

2024-2025

magnum

Le magazine
où les toiles
se rencontrent



EDITO

“ **L’art est un reflet de la société ; le numérique en est un nouveau miroir.** ”

L’art a toujours reflété la société, en montrant ses préoccupations et ses valeurs. Le numérique, en tant que nouvel outil, offre aujourd’hui une nouvelle manière de refléter cette société, en transformant les formes d’expression artistique à travers les technologies modernes comme internet, la réalité virtuelle...

L’art a toujours été un moyen d’expression qui capture et représente les valeurs, les préoccupations et les réalités de la société dans laquelle il est créé. Les artistes, consciemment ou non, intègrent dans leurs œuvres les influences culturelles, sociales et politiques de leur époque. Le numérique intègre toutes les arcanes de notre société et l’art, comme domaine, ne déroge pas à cette évolution. Les artistes l’utilisent comme nouvel outil d’expression leur permettant de refléter la société contemporaine de manière inédite.

C’est avec un mélange de nostalgie et d’excitation que nous, promo 2022-2025 du BUT information-numérique de l’IUT de Tours, achevons notre cursus par le MagNum. Un magazine autour du numérique et plus particulièrement l’art numérique pour cette édition 2025. Notre cohésion assez exceptionnelle ainsi que notre attrait pour l’art et le numérique nous ont permis de produire ce magazine qui est le fruit de plusieurs mois de recherche et de travail collaboratif.

À travers ces quelques pages, vous découvrirez à quel point le numérique a bouleversé le monde de l’art, en modifiant les méthodes de production, mais également les systèmes de diffusion et

Le site de Magnum

A découvrir en scannant ce QR code



de réception des œuvres. Vous découvrirez que non seulement, le numérique a donné naissance à de nombreuses nouvelles formes d’art, comme l’art génératif, les installations interactives et la réalité virtuelle.

Le numérique a aussi révolutionné la diffusion de l’art, notamment grâce à l’émergence des musées virtuels, des expositions immersives et des plateformes de partage, les œuvres d’art sont maintenant accessibles à un plus large public à travers le monde.

Mais le numérique a également modifié notre rapport à l’art, favorisant une participation plus active du public et atténuant la frontière entre créateur et public. Il permet aussi, à beaucoup plus de personnes de devenir créateurs et d’explorer l’art.

Enfin, cette (r)évolution du numérique soulève de nouvelles questions juridiques cruciales concernant, l’authenticité, la propriété intellectuelle et la conservation des œuvres d’art numériques. Simultanément, cette révolution numérique ouvre de nouvelles perspectives passionnantes pour l’avenir de la création artistique, promettant une évolution continue de ce domaine en constante mutation.

Maintenant que vous en savez un peu plus, embarquez avec nous. Suivez nous dans le Magnum 2025 qui existe aussi en web et en podcast.

Alexane W. et Emma R.-L.

Directrice de publication : Maryse Rizza
Directeur de la rédaction : Paul Lecat
Encadrants à la réalisation : Aurélie Ravon (graphisme),
Marc Frèrebeau (web), Louise Régent (Podcast)
Réalisation : Les étudiants d’INO3 Promo "Laure de Margerie"
Éditeur : IUT de Tours
Tirage : 350 exemplaires
Impression : Imprimerie Picssel
Sources images : Crédits photos Freepik et
Canva, © Manuel Obadia-Wills
Bibliographie : Scannez le QR code



SOMMAIRE

Dossier – L’art numérique

Les pratiques innovantes	4
Les dates clés et premières techniques de l’art numérique	6
Les pratiques et formes d’art numérique	8
La marchandisation de l’art numérique	10
L’art numérique et la loi : entre innovation et casse-tête juridique	12

Les équipes et les remerciements	28
----------------------------------	----

Quiz : qu’avez-vous retenu ?	30
------------------------------	----

Articles

Ai-Da : Le robot qui redéfinit l’art contemporain	14
L’intelligence Artificielle révolutionne totalement l’industrie musicale	16
Le numérique au service de l’accessibilité du patrimoine	19
L’art immersif : une révolution dans l’expérience artistique	22
Les technologies numériques : le nouveau visage du street art	25



En supplément :

Un article sur le Cinéma en exclusivité sur le site Internet de Mag Num !

Maillys Durand | Giovanni Foucat | Nina Maillet-Mezeray | Alexane Wembia | Mathis Peronneau | Zoé Delalande
Emma Rocher-Lavialle | Simon Ledoux | Janelle Maye | Augustin Greffard | Lucie Evrard | Timothé Foissac-Frago
Aidan Gabard | Imran Yousri | Maëva Andreo | Nathan Bouhier | Quentin Nogaredo | Corentin Nicolas



DOSSIER

L'ART NUMÉRIQUE : UNE RÉVOLUTION CRÉATIVE À L'ÈRE DIGITALE



Les technologies numériques ont profondément transformé la création artistique, offrant de nouveaux horizons d'expression.

Avant propos

À l'heure où les innovations technologiques transforment nos vies à une vitesse vertigineuse, l'art numérique s'impose comme l'un des domaines les plus captivants et novateurs. Plus qu'un simple courant artistique, il reflète les bouleversements de notre époque en intégrant pleinement les outils digitaux à la création. Exit les pinceaux et les toiles traditionnelles : ici, ce sont les algorithmes, la réalité virtuelle ou encore les glitches, ces fameuses imperfections numériques qui servent de médium aux artistes.

Mais qu'entend-on vraiment par art numérique ? D'où vient-il, et comment a-t-il évolué depuis ses premières expérimentations sur des oscilloscopes dans les années 1950 ? Plus récemment, pourquoi les œuvres immersives et les NFT, ces certificats d'authenticité numérique, font-ils tant parler d'eux, au point de révolutionner le marché de l'art ?

Ce dossier propose une plongée au cœur de cet univers foisonnant et en constante mutation. De l'histoire fascinante de l'art numérique à ses pratiques les plus emblématiques, comme l'art génératif ou les installations interactives, nous mettrons en lumière les artistes et les innovations qui redéfinissent ce que signifie "créer" à l'ère digitale. Nous interrogerons également les enjeux économiques et juridiques liés à ces nouvelles formes d'expression, entre démocratisation de l'art et marchandisation parfois controversée.

En explorant ces multiples facettes, ce voyage au cœur de l'art numérique s'adresse à toutes celles et ceux qui souhaitent comprendre comment la créativité humaine s'adapte et se réinvente face à l'extraordinaire potentiel offert par les technologies. Alors, embarquez avec nous pour découvrir un monde où l'art ne se contemple plus seulement : il se vit, se partage et se réinvente à chaque instant.



