

<https://revuedada.fr/catalogue/pixel-art/>

# Pixel art

*DADA n° 233*

ISBN : 9782358801232 - janvier 2019

210 x 240 mm - 52 pages

7,90€

Vous vous frottez les yeux ? Tout vous paraît flou ? C'est la magie du pixel art. Apparu avec les premiers jeux vidéo dans les années 1970, il s'est depuis répandu dans tous les domaines. Peinture, sculpture, dessin, photo, architecture : c'est fou tout ce que l'on peut créer avec de simples petits carrés !

## Au sommaire

Pixel art, qu'est-ce que c'est ?

Bienvenue à Pixeland !

Pixel, la grande invasion

Tout le monde est flou !

Le pixel, et avant ?

Gigapixel, giga effet ?

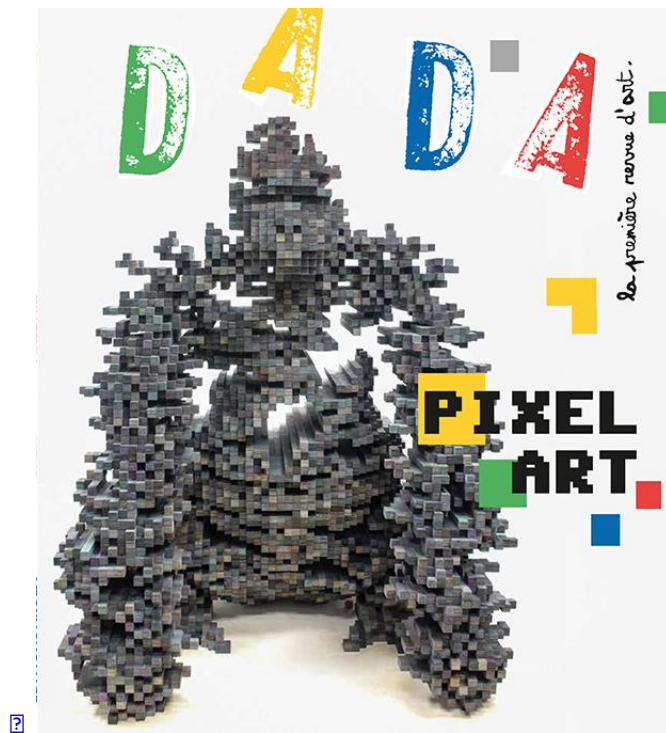
## Illustrations : [Marguerite Courtieu](#)



Après des études à l'école des arts décoratifs de Strasbourg, Marguerite Courtieu collabore avec une société d'édition de livres d'art berlinoise. Elle intègre ensuite les équipes de Gallimard Jeunesse, où elle conçoit durant près de 12 ans le design de nombreux livres et collections (documentaire,

littérature, petite enfance et musique). Alors qu'elle travaillait déjà en parallèle pour d'autres sociétés, elle est depuis septembre 2018 graphiste et illustratrice indépendante. Elle a également publié en 2015 chez Gallimard Jeunesse La Main de maman, album écrit par Claire Babin.

Catégorie : [Revue](#) Étiquettes : [Adam Lister](#), [Angela Bulloch](#), [Assassin's Creed Odyssey](#), [Christian Faur](#), [Dan Hays](#), [Daniel Rozin](#), [Devorah Sperber](#), [Douglas Coupland](#), [eboy](#), [Game Art](#), [Gerhard Richter](#), [Henri-Edmond Cross](#), [Invader](#), [Jason Eppink](#), [jeux vidéo](#), [Kan](#), [Litchenstein](#), [Minecraft](#), [Mondrian](#), [Nathan Sawaya](#), [Nolan Bushnell](#), [Ole Schereen](#), [Pac-Man](#), [Pappas Parlor](#), [Pieter Brueghel l'Ancien](#), [pixel](#), [Pixel Art](#), [Rusty Scruby](#), [Shawn Smith](#), [Sonic](#)



