

Extrait du Internet : Cultures et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Univers virtuels, Artistes réels

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 16 décembre 2008

Internet : Cultures et Communication

Univers virtuels : Univers construit par des moyens informatiques, interactifs, auto documentés, et permettant à chaque participant de s'y trouver représenté par un avatar.



Crée par [Torley](#). Sous [licence](#).

Internet est un réseau en constante évolution dont l'existence a permis l'apparition d'un nouveau type d'art : Les Univers virtuels. Ces derniers prennent de multiples formes et se cachent derrière des noms tels que HipiHi, Second Life, Age of Conan, ou encore RocketOn. Tous ont leurs particularités, leurs propres règles. Néanmoins, ils ont tous quelque chose en commun : Des programmeurs et artistes derrière leurs naissances. L'art des univers virtuels n'est pas encore bien connu, cependant il semble avoir un avenir prometteur. Il attire en effet de plus en plus l'attention comme lors du [Reality Festival](#).

Certains univers virtuels sont entièrement créés par des professionnels [1]. Il y a donc des équipes composées de nombreuses personnes et notamment d'artistes. Ces derniers ont le plus souvent commencé par une formation "classique" à l'art : initiation aux techniques traditionnelles de dessin, histoire de l'art, photographie, etc. Afin de pouvoir travailler dans ces univers, il faut cependant obtenir des connaissances en informatique. Il faut apprendre à manier plusieurs logiciels graphiques (notamment s'initier à la 3D) ainsi qu'avoir des notions de communication sur Internet, et évidemment aimer passer plusieurs heures devant un ordinateur... *En quoi est-ce une nouvelle forme d'art ?* Ces univers sont en effet une nouvelle forme d'art car ils sont *interactifs*. Chaque univers a certes ses propres caractéristiques mais rien n'est figé pour autant ! C'est ainsi que d'une communauté se crée, implique dans l'évolution de l'univers. Cette tendance à être interactif est poussée encore plus loin aujourd'hui. Un bon exemple est celui de [Second Life](#) qui va jusqu'à laisser l'utilisateur créer à partir de zéro les éléments de l'univers. Nous arrivons donc dans des mondes où il y a une certaine fusion entre créateurs/artistes et utilisateurs. Les idées suivent cette initiative d'évolution : les univers virtuels qui, au début, restent le plus possible fidèles à la réalité, incorporent des éléments de plus en plus loufoques laissant libre cours à l'imagination !

L'art dans les univers virtuels est en constante évolution, offrant de nombreuses possibilités d'avenir. Que vous soyez attiré par une carrière d'artiste ou simplement fan de dessin sur vos cahiers de brouillons, n'hésitez pas à vous lancer dans les univers virtuels qui offrent tant de possibilités !

[1] Ex : World of Warcraft