LES DATES ET LES TECHNIQUES CLÉS DE L'ART NUMÉRIQUE

Années 1950

Émergence de l'art numérique

L'art numérique émerge avec les travaux de Ben Laposky, qui utilise un oscilloscope pour créer des formes abstraites appelées "Oscillons". En manipulant les ondes électriques, il parvient à générer des images qu'il photographie pour les conserver.

L'art génératif et les algorithmes

L'art génératif se développe grâce à l'usage des algorithmes programmés par les artistes, pour générer des formes et motifs autonomes en fonction des paramètres donnés. Créer des images uniques et répétables, apportant une nouvelle dimension à l'art abstrait et à la notion de contrôle dans la création artistique.



Années 1970

L'art numérique obtient de plus en plus de visibilité

C'est une visibilité accrue de l'art numérique grâce aux expositions dédiées. C'est aussi l'époque des premières expériences en animation et modélisation 3D, rendues possibles par les progrès de la technologie informatique. Des artistes et chercheurs explorent également la synthèse d'image et la vidéographie expérimentale, posant les bases de l'art vidéo et de la réalité virtuelle.

Années 1980

La révolution numérique des outils graphiques

Des logiciels de création graphique comme Adobe Illustrator (lancé en 1987) permettent aux artistes de dessiner et de manipuler des œuvres numériques directement sur leurs ordinateurs, démocratisant ainsi l'accès aux outils créatifs. Cette période voit également les débuts de Photoshop, en 1988, qui révolutionne le traitement d'image et permet des manipulations numériques inédites.

Années 1990

L'art numérique à l'heure du Web et de l'immersion

Avec l'essor d'Internet, l'art numérique devient actif et collaboratif. Des artistes comme Jeffrey Shaw expérimentent la réalité virtuelle et augmentée, explorant les possibilités de l'art immersif. Les œuvres deviennent interactives, permettant au public de participer à l'œuvre artistique. C'est également la naissance de l'art en ligne (net art), où des œuvres sont créées et partagées sur le Web.

Années 2000 à maintenant

Technologies émergentes et l'impact des NFT

Dans les années 2000, de nouvelles technologies augmentées, la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle transforment l'art numérique. En 2020, les NFT (tokens non fongibles) bouleversent le marché de l'art en permettant aux artistes numériques de vendre leurs œuvres avec un certificat de propriété unique, renforçant la valeur des créations numériques et attirant un nouveau public d'investisseurs et de collectionneurs.

La vidéo et l'image de synthèse

Dans les années 1970, des artistes comme Nam June Paik commencent à utiliser la vidéo comme médium artistique. La synthèse d'images permet également de créer des animations et d'introduire du numérique.



L'ordinateur et les imprimantes traceurs

Dans les années 1960, l'usage des traceurs (imprimantes traçantes) devient commun parmi les premiers artistes numériques comme Nake et Nees. Ces sont les commandes informatiques en formes géométriques tracées sur papier, permettant la création de dessins précis et systématiques.



L'oscilloscope et les "Oscilloscopes"

Ben F. Laposky utilise des oscilloscopes pour générer des formes abstraites en électrique, qu'il capture en photographie. Cette technique est l'une des premières à utiliser des machines pour produire de l'art visuel.



Les logiciels de création

Avec l'arrivée de logiciels comme Photoshop et Illustrator dans les années 1980, l'art numérique se démocratise. Ces outils permettent aux artistes de manipuler des images avec une précision et une liberté sans précédent. Ils ouvrent la voie à de nouvelles formes d'expression artistique, comme l'art du collage numérique et le design graphique. L'émergence d'œuvres immersives.



PRATIQUES ET FORMES DE L'ART NUMÉRIQUE

L'art numérique s'est développé avec les technologies informatiques, ouvrant de nouvelles voies créatives. Il englobe des pratiques variées, souvent inédites, qui repoussent les limites de l'art traditionnel. Voici un aperçu des principales formes d'expression dans ce domaine :

L'illustration digitale

Cette pratique consiste à créer des images sur des logiciels comme Adobe Photoshop, Illustrator ou Procreate. Elle offre une grande liberté, sans les contraintes des outils classiques. Les artistes peuvent explorer tous les styles, du réalisme au plus abstrait, et modifier leurs œuvres à volonté grâce aux tablettes graphiques. Ces outils simulent les gestes du dessin tout en permettant des retouches illimitées.

L'art génératif

L'art génératif repose sur des algorithmes capables de produire des œuvres autonomes. Les artistes programment des règles, et le logiciel crée des visuels uniques, influencés parfois par des données comme la météo ou le comportement du public. Ce type d'art explore l'imprévu et l'automatisation, ajoutant une nouvelle dimension à la création artistique.

L'art numérique continue d'évoluer, intégrant des technologies toujours plus poussées. Mais au-delà des pratiques, le mode d'exposition joue un rôle crucial dans la manière dont ces œuvres sont perçues.

Réalité VR et AR

Ces technologies transforment la manière de vivre l'art. La réalité virtuelle (VR) plonge l'utilisateur dans un monde numérique où il peut interagir avec des créations en 3D. Avec des outils comme Tilt Brush de Google, la peinture devient immersive. La réalité augmentée (AR), quant à elle, ajoute des éléments numériques au réel à travers des smartphones ou lunettes AR, enrichissant l'expérience artistique.

Le glitch art

Ce courant joue avec les défauts des fichiers numériques pour créer des images déstructurées. Les artistes exploitent ces erreurs (glitches) pour transformer des éléments techniques en art visuel. Cette approche célèbre les imperfections numériques, souvent dans une optique expérimentale.

Les installations interactives

Ces œuvres utilisent des capteurs ou écrans tactiles pour engager le spectateur. Par exemple, teamLab propose des créations où le public interagit avec des projections lumineuses, modifiant ainsi l'œuvre en temps réel. Ces installations floutent les frontières entre créateurs et spectateurs, invitant chacun à devenir partie intégrante de l'expérience.

Influence de la manière d'exposition

La présentation de l'art numérique transforme l'expérience qu'en font les spectateurs. Contrairement aux œuvres traditionnelles, celui-ci s'adapte à des formats variés, des espaces immersifs aux plateformes en ligne. Ces modes d'exposition influencent la réception et l'interaction avec l'œuvre.

