

Nanopublication — Médium Numérique et Processus

par Arnaud Quercy [1] · Les Deux Cités - partie II · 2021

Affirmation 4: Médium Numérique et Processus

J'ai créé cette œuvre dans Blender [5], utilisant la modélisation 3D numérique pour construire le vocabulaire géométrique qui traduit les concepts philosophiques d'Augustin en espace visuel.

CONTEXTE

Blender, une suite de création 3D open-source, sert de médium [2] technique par lequel cette translittération est réalisée. Le choix de la modélisation 3D numérique n'est pas accessoire mais méthodologiquement significatif : l'environnement logiciel permet la construction précise de relations géométriques dans l'espace tridimensionnel virtuel, qui sont ensuite rendues comme une image bidimensionnelle.

Ce processus implique la construction de formes géométriques primitives (sphères, cubes, plans), leur positionnement dans une scène virtuelle, l'établissement de conditions d'éclairage, et le rendu de la composition finale. La qualité atmosphérique visible dans l'œuvre - les gradations douces, la luminosité de la sphère, les transitions tonales subtiles - émerge du moteur de rendu de Blender traitant l'interaction de la lumière virtuelle avec les surfaces géométriques.

L'environnement de modélisation 3D offre des affordances particulières pour translittérer des concepts philosophiques abstraits en forme visuelle. Contrairement à la peinture ou au dessin traditionnels, où les formes émergent par la création de marques additives, la modélisation 3D numérique permet à l'artiste de construire des formes avec une précision mathématique et de manipuler leurs relations dans l'espace avant de s'engager vers une image rendue finale. Cela s'aligne avec la méthodologie idéamorphique : l'idée (le cadre des deux-cités d'Augustin) prend forme (abstraction géométrique) par un processus qui maintient la cohérence structurelle entre concept et expression.

L'œuvre est cataloguée comme "Digital on Paper," indiquant que l'image rendue par Blender a été subséquemment imprimée comme un artefact physique, faisant le pont entre le processus de création numérique et la présence matérielle.

RÉFÉRENCES

- [1] Quercy, A. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2662-7790>
- [2] - **Médium**: Digital on Paper (Blender)
- [3] - **Artiste**: Arnaud Quercy
- [4] Quercy, A. (2021). The Two Cities - part II. AQC0217. Digital on Paper. Collection Untamed Creations.
- [5] Blender Foundation. Blender (Version 2.9x). <https://www.blender.org>
- [6] **## Métadonnées du Document**
- [7] - **Code d'Asset**: AQC0217
- [8] - **Titre**: The Two Cities - part II
- [9] - **Date**: 2021
- [10] - **Collection**: Untamed Creations
- [11] - **Certificat**: #20211231-0024
- [12] - **Version du Document**: 1.0
- [13] - **Date du Document**: 2025-12-06
- [14] - **Nombre d'Affirmations**: 4

PROFIL ÉPISTÉMIQUE

Type de revendication artistic statement

Voix first person

Statut épistémique factual record

Méthodologie digital 3d modeling

Certitude high

SOMME DE CONTRÔLE (SHA-256)

89db97119bcde462b2fd0eb36f27364899b2f46e7ade4cd11f780628-de606726

Artiste Arnaud Quercy

Date 2021

Certificat 20211231-0024

Asset code AQC0217

Version 1

Publié le 2026-04-06