Extrait du Internet : Culture 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 d¥mbre 2008

Internet : Culture 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 permit l'apparition d'un nouveau type d'art : Les Univers virtuels. Ces derniers prennent de multiples forme et se cache derrière des noms tel que Hipihi, Second life, Age of Conan, ou encore RocketOn. Tous ont leurs particularité, 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.

Certain univers virtuels sont entièrement crée par des professionnels [1]. Il y a donc des équipes composé de nombreuses personnes et notamment d'artistes. Ces dernier ont le plus souvent commencer par une formation "classique" a 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 connaissance en informatique. Il faut apprendre a manier plusieur logiciel graphique (notamment s'initier a la 3D) ainsi qu'avoir des notion de communication sur internet, et évidement aimé 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 *interactif*. Chaque univers a certes ses propres caractéristiques mais rien n'est figée pour autant ! C'est ainsi que d'entière communauté ce crée, impliquer dans l'évolution de l'univers. Cette tendance a être interactif est poussé encore plus loin aujourd'hui. Un bon exemple est celui de Second Life qui va jusqu'à laisser l'utilisateur crée a partir de zéro les éléments de l'univers. Nous arrivons donc dans des mondes ou il y a une certaine fusion entre créateurs/artistes et utilisateurs. Les idées aussi suivent cette initiative d'évolution : les univers virtuels qui, au début, rester le plus possible fidèle a la réalité, incorpore des éléments de plus en plus loufoque laissant libre cours à l'imagination !

L'art dans les univers virtuels est en constante évolution, offrant de nombreuse possibilité d'avenir. Que vous soyez attiré par une carrière d'artistes ou simplement fan de dessin sur vos cahiers de brouillons, n'hésiter pas a vous lancer dans les univers virtuels qui offre tant de possibilité !

Copyright © Internet : Culture et Communication

[1] Ex : World of Warcraft

Copyright © Internet : Culture et Communication