Espaces immersifs

Dans des lieux comme l'Atelier des Lumières à Paris ou teamLab Borderless à Tokyo, l'art numérique prend vie à grande échelle. Les projections couvrent murs et sols, enveloppant le public dans une expérience sensorielle unique. Ce format encourage les visiteurs à se déplacer dans l'œuvre, devenant eux-mêmes acteurs de l'exposition.

Interactivité Numérique

Les installations interactives permettent au spectateur d'interagir avec l'œuvre grâce à des capteurs ou des dispositifs tactiles. L'artiste Refik Anadol est un exemple marquant : ses œuvres, comme Unsupervised, utilisent des données en temps réel pour produire des visuels évolutifs. Les spectateurs influencent directement l'apparence de ces créations, renforçant leur immersion.

Métavers et art numérique

L'émergence du métavers change les règles de l'exposition. Des galeries virtuelles et des œuvres sous forme de NFT (Non-Fungible Tokens) permettent aux artistes de toucher un public mondial. Ces environnements numériques offrent une nouvelle manière de collectionner et d'exposer, dématérialisant les œuvres tout en leur assurant une permanence en ligne.

Ces nouvelles formes d'exposition transforment notre manière d'apprécier les œuvres numériques, en intégrant des dimensions immersives et interactives. Elles s'inscrivent aussi dans un contexte plus large où l'art devient un élément clé de l'économie culturelle et attire de nouveaux publics. Les espaces et outils numériques ouvrent la voie à des approches différentes, tant pour les artistes que pour les amateurs et collectionneurs.

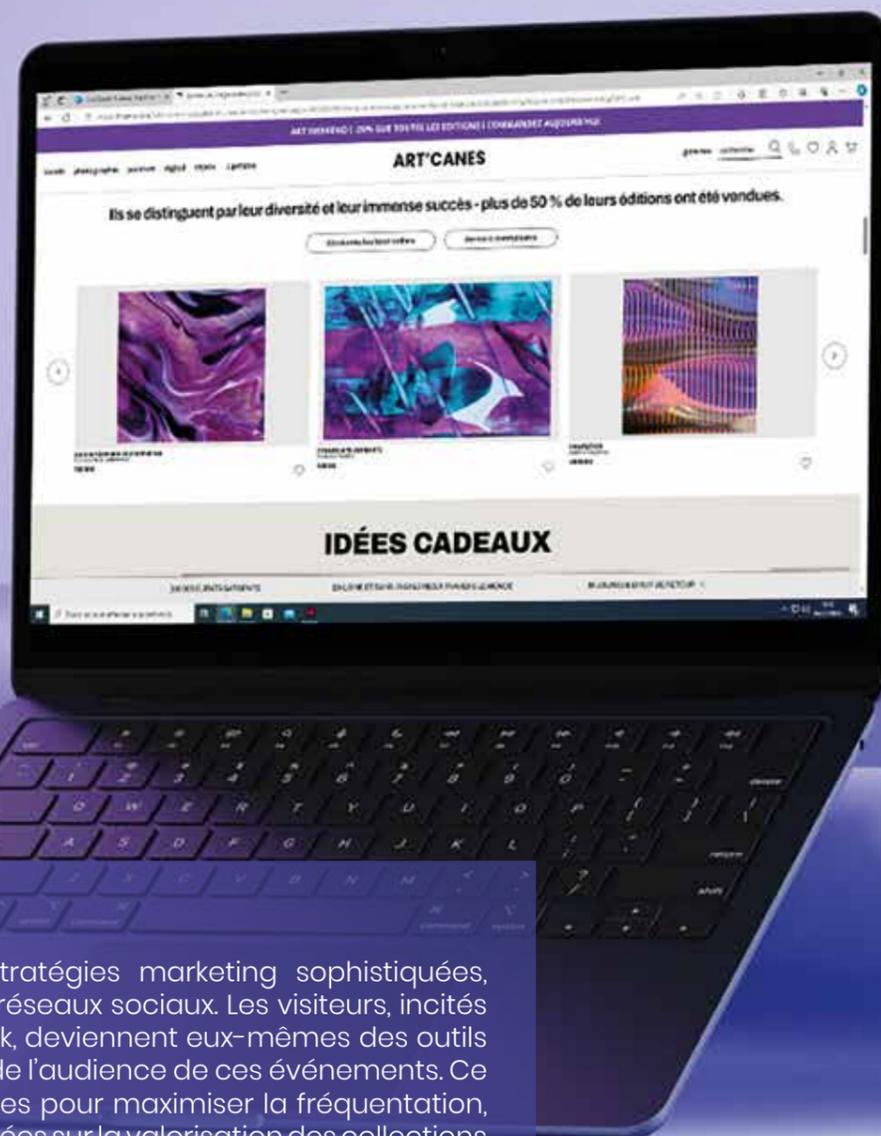
Maïlys D. et Simon L.

LA MARCHANDISATION DE L'ART NUMÉRIQUE

Le Libéralisme de l'art

L'art numérique, à l'origine conçu comme un espace de libre créativité, est aujourd'hui influencé par des logiques marchandes.

Cela signifie qu'il est de plus en plus considéré comme une marchandise à vendre et échanger, ce qui change profondément les façons traditionnelles de créer et de diffuser l'art. Cette évolution ouvre de nouvelles opportunités, mais soulève aussi des questions sur l'équilibre entre expression artistique et recherche de rentabilité. En rendant l'art numérique accessible à un plus large public, la marchandisation modifie totalement l'expérience artistique, en mettant davantage l'accent sur le divertissement. Des acteurs comme Culturespaces, avec des lieux comme l'Atelier des Lumières, proposent des expositions immersives qui plongent les visiteurs dans des spectacles visuels et sonores. Ces initiatives, bien qu'appréciées pour leur démocratisation de l'art, transforment les œuvres en produits adaptés à attirer un maximum de visiteurs.



Renouveau de l'art

Ces expositions, souvent soutenues par des stratégies marketing sophistiquées, reposent sur une communication centrée sur les réseaux sociaux. Les visiteurs, incités à partager leur expérience sur Instagram ou TikTok, deviennent eux-mêmes des outils de promotion virale, participant à l'élargissement de l'audience de ces événements. Ce modèle, qui privilégie la rotation rapide des œuvres pour maximiser la fréquentation, s'éloigne des logiques muséales traditionnelles basées sur la valorisation des collections permanentes et la préservation des œuvres originales.