Directeur de publication  
 Antoine Eliezer  
 Rédacteur en chef  
 Tristan Nézet, Antoine Eliezer  
 Des contributeurs à la une  
 Caroline Andrieu, Caroline Bileau, Marguerite  
 Courties, Olivier Morel, Kiki Latitia Le Moine,  
 Lattitia Le Moine, Olivier Morel, Kiki Latitia Le Moine,  
 Clémentine Simon  
 Directeur artistique et responsable graphique  
 Jeanne Nézet, www.lesmusees.com  
 Rédaction  
 Clémentine Simon  
 Association nationale des collectionneurs pigistes  
 (ANCP), Commission des œuvres, représentée par  
 Clémentine Simon, Marguerite Courties, Kiki  
 Latitia Le Moine, Caroline Bileau, Caroline Andrieu,  
 Robert Vigliani, Dominique Théry et Hélène  
 Vasson  
 Éditions  
 Éditions Actes  
 133 rue de la Gaule-Moiseaux - 75011 Paris  
 01 47 41 34 14  
 www.lesmusees.com  
 Photographies et illustrations  
 Marguerite Courties  
 Marguerite Courties  
 Marguerite Courties  
 133 rue de la Gaule-Moiseaux - 75011 Paris  
 01 47 41 34 14  
 www.lesmusees.com  
 Illustrations  
 Illustrations en page 18 et 32 par www.lesmusees.com  
 © 2018 - 133 rue de la Gaule-Moiseaux - 75011 Paris  
 01 47 41 34 14 - 01 47 41 34 14  
 01 47 41 34 14 - 01 47 41 34 14  
 Courtes des lettres  
 Éditions Actes  
 133 rue de la Gaule-Moiseaux - 75011 Paris  
 01 47 41 34 14 - 01 47 41 34 14  
 Numéro 233  
 133 rue de la Gaule-Moiseaux - 75011 Paris  
 01 47 41 34 14 - 01 47 41 34 14  
 © Éditions Actes 2018

# Édito PIXORAMA

Des pixels, il y en a partout.  
 Même si vous ne les voyez pas à l'œil nu, ils  
 sont là. Des gros et des petits, des noirs et blancs et des  
 multicolores, sur écran ou sur papier... Tenez, par exemple :  
 toutes les images reproduites dans ce *DADA* sont composées d'une  
 sorte de pixels. Un ensemble de minuscules points rouges, bleus, jaunes et  
 noirs qui, vus de loin, forment les photos de toutes les œuvres d'art que vous  
 allez découvrir dans les pages qui suivent. Mais en vous munissant d'une loupe  
 puissante, vous pourrez observer ces pixels colorés. De manière générale, toutes  
 les images imprimées sont formées de points de couleurs. Ils sont invisibles  
 au premier coup d'œil, mais c'est bien ainsi que les machines d'imprime-  
 rie fonctionnent. Les affiches que vous croisez dans la rue, les pan-  
 neaux publicitaires au bord des routes : des pixels, encore des  
 pixels ! De même avec tout ce que vous voyez sur vos écrans.  
 Ordinateurs, télévisions, tablettes, smartphones : ils ne  
 peuvent afficher d'images qu'en les décomposant en  
 une multitude de petits carrés. Si petits qu'on ne  
 les perçoit pas, mais les premiers ordinateurs des  
 années 1970 qui étaient beaucoup plus limités sont  
 là pour nous le rappeler. D'ailleurs, les trois illustra-  
 tions créées par Marguerite Courties pour ce numéro  
 jouent avec ces différents niveaux de pixels. De même que  
 de nombreux artistes aujourd'hui, en peinture, en sculp-  
 ture, en dessin, en photo s'en emparent pour nous proposer  
 des œuvres tantôt drôles, tantôt émouvantes ou déconcertantes,  
 mais toujours pleines de sens sur le monde dans lequel nous  
 vivons. Tel le Pacman des premiers jeux vidéo, il  
 ne vous reste plus qu'à les croquer...

Couverture  
 Shawn Smith, *Eroding King*, 2018.  
 Contreplaqué, encre, peinture acrylique.  
 132 x 107 x 107 cm.  
 Courtesy Shawn Smith.  
 Illustrations  
 Marguerite Courties © Éditions Actes, 2018.

