

Réalité virtuelle

La réalité virtuelle est un environnement modélisé par informatique et que l'on peut explorer de manière immersive par l'intermédiaire d'instruments appelés interfaces : casque d'immersion, gants, tapis roulants.



IUT Lyon 1
L'excellence technologique

Réalité augmentée

La réalité augmentée peut être considérée comme une interface entre le monde virtuel et le monde réel. Elle doit combiner ces deux mondes, être interactive et utiliser un environnement 3D, le tout en temps réel. Généralement, elle est utilisée afin d'incruste de façon réaliste des objets virtuels sur une surface réelle afin de la rendre interactive.

L'art génératif

L'art génératif est une création artistique généralement numérique se basant sur des algorithmes pour concevoir des œuvres se générant d'elles-mêmes et/ou non déterminées à l'avance. Ce principe de création vise l'ensemble des domaines artistiques : les arts plastiques, la chorégraphie,

L'art interactif

L'art interactif consiste à mettre en interaction l'œuvre d'art avec le spectateur qui la regarde. Dans les œuvres dites classiques, il y a déjà une interaction, mais à sens unique, l'objet peut toucher le spectateur, lui communiquer des émotions. Ce qu'essaye d'instaurer l'art interactif, c'est une communication à double sens entre l'œuvre et le spectateur où le il peut communiquer avec l'oeuvre et la modifier.

Mais aussi art audiovisuel, art robotique, Net.art...

LES ARTS NUMÉRIQUES

Histoire & Définition

Les arts numériques correspondent à toutes formes d'art réalisées à l'aide de dispositifs numériques. Ils apparaissent donc en même temps que les premiers ordinateurs. Ils se démarquent et deviennent petit à petit une forme d'art à part entière. Cette émergence marque l'arrivée des premières œuvres visuelles entièrement réalisées par un ordinateur et celle des premières expositions entièrement dédiées au « computer art ».

Où trouve-t-on de l'art numérique ?

Vers 2010, le grand public a pu enfin avoir accès à l'art numérique (sans savoir forcément que cela était de l'art numérique) grâce au « video mapping » : ce sont ces projections lumineuses et multicolores sur les façades de cathédrales ou de monuments, qui sont précises au millimètre près, ce qui permet aux visuels d'épouser parfaitement les formes et reliefs des immeubles. C'est ce qui est utilisé à la Fête des lumières de Lyon ou le festival Chartres en lumières.

Aujourd'hui, l'art numérique essaye de s'exposer comme le fait l'art contemporain, à l'image du MUDA, le Musée d'Art Numérique, qui a récolté les fonds nécessaires à sa création sur un site de crowd-funding. Sa présence virtuelle sera également assurée sur tous les écrans connectés à Internet, tout en ayant pour lieu physique le rez-de-chaussée d'un des plus anciens gratte-ciel de Zurich, le Herdern Hockhaus II deviendra ainsi le premier musée physique et virtuel d'Europe consacré aux arts numériques.

Quelles sont les potentialités ?

Le terme d'art numérique est plus que jamais présent dans notre quotidien. Il s'impose dans les festivals, dans les centres d'art, dans les galeries, dans la presse, dans les médias, et s'installe dans tous les esprits. L'art numérique est immatériel, il est donc difficile de le vendre, de le promouvoir, de l'expliquer, et c'est aussi ce qui le caractérise. Comme pour le cinéma il y a un siècle, une nouvelle forme d'expression artistique voit le jour.