Les risques d'une marchandisation excessive

Si la marchandisation de l'art numérique offre des perspectives économiques prometteuses, elle comporte des risques importants. En privilégiant la rentabilité et l'attractivité commerciale, l'art risque de perdre une partie de sa signification originelle. Les œuvres, conçues pour répondre à des attentes de marché, peuvent être standardisées et perdre leur unicité artistique. Cette évolution pose également la question de l'authenticité, notamment dans le cadre des reproductions numériques et des NFT, où le certificat de propriété prime parfois sur l'expérience esthétique.

L'art un croisement de l'innovation et du commerce

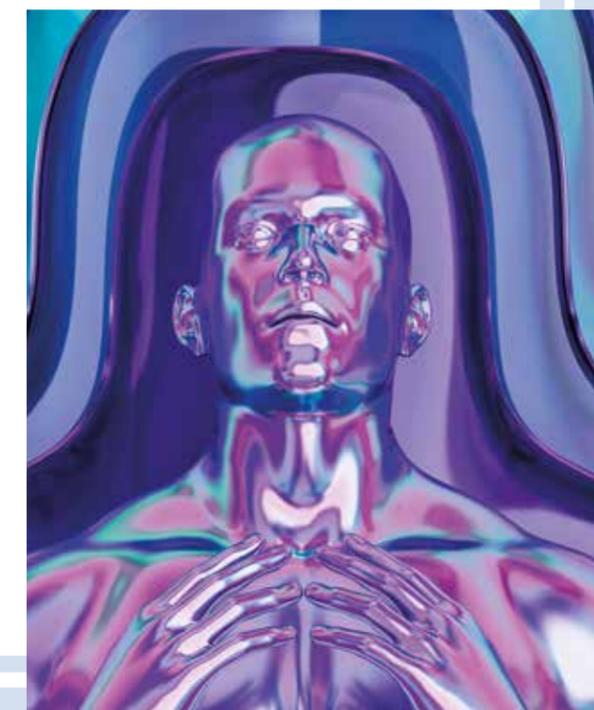
La marchandisation de l'art numérique dépasse le seul cadre des NFT. Des plateformes comme Sorare, spécialisées dans les cartes à collectionner numériques, ou NBA TopShot, qui vend des extraits vidéo de moments sportifs emblématiques, illustrent l'essor d'un modèle où l'art, le commerce et le divertissement se confondent. Ces initiatives créent de nouveaux modèles où les œuvres numériques, tout comme les biens physiques, deviennent des objets d'investissement, de spéculation et de collection. Cette logique est renforcée par l'émergence des métavers, ces univers numériques immersifs où les utilisateurs peuvent acheter des terrains, des vêtements virtuels ou des œuvres d'art sous forme de NFT. Les grandes marques de luxe comme Gucci ou Nike se sont rapidement emparées de ces espaces, proposant des produits exclusivement numériques qui brouillent les frontières entre art, mode et marketing.

L'irruption des NFT, une révolution et une niche

Dans ce contexte de marchandisation accrue, les NFT (Non-Fungible Tokens) jouent un rôle déterminant. Apparue en 2017, cette technologie, basée sur la blockchain, a permis d'associer à des œuvres numériques un certificat d'unicité et de propriété, offrant ainsi une réponse à l'un des défis majeurs de l'art numérique : son infinie reproductibilité. Les NFT redéfinissent la notion de rareté dans un univers numérique où les fichiers peuvent être copiés à l'infini. L'année 2021 a marqué un tournant pour les NFT avec des ventes spectaculaires. La marchandisation de l'art numérique dépasse le seul cadre des NFT. Des plateformes comme Sorare, spécialisées dans les cartes à collectionner numériques, ou NBA TopShot, qui vend des extraits vidéo de moments sportifs emblématiques, illustrent l'essor d'un modèle où l'art, le commerce et le divertissement se confondent. Ces initiatives créent de nouveaux modèles où les œuvres numériques, tout comme les biens physiques, deviennent des objets d'investissement, de spéculation et de collection. Cette logique est renforcée par l'émergence des métavers, ces univers numériques immersifs où les utilisateurs peuvent acheter des terrains, des vêtements virtuels ou des œuvres d'art sous forme de NFT. Les grandes marques de luxe comme Gucci ou Nike se sont rapidement emparées de ces espaces, proposant des produits exclusivement numériques qui brouillent les frontières entre art, mode et marketing.

La marchandisation de l'art numérique, qu'elle passe par des expositions immersives, des NFT ou des métavers, met en lumière la nécessité d'un cadre juridique clair et adapté. Les enjeux de propriété intellectuelle, notamment la protection des œuvres et la définition des droits liés aux NFT, interrogent les cadres juridiques traditionnels. Ces questions, cruciales pour garantir l'équilibre entre innovation et respect des droits des créateurs, seront abordées dans la partie suivante consacrée aux aspects juridiques du numérique dans l'art.

Lucie E.



L'ART NUMÉRIQUE ET LA LOI : ENTRE INNOVATION ET CASSE-TÊTE JURIDIQUE



NFT et blockchain

Les NFT, ces fameux jetons numériques certifiés, qui ont fait le bonheur (ou la ruine) de tant d'artistes et collectionneurs. Mais en termes juridiques, que valent-ils vraiment ?

Petite désillusion : un NFT, ce n'est pas une œuvre d'art. Techniquement, c'est un smart contract, un outil basé sur la blockchain qui certifie la "possession" d'une œuvre. Cela ressemble à un ticket de vestiaire : il prouve que le manteau est à vous, mais il n'est pas le manteau.

Bien souvent, le NFT ne contient même pas l'œuvre elle-même, juste un lien vers celle-ci. Jean Martin (avocat à la Cour) et Pauline Hot (maître des requêtes au Conseil d'État) l'affirment : juridiquement, un NFT n'est pas une œuvre d'art mais plutôt un support.

Bien que les NFT aient séduit des millions d'artistes amateurs, leur cadre légal reste encore flou. La loi PACTE de 2019, n'a, par exemple, pas prévu de mode d'emploi pour ce genre de technologie. En effet, cette loi avait surtout pour but d'intégrer un cadre juridique pour les cryptomonnaies (le bitcoin par exemple). Résultat ? Les NFT sont surtout vus comme des contrats, soumis aux conditions des plateformes d'échange.

Après, si vous êtes un fan des contrats, alors pourquoi pas se lancer...