# DADA N° 233

## Carré D'ART !

- 6 **PIXEL ART, QU'EST-CE QUE C'EST ?**  
par Clémentine Simon
- 18 **BIENVENUE À PIXELLAND !**  
par Sandrine Andrieux
- 18 **PIXEL, LA GRANDE INVASION**  
par Caroline Bileau
- 22 **TOUT LE MONDE EST FLOU !**  
par Caroline Bileau
- 26 **LE PIXEL, ET AVANT ?**  
par Émilie Martin-Neute
- 30 **GIGAPIXEL, GIGA EFFET ?**  
par Clémentine Simon
- 32 **ARCD'ART**  
par Elbi Rousseau

# PIXEL ART.

## PIX'ateliers

- 36 **ET LE PIXEL FUT !**  
par Olivier Morel
- 38 **MONSTRES AU CARRÉ**  
par Louise Hengel

**ACTUALITÉS**  
 42-49  
 Notre sélection dans  
 l'actualité culturelle en  
 bande dessinée, mini-frise,  
 portraits et jeux.  
 par Lattitia Le Moine, Kiki  
 et Marguerite Courties

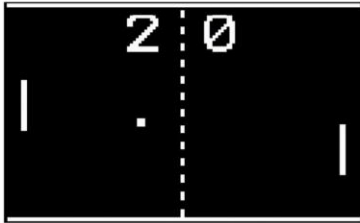


## CARRÉ D'ART !

# PIXEL ART

## qu'est-ce que c'est ?

Des pixels, aujourd'hui, il y en a partout ! Après avoir colonisé ordinateurs, tablettes ou téléphones, ils mettent désormais l'art au carré. Pour comprendre cette révolution, il faut revenir aux débuts de l'informatique. C'est l'histoire des premiers jeux vidéo...



Nolan Bushnell,  
Allen Alcorn,  
Pong, 1972.  
Jeu vidéo.  
Atari Inc.

### UN POINT SUR LE PIXEL

Vous ne le voyez peut-être pas à l'œil nu aujourd'hui, mais une image sur un écran est toujours composée de petits carrés de couleurs assemblés. Ces petits carrés, ce sont des pixels. Leur nom provient de la contraction du terme anglais « picture element », signifiant « élément de l'image ». C'est une unité qui mesure la définition d'une image : plus il y a

de pixels, meilleure est la qualité. Les premiers ordinateurs ne permettaient d'afficher que du texte ou des images basiques. Comme leurs pixels étaient assez gros, on voyait des carrés. Peu à peu, la technologie s'est améliorée et les écrans ont pu montrer des images contenant de plus en plus de pixels : des images de plus en plus fines et détaillées.

### DÉBUT DU MATCH

Pong, imaginé par Atari en 1972, est le premier succès dans l'univers des jeux vidéo. Le principe est simple : c'est une partie de tennis de table... à base de gros pixels carrés ! Avec des moyens très limités – une télévision, des fils et des composants électroniques – le créateur du jeu n'a pu programmer que des images d'apparence très basiques : les raquettes sont matérialisées par des traits, et la balle est un carré qui rebondit sur les bords de l'écran. Au centre, une ligne de pointilles représente le filet. Tout est composé de pixels bien visibles. Pong se joue à deux (la technologie utilisée ne permet pas encore de jouer contre l'ordinateur) et est en noir et blanc.

### JEU DE DESTRUCTION

Pour la couleur, il faut encore patienter un peu... ou coller des films colorés sur sa télévision ! Elle n'arrive réellement qu'à la fin des années 1970, avec des jeux comme Space Invaders. Des vagues d'aliens déferlent vers le bas de l'écran. Votre seul recours contre cette invasion ? Un vaisseau spatial armé de missiles. Le hic ? Vous ne pouvez vous déplacer qu'horizontalement. À l'époque, les capacités des ordinateurs et des consoles sont limitées à 8 bits. Pour faire le parallèle avec un texte, cela signifie que le système ne peut lire que 8 lettres à la fois. Et ça se voit ! Les sons restent minimalistes, et la définition des images limitée. Envahisseurs ou navettes sont en fait des pixels, organisés en formes sombres. On dirait des Lego, plutôt que des ornés.

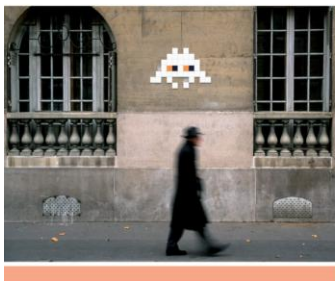
Toshihiro Nishitani,  
Space Invaders, 1978.  
Jeu vidéo.  
Taito Corporation.



# PIXEL

## la grande invasion

Imaginez : des aliens qui envahissent les murs de Paris, des personnages de jeux vidéo qui gambadent dans la nature, des chefs-d'œuvre anciens qui prennent vie... Quand le monde du street art croise celui des pixels, tout est permis !



