée.

- Une « Cam Around », qui tourne autour de la sculpture. Les caméras mobiles disposent d'un curseur de réglage de vitesse.

- Quatre caméras fixes en plans ajustables par l'utilisateur, permettant des réglages latéraux, des suivis avant/arrière ainsi que des rotations. Ces positions sont mémorisées et conservées pour la prochaine immersion d'un nouveau visiteur.

- Vue VR, connectée au casque de l'utilisateur.

Nuances aléatoires

Lors du lancement de chaque œuvre, quand le visiteur choisit de s'immerger dans un univers, chaque structure, coup de pinceau virtuel, rocher ou arbre en 3D reçoit des informations aléatoires pour légèrement modifier sa teinte originale. Ainsi, en plus de la lumière du jour, les éléments du décor sont, à chaque fois, subtilement nuancés et différents.

Exposer la Crypto Art Gallery

Nous vous invitons à découvrir et à envisager d'exposer la Crypto Art Gallery, une expérience immersive et novatrice au carrefour de l'art numérique, de l'interaction humaine et des concepts quantiques.

Cette galerie interactive est conçue pour séduire un public varié, des amateurs d'art contemporain à une audience familiale, grâce à sa simplicité de mise en place, sa capacité à attirer un large public et son caractère numérique profondément engageant.

Pourquoi choisir la Crypto Art Gallery ?

- Une innovation lumineuse et accessible : Conçue pour les musées, festivals et galeries, la galerie peut être installée facilement sur ordinateur Windows et casques VR HTC et Oculus. Elle ne nécessite qu'un espace équipé de projecteurs ou d'écrans plats, pour les projections, et quelques mètres carrés pour l'expérience VR. Elle s'adapte à tout environnement d'exposition.
- Une narration captivante et interactive : Les visiteurs participent activement à l'évolution des œuvres, chaque déplacement et chaque regard modifiant les sculptures et les environnements numériques en temps réel.
- Un art grand public et attractif : Avec ses visuels modernes, son interaction intuitive et ses récits immersifs, la galerie fascine un public diversifié et constitue une porte d'entrée idéale vers l'art numérique contemporain.

Contacts et collaborations

Pour discuter d'une future exposition, d'un partenariat ou pour en savoir plus sur la Crypto Art Gallery, vous pouvez contacter :

Holoman (Artiste et concepteur) : 06 20 53 55 10 | gerard@holovr-prod.com

Instagram : [holoman_vrsculptor](https://www.instagram.com/holoman_vrsculptor)

Nous serions ravis de collaborer avec vous pour apporter cette expérience artistique novatrice à vos espaces, et de transformer votre lieu en un carrefour d'innovation technologique et artistique.