Art et numérique, c'est aujourd'hui, surtout l'IA qui questionne

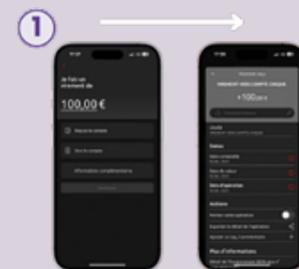
Avec l'arrivée des IA génératives comme ChatGPT, DALL-E ou d'autres outils, une nouvelle question se pose : peut-on qualifier une œuvre générée par une IA d'œuvre d'art ? Et si oui, à qui appartiennent les droits ?

Première nouvelle : une IA ne peut pas être titulaire de droits d'auteur. Pourquoi ? Parce qu'il faut être une personne réelle (un être humain) ou une personne morale (comme une entreprise). L'IA, elle, n'a pas d'état civil, donc pas de protection juridique. En clair, si un artiste utilise une IA pour générer une œuvre, c'est l'artiste qui en devient automatiquement le créateur. Pas d'état civil, pas de droits.

Si l'IA ne peut pas posséder d'œuvre elle peut s'en inspirer, ce qui laisse encore un flou juridique. Aux États-Unis, des procès ont déjà été intentés contre OpenAI pour violation de droits d'auteur.

La directive DAMUN autorise en Europe à utiliser les œuvres protégées à la seule condition que les titulaires des droits peuvent choisir de s'y opposer grâce à une clause opt-out. Cette clause permet aux titulaires de droits, les artistes, d'exclure facilement leurs œuvres du mécanisme d'octroi de licences (le fait d'utiliser certaines œuvres sans demander la permission à chaque fois).

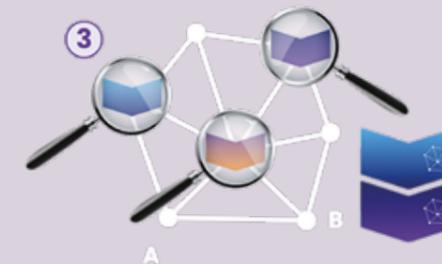
BLCOKCHAIN, L'EXEMPLE D'UN TRANSFERT D'ARGENT



1 Coralie, (sous pseudonyme A) veut envoyer de l'argent à Julien (sous pseudonyme B)



2 La demande de transaction est codée en préservant l'anonymat puis inscrite avec d'autres dans un bloc



3 La transaction du bloc est vérifiée, grâce à la puissance de calcul des ordinateurs des membres du réseau



4 Si le bloc contenant les transactions est validé, il rejoint la chaîne formées par les blocs précédents



5 B reçoit l'argent de A



6 L'historique des opérations est conservé dans un registre crypté et anonyme auquel tous les membres du réseau ont accès

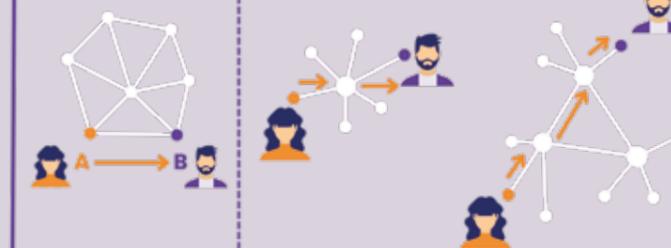
Ainsi, quand il est question de reprendre la voix de l'artiste Angèle pour reprendre Saiyan la musique de Heuss L'enfoiré en featuring avec Gazo, la SACEM pose les mêmes conditions. Toute utilisation des œuvres de son répertoire pour entraîner une IA ou pour faire son propre hit nécessite une autorisation préalable et surtout de la transparence quant à l'utilisation de l'IA. Pas besoin de directement contacter les célébrités, la demande peut se faire en ligne sur le site de la SACEM, qui gère la diffusion des créations des artistes qu'elle représente.

UN SYSTEME SANS INTERMEDIAIRES

Si le bloc contenant les transactions est validé, il rejoint la chaîne formées par les blocs précédents.

Modèle centralisé : Paiement via un tiers unique (UBER, Airbnb)

Modèle décentralisé : Virement d'agent via les banques



L'art numérique face à la loi, une équation encore incomplète

Si d'un côté, la technologie avance à une vitesse folle, multipliant les opportunités créatives et les outils innovants, de l'autre, la loi peine à suivre... laissant artistes, créateurs, et plateformes face à des zones d'ombre parfois vertigineuses. Alors, rappelez-vous, tant que la créativité humaine reste au cœur de l'équation, la loi continue de veiller... même si elle a parfois un petit train de retard.

Nina M.-M.

Ai-Da : Le robot qui redéfinit l'art contemporain



Copyright 2024 © Ai-Da Robot

L'art à travers le prisme de l'intelligence artificielle : entre création et questionnement

“ **L'art, c'est essayer de créer un monde plus humain à côté du monde réel** ”

disait André Maurois . André Maurois, né Émile Salomon Wilhelm Herzog le 26 juillet 1885 à Elbeuf et décédé en 1967, était un écrivain et historien français. La citation « L'art est un effort pour créer, à côté du monde réel, un monde plus humain » provient de son livre "Ce que je crois", publié en 1952. Cette phrase illustre sa vision de l'art comme un moyen d'améliorer l'expérience humaine au-delà de la réalité quotidienne.

Ce projet fascinant pousse étudiants, chercheurs et amateurs à s'interroger sur l'avenir de la création artistique. L'IA peut-elle vraiment rivaliser avec la profondeur et l'humanité qui définissent l'art ? Entre fascination et inquiétude, Ai-Da nous incite à explorer les nouvelles frontières de l'art... et à rester vigilants face à ses conséquences.

Ai-Da : le robot qui redéfinit l'art contemporain

Et si un robot se mettait à vendre ses œuvres d'art aux enchères ? C'est ce qu'a fait Ai-Da, un robot humanoïde qui a récemment fait sensation en vendant son œuvre *AI God* chez Sotheby's à Londres pour 1,2 million d'euros, bien au-delà des prévisions.

Achevée en 2019, Ai-Da intègre des algorithmes avancés d'infographie et d'intelligence artificielle, lui permettant de produire dessins, peintures et sculptures. Dotée d'un bras robotisé et de caméras dans ses yeux, elle crée ses œuvres en traduisant en temps réel les informations de ses capteurs. Son nom, inspiré d'Ada Lovelace, pionnière de l'informatique, souligne l'héritage féminin dans la technologie. Féminisée par son nom et son apparence, ce robot interroge la représentation genrée des machines.

Cette peinture sombre et dérangeante représente Alan Turing, pionnier de l'intelligence artificielle, et pose une question troublante : quelle place donner à la technologie dans l'art moderne ?

AI God invite les spectateurs à se confronter à la tension entre la promesse de l'IA et les défis qu'elle présente, explique Ai-Da. Son créateur, Aidan Meller, ajoute : « Elle remet en question la notion de "qu'est-ce qu'un artiste ?" »

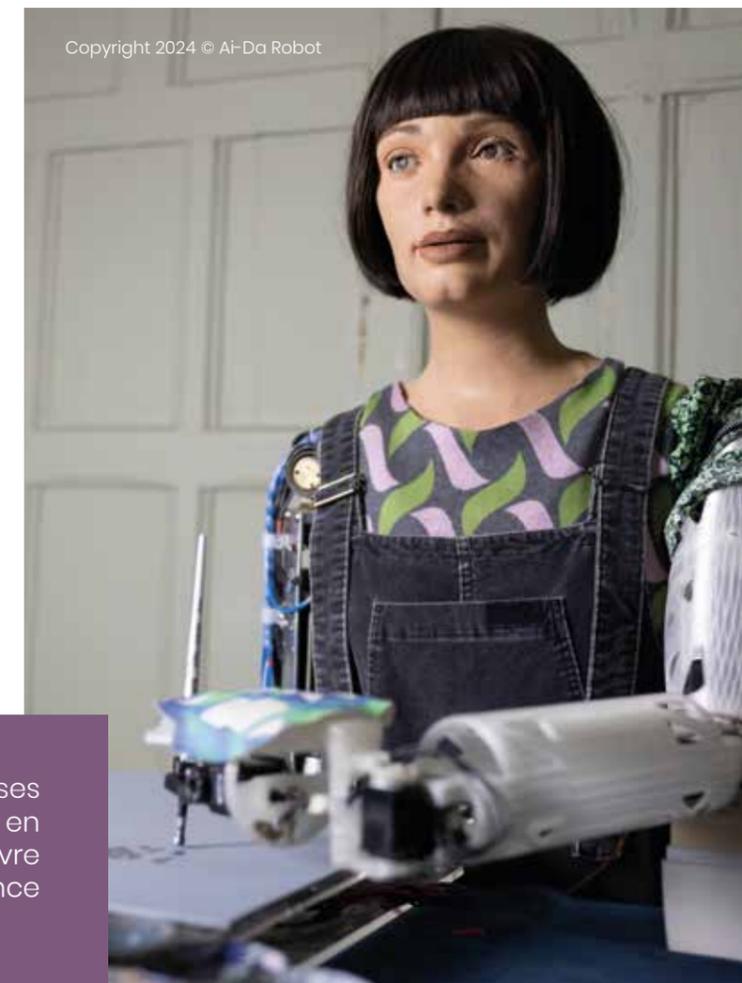
Mais plus important encore, elle remet en question ce que signifie être un être humain. » Avec des coups de pinceau évoquant des circuits électroniques ou des replis cérébraux, le portrait déformé de Turing reflète une vision presque dystopique de l'avenir, rappelant l'univers de Francis Bacon.

L'art redéfini : quand l'IA devient créatrice et critique

La vraie question est là : qu'est-ce qui fait art ? L'IA peut-elle vraiment nourrir notre esprit critique, comme l'ont fait des œuvres humaines telles que *Guernica* de Picasso, qui capte l'horreur de la guerre avec une profondeur émotionnelle unique ? Si le potentiel de l'IA est fascinant dans des domaines comme la médecine ou l'innovation, l'art repose sur une sensibilité humaine difficile à reproduire. Mais peut-être faut-il regarder autrement : le prix record d'une œuvre ou la démarche d'Aidan Meller, créateur d'Ai-Da, n'est-elle pas, en elle-même, une forme d'art à débattre ?

Zoé D. et Corentin N.

Copyright 2024 © Ai-Da Robot



Ai-Da, le premier robot artiste à utiliser ses propres algorithmes pour créer, remet en question les frontières de l'art. Chaque œuvre est le fruit d'une interaction entre intelligence artificielle et créativité.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE RÉVOLUTIONNE L'INDUSTRIE MUSICALE

L'intelligence artificielle (IA) transforme rapidement l'industrie musicale, offrant de nouvelles opportunités tout en soulevant des questions éthiques et économiques. Des compositeurs aux plateformes de streaming, l'IA influence pratiquement tous les aspects de la création et de la consommation musicale, redéfinissant ainsi le paysage musical contemporain.

UNE IA DÉJÀ BIEN ANCRÉE DANS LE MONDE DE LA MUSIQUE

Une étude récente menée par la Sacem révèle que 35 % des compositeurs ont déjà travaillé avec l'IA, un chiffre qui grimpe à plus de 50 % chez les artistes de moins de 35 ans. Cette tendance montre l'intérêt croissant des créateurs pour ces nouvelles technologies et leur volonté d'explorer des outils innovants pour enrichir leur processus créatif.

L'IA est utilisée dans diverses applications musicales. Des plateformes comme AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) exploitent l'apprentissage automatique pour analyser des milliers de morceaux et créer de nouvelles compositions. Ces systèmes peuvent générer des pièces originales dans différents styles musicaux, permettant aux artistes d'expérimenter sans les contraintes habituelles de la composition traditionnelle. Dans les studios d'enregistrement, l'IA aide également les producteurs dans les phases initiales de création, suggérant des progressions d'accords ou des rythmes adaptés à un projet spécifique.

Les services de streaming comme Spotify et Apple Music exploitent également l'IA pour améliorer l'expérience utilisateur. Grâce à des algorithmes sophistiqués, ces plateformes créent des listes de lecture personnalisées et prédisent les préférences musicales des utilisateurs en se basant sur leurs habitudes d'écoute. Cette technologie transforme

non seulement la façon dont les auditeurs découvrent et consomment la musique, mais elle influence également les décisions marketing des maisons de disques.

Cependant, l'adoption croissante de l'IA soulève des inquiétudes parmi les artistes et les professionnels du secteur. Selon l'étude de la Sacem, deux tiers des compositeurs sont préoccupés par l'utilisation non autorisée de leurs œuvres pour entraîner des IA. De plus, 70 % craignent une baisse de leurs revenus due à la prolifération d'œuvres générées par IA qui pourraient inonder le marché.

En outre, la question du droit d'auteur devient cruciale dans ce contexte. Qui détient les droits sur une œuvre créée par une IA ? Les législations actuelles peinent à s'adapter à cette nouvelle réalité, laissant planer un flou juridique qui pourrait avoir des conséquences sur la rémunération des artistes.

Malgré ces défis, le marché de l'IA dans la musique devrait atteindre 3 milliards de dollars d'ici 2028, selon une étude récente. Cela souligne non seulement son importance croissante dans l'industrie, mais aussi le potentiel d'innovation qu'elle offre. Alors que les artistes continuent d'explorer ces technologies, il sera essentiel d'établir un cadre éthique et juridique clair pour protéger les droits des créateurs tout en favorisant l'innovation.

En somme, l'intelligence artificielle représente à la fois une opportunité excitante et un défi complexe pour l'industrie musicale. Alors que cette technologie continue d'évoluer, son impact sur la création musicale et sur le modèle économique du secteur mérite une attention particulière.

Aidan G. et Quentin N.



En complément lisez :
Streaming, musique
et numérique :
un équilibre à trouver



L'IA FRAPPE FORT : QUAND LA VOIX D'ANGÈLE RENCONTRE "SAIYAN" DE GAZO

L'été 2023 a vu émerger un phénomène musical inattendu qui a secoué l'industrie musicale française. Un remix du titre "Saiyan" de Gazo et Heuss L'Enfoiré, réalisé avec une voix imitant celle d'Angèle générée par intelligence artificielle (IA), est devenu viral, soulevant à la fois l'enthousiasme et des questions profondes sur l'avenir de la création musicale.

Le beatmaker Lnkhey, un Nancéen de 21 ans, est à l'origine de cette expérience audacieuse. Son processus créatif a consisté à isoler dix minutes de la voix d'Angèle, puis à utiliser la plateforme voicemy.ai pour entraîner un modèle d'IA pendant une à deux heures. Le résultat final a été obtenu en remixant le morceau original, en y ajoutant sa propre voix, puis en la transformant grâce à l'IA.

Photo ©Manuel Obadia-Wills

L'impact de cette création a été fulgurant, avec plus de cinq millions de vues sur la publication originale. Le remix a même atteint la première place du top 50 Soundcloud en France. Ce succès viral a non seulement démontré le potentiel créatif de l'IA dans la musique, mais a également mis en lumière les défis éthiques et légaux que cette technologie pose à l'industrie. La réaction d'Angèle

elle-même a été emblématique de l'ambivalence que suscite cette avancée technologique. Tout en qualifiant le résultat de "dinguerie", elle a exprimé des inquiétudes quant à l'impact potentiel sur son métier.

Cet épisode soulève des questions cruciales pour l'industrie musicale, notamment en termes de propriété intellectuelle et de droits d'auteur. Alors que l'IA continue de progresser, il devient urgent pour l'industrie musicale de s'adapter et de définir un cadre éthique et légal clair.

Aidan G. et Quentin N.



LE GOOGLE ART PROJECT : UN EXEMPLE DE RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

Le Google Art Project : une révolution virtuelle l'une des initiatives les plus marquantes de cette révolution. Le Google Art Project est mis en ligne en 2011. Il reprend la technologie Street View. Il reprend plus de 32 000 œuvres (peintures, sculptures...) scannées et librement consultables sur ordinateur. Il est possible d'effectuer une recherche par musée, peintre, œuvre.

Avec la technologie de numérisation haute définition, les internautes peuvent explorer des chefs-d'œuvre dans leurs moindres détails, depuis leur foyer. Cette plateforme soulève cependant des questions cruciales sur la nature même de l'expérience artistique. Francesca Polacci, dans son analyse du Google Art Project, met en lumière les enjeux de cette démocratisation numérique : la transformation de notre rapport à l'œuvre d'art, l'impact sur la compréhension et l'interprétation des œuvres et les nouvelles formes d'interaction entre le public et l'art.



La ludification et l'interactivité transforment l'expérience muséale en engageant le public, passant de simples observateurs à acteurs de leur expérience. Jean-François Gauvin met en avant la gamification, favorisant la participation citoyenne dans la recherche artistique et scientifique. Le musée devient un espace de médiation entre les communautés citoyenne et scientifique, comme l'indique Serge Chaumier. Cette interaction enrichit la connaissance et démocratise l'accès à la culture via les technologies interactives.

Le numérique révolutionne la diffusion des œuvres et la conception des expositions. Jorge Wagensberg propose une vision novatrice pour le futur Musée Hermitage de Barcelone, fusionnant art et science. Les Musées de la civilisation au Québec intègrent les jeux vidéo dans leurs collections, selon Lydia Bouchard, conservatrice. Cette démocratisation de l'art soulève des questions sur l'avenir des musées et notre rapport à la culture. Le défi sera de concilier innovation technologique et expérience authentique de l'art.

Les pratiques de Google sont pourtant controversées. Le respect de la vie privée et des données personnelles vu du géant américain sont une "anomalie" et s'oppose aux valeurs et lois françaises de protection des données personnelles.

Google qualifie "d'optimisation fiscale" le regroupement de ses activités européennes en Irlande.

Google continue de numériser des ouvrages sans autorisation des ayants droit et des éditeurs. Finalement, le géant américain est perçu comme une menace pour la diversité culturelle et le financement de la création future.

Maëva A. et Mathis P.

L'OPEN DATA COMME RÉPONSE FACE À LA PRIVATISATION DE LA CULTURE

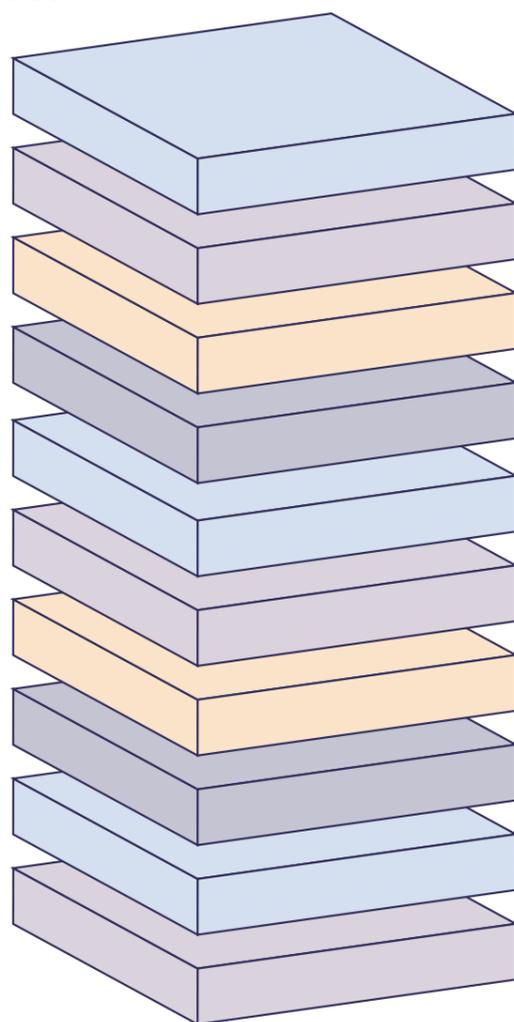
L'Etat Français a investi plusieurs milliers d'euros pour l'ouverture des données culturelles pour s'assurer de leur accessibilité, leur conservation et de leur gouvernance. Ceci est rendu possible grâce à ce fameux concept d'Open data qui

consiste à donner un accès libre et gratuit à de grandes quantités de données. Si l'on prend l'exemple d'une peinture, l'open data permet de retrouver son auteur, sa date, sa localisation... Bref, ce que l'on appelle ses "métadonnées".



Voilà par exemple un schéma de la composition des données d'une œuvre ouverte au public par l'open data :

- Les données de - logs- de consultation de ces informations
- Données - crowdsourcées - du grand public
- Contenus éditoriaux de - médiation - auprès de x publics
- Les données issues de l'intelligence artificielles
- Contenus éditoriaux issus de programme de recherche
- Données structurées issues de programmes de recherche
- Données issues d'appareils de mesures réalisées lors de restauration
- Données descriptives de l'objet réalisées lors de restauration
- Version numérisée de l'artefact 2D
- Version numérisée de l'artefact 3D



Comment cela prend forme en France ?

La Bibliothèque nationale de France (BnF) est un grand acteur de l'open data en France et dispose de deux plateformes permettant de consulter des œuvres numérisées en ligne : Gallica, qui se présente comme une version numérisée de la BnF orientée vers un aspect de consultation des millions de documents artistiques, académiques ou personnels dont dispose la bibliothèque (livres, photos, cartes, manuscrits...), et Data Bnf, une plateforme quant à elle plus axée sur la mise à disposition des métadonnées de ces mêmes œuvres grâce à l'utilisation d'un format standard : le RDF (Resource Description Framework).

De son côté, le gouvernement français propose sa propre plateforme : POP (Plateforme Ouverte du Patrimoine). Celle-ci met à disposition de tous un fonds de plus de 4 millions de documents avec toutes les métadonnées disponibles à leur sujet.

Se détacher de la privatisation du patrimoine par les grandes entreprises

L'État français, avec des initiatives comme celles de la BnF, répond à la privatisation du patrimoine culturel par de grandes entreprises comme Google. Ces entreprises, à travers des projets comme Google Arts & Culture, numérisent des œuvres, mais sous des conditions commerciales qui limitent l'accès ou l'utilisation. En revanche, l'État met en place des plateformes d'open data, comme Gallica et Data Bnf, qui permettent un accès gratuit et libre aux œuvres et à leurs métadonnées.

Ces initiatives créent un écosystème numérique interconnecté où le patrimoine est partagé sans objectif commercial. Cela permet à des chercheurs, artistes et citoyens de réutiliser et réinventer le patrimoine culturel de manière ouverte, loin des logiques marchandes. L'objectif est de garantir l'accès universel à la culture, en la protégeant de la captation par des entreprises privées.



L'ART IMMERSIF : UNE RÉVOLUTION DANS L'EXPÉRIENCE ARTISTIQUE

L'art immersif représente une évolution fascinante dans le monde de l'art contemporain, plaçant le spectateur au cœur même de l'œuvre. Ces expositions créent des espaces dédiés dont le seul but est l'immersion totale du public. Dans ce contexte, le corps humain se transforme en contenu au service de l'art, devenant partie intégrante de l'expérience artistique.

Plongée au Cœur de l'Art Immersif : Décryptage et fondements

Comme le soulignent Anaïs Bernard et Bernard Andrieu dans leur article, *"Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible"* : « Le corps physique du spectateur se voit transplanté dans un contexte virtuel et dans un nouveau rapport au réel, où l'espace est complété par l'architecture et les objets qui le meublent. » Ici nous comprenons que le corps du spectateur fait partie intégrante de l'œuvre d'art et se transforme presque en objet dans l'espace. Cette transformation de la relation entre l'œuvre et le spectateur est au cœur de l'art immersif. Nous comprenons que l'art immersif joue avec nos sens et diverses dimensions.

L'art immersif offre une expérience interactive entre le corps, l'œuvre et l'environnement, générant une multitude d'images, de sensations et d'affects dans la conscience ou le rêve au cours du processus immersif. Il dépasse la simple contemplation en activant des dispositifs qui provoquent une participation involontaire, cérébrale et sensible, de l'artiste comme du spectateur.

Les sens du spectateur sont mis à l'épreuve notamment à travers une interaction multisensorielle, allant de la stimulation de la peau jusqu'à l'immersion totale d'un individu dans le milieu englobant de l'œuvre d'art. Ces milieux immersifs, prennent en compte et activent notre sensibilité, ainsi, le spectateur, intègre des environnements de manière involontaire et inconsciente ce qui transforme les repères internes du spectateur.

L'éveil de nouvelles sensations dans le corps modifie la perception de soi, des autres et de l'œuvre qui nous entoure. Cette transformation affecte des dimensions fondamentales telles que le temps, l'espace et les sensations internes. Ces expériences immersives activent une conscience esthétique du vécu, reliant le dispositif immersif à l'interprétation personnelle de celui qui le vit. L'art immersif mobilise le spectateur au-delà de sa conscience, ce qui peut révéler une sensibilité corporelle et esthétique qui peut redéfinir l'expérience humaine des spectateurs. Comme le dit le professeur Louis-Claude Paquin, « la fusion entre spatio-temporalité et sensorialité crée une illusion saisissante, où le spectateur est invité à explorer une réalité altérée. ».

En quête d'immersion : des fresques anciennes aux révolutions technologiques

L'art immersif transforme profondément la relation entre l'art et le spectateur. Fini le temps où l'on se contentait de contempler passivement une œuvre, l'art immersif invite le spectateur à devenir co-créateur de l'expérience. Il remet en question les frontières traditionnelles entre l'œuvre et son observateur, suscitant une réflexion sur le rôle de l'artiste dans notre société contemporaine. Nous pouvons ainsi définir l'art immersif comme une expérience interactive où le corps, l'œuvre et l'environnement interagissent, générant ensemble une association d'images, de sensations et d'émotions qui envahissent la conscience du spectateur, voire le transportent dans un rêve éveillé.



Défis et Avenirs de