Invader, Space Invader  
(PA\_120), 2000.  
Céramique.  
Paris, France.

### L'INVASION COMMENCE...

En 1998, le street artiste Invader crée un vaste projet dans l'espace public. Il entend bien prouver que l'art a aussi sa place en dehors des musées. Son nom : Space Invaders, du même nom que le jeu vidéo des années 1970 qui consistait à attraper de petits aliens pixelisés (voir pages 6-7). Vingt ans plus tard, Invader leur redonne vie sur les murs de nos villes en remplaçant le pixel initial par des carreaux de mosaïque. Résultat : une créature tout droit sortie de l'ordinateur, comme ce *space invader* blanc surgissant entre deux fenêtres à Paris ! L'objectif du projet est de grande ampleur : il s'agit « d'envahir » les villes du monde entier, en disséminant ces aliens, de tailles et de couleurs différentes, dans les rues.

### COURSE-POURSUITE

Direction Hong-Kong, où Invader s'est inspiré d'un autre célèbre jeu vidéo : Pac-Man. Le principe est simple : Pac-Man, un cercle jaune doté d'une bouche, poursuit de petits personnages colorés, pour les manger. Comme pour ses *space invaders*, l'artiste utilise ici des carreaux de mosaïque qu'il assemble

savamment tels des pixels. N'avez-vous pas l'impression qu'ils se sont enfuis de l'écran pour poursuivre leur course effrénée sur les murs de la ville ? C'est amusant, mais pas seulement. Invader invite le spectateur à explorer la ville, pour rechercher ou simplement admirer ces petites créatures. Car ces œuvres amusent et intriguent : où sont cachées les suivantes ? Grâce à Invader, la ville devient un musée à ciel ouvert, et un jeu de piste pour les curieux.

Invader, Pac-Man  
(PKR\_72), 2014.  
Céramique.  
Hong-Kong.



### UN MONDE DE PIXELS

Ce détail d'animal ne vous rappelle pas quelque chose ? Il s'agit bien de la fameuse panthère rose, du dessin animé du même nom. Invader change de registre et rend cette fois hommage à la culture télévisée des années 1970. Le procédé technique reste le même : il transforme le pixel de l'écran en mosaïque. Mais le rendu graphique est différent : la panthère semble plus vivante, moins figée que les petits aliens. Du haut de son mur, elle semble regarder la rue et les passants. Par ses créatures aux multiples références, Invader nous convie à lever les yeux et redécouvrir la ville qui nous entoure. Avec près de 4 000 créations dans le monde entier, Invader a bien mérité le titre de dieu du pixel !

Invader, Panthère Rose  
(PA\_1039), 2013.  
Céramique.  
Paris, France.

# Tout le monde EST FLOU !

Dans notre monde 100 % numérique, la frontière entre réel et virtuel est parfois floue. Et si, grâce au pixel, les artistes nous aidaient à y voir plus clair ? Réalité, fiction ? Regardons de plus près...



Daniel Rozin,  
Miroir en bois, 1999.  
830 carrés de bois, 500 miroirs,  
cadre en bois, ordinateur,  
câbles vidéo, ordinateur,  
170 x 203 x 25 cm.  
Courtesy Britten gallery.

## DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

*Wooden Mirror* est un curieux miroir mécanique réalisé par Daniel Rozin en 1999. Il est composé d'une multitude de petits panneaux de bois, comme des pixels, et le spectateur est invité à interagir avec lui. Un miroir en bois, comment est-ce possible ? La face arrière est équipée de caméras, de moteurs et d'ordinateurs qui produisent reflets et sons lorsque le spectateur se met en mouvement. Libre à vous de lever les bras, bouger, danser... Pour chaque geste effectué, le miroir vous répondra. Ingénieux et inquiétant à la fois ! En cachant un tel dispositif derrière un matériau naturel, le bois, Daniel Rozin nous rappelle que le numérique se glisse partout dans nos vies. S'il peut prendre possession de pixels en bois et épier nos faits et gestes, jusqu'où pourra-t-il encore aller ?



Devorah Sperber,  
Teleporter  
Kirk et Spock se téléportent,  
2007-2008.  
Bottes de fil, 100 000 perles à facettes colorées et argent, miroir,  
284 x 183 x 183 cm.  
Courtesy Devorah Sperber.

