

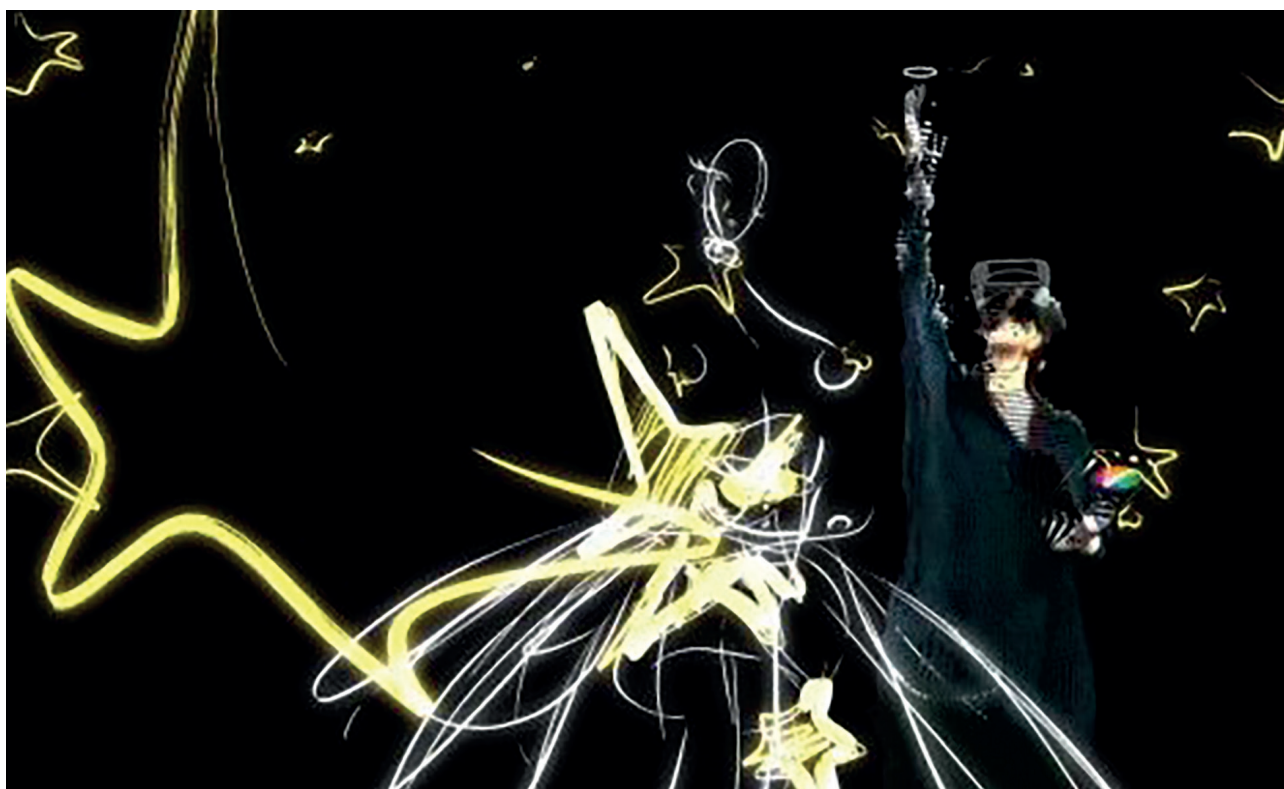
STEEVE VINCENT

PEINDRE EN 3D

Notre façon de peindre a évolué avec la technologie. Nous voyons aujourd'hui une myriade de techniques pour créer une oeuvre comme Vertwalker le robot peintre ou les tablettes graphiques et les smartphones. Désormais avec l'essor de la réalité virtuelle, nous pouvons même nous abstraire de tout support et peindre tout autour de nous.

En février 2016, HTC ouvre ses pré-ventes pour son nouveau produit, le HTC Vive, un nouvel appareil concurrençant l'Oculus Rift, le casque de réalité virtuelle. A l'occasion de cette sortie, un nouveau programme en réalité virtuelle a été développé par Google, Tilt Brush. A l'aide des contrôleurs de l'HTC Vive ou de l'Oculus Touch, le ou les utilisateurs de Tilt Brush peuvent créer une oeuvre en 3D. C'est une nouvelle forme d'art, entre la frontière de la sculpture et de la peinture, que nous voyons émerger.





En parallèle, Oculus travaille sur un projet similaire dans le but d'aider les artistes de leur studio à créer un film en réalité virtuelle d'un nouveau genre. On entend ainsi parler de *Dear Angelica*, un film narratif qui nous plonge dans les mémoires d'Angelica. La particularité de ce film réside dans sa manière de représenter les histoires passées de cette dernière. Réalisé avec Quill, un programme similaire à Tilt Brush à destination professionnelle, le film retrace les différentes œuvres des artistes, nous voyons par conséquent chaque élément de la scène se dessiner et ceci en trois dimensions. Le résultat, rendu public lors du Sundance Film Festival en janvier 2017, est une expérience impressionnante.

Mozilla a aussi trouvé ses marques en créant une application web, le A-Painter, offrant un potentiel semblable à celui de Tilt Brush. Nous pouvons désormais peindre dans un monde virtuel et il n'est pas insensé de penser que, plus tard, nous pourrions peindre directement autour de nous.