## TÉLÉPORTATION IMMINENTE !

Les nostalgiques de la célèbre série de science-fiction *Star Trek* reconnaîtront ici le capitaine Kirk et Spock. Bienvenus dans l'univers de Devorah Sperber ! Ces personnages sont composés de petites perles assemblées, qui créent l'illusion de personnages pixelisés. Ainsi, on a l'impression qu'ils sont en phase de téléportation, avec leurs corps en train de disparaître ou de réapparaître. Car fidèle à la série, Devorah Sperber monte ici un transfert

vers un univers parallèle. Regardez, Kirk et Spock se multiplient en six ! Des miroirs qui évoquent les différents univers dans lesquels ils peuvent se projeter. Imaginez que vous vous retrouvez face à cette installation : grâce à ces personnages pixelisés grandeur nature, vous auriez presque l'impression que le virtuel a pris le pas sur le réel, et que la téléportation est devenue possible ! Arriverons-nous un jour à de telles prouesses technologiques ? Téléportation et voyage interstellaire seront-ils à portée de main ?

# MONSTRES

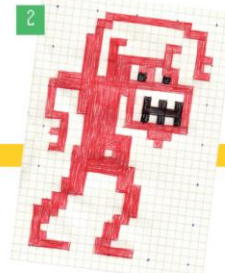
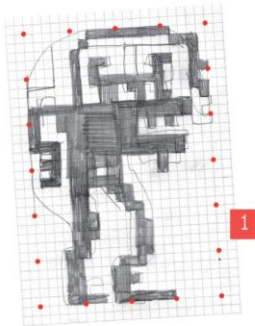
## au carré

Il suffit d'un quadrillage et de deux ou trois couleurs pour créer toute une galerie de créatures étranges... en pixels bien sûr !

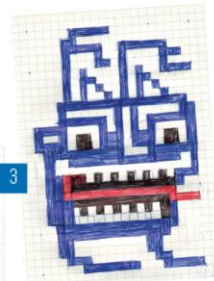
La résolution d'un écran, c'est le nombre de pixels qu'il est capable d'afficher. Nous allons fabriquer des images sur papier quadrillé, avec une même résolution, c'est-à-dire sur le même nombre de carreaux chacune. Le but ? Créer une galerie de monstres pixelisés ! La contrainte est qu'ils s'inscrivent tous dans le même format, et avec seulement trois couleurs.

- IL TE FAUT :
- des feuilles de papier quadrillé
  - un crayon à papier
  - des stylos (rouge, noir et bleu)

1. Tout d'abord, sur ton papier quadrillé, trace des petits repères pour former un rectangle vertical de 20 carreaux de large par 30 de long. Ce sera ta « résolution », comme si ta feuille était un écran. Marque-les tous les cinq carreaux pour t'aider à te repérer.  
C'est dans cet espace que tu vas créer ton premier monstre. Il ne doit pas dépasser ce cadre, mais le toucher en haut, en bas, à droite et à gauche. Au crayon, esquisse ton monstre. Tu peux le dessiner avec quelques courbes, puis décider quels carreaux tu remplis ou non pour adapter au mieux ta forme à la géométrie du pixel.



2. Ensuite, sur une autre feuille, en replaç les mêmes repères, reprends ton esquisse mais en couleur, avec le rouge, le noir et le bleu seulement. Retouche certaines choses au besoin, rajoute un détail ici ou là.



3. Tu peux maintenant imaginer d'autres monstres, en essayant d'être le plus inventif possible dans cet espace donné. Varie les proportions de la tête ou des jambes, leur couleur, le style des créatures, le mélange des couleurs... Voici une belle ribambelle de monstres pixels !

Louise Hengel



Vous vous frottez les yeux ?  
Tout vous paraît flou ?  
C'est la magie du  
**PIXEL ART.**

Apparu avec les premiers jeux vidéo  
dans les années 1970, il s'est depuis répandu  
dans tous les domaines.

Peinture, dessin, sculpture,  
photo, architecture :  
c'est fou tout ce que l'on peut créer  
avec de simples  
petits carrés !



En préparation dans l'atelier de *DADA* :

[www.revuedada.fr](http://www.revuedada.fr)



N°233 – Janvier 2019 – 7,90 €  
ISBN : 978-2-35880-123-2



9 782358 801232



1.

- [Previous](#)
- [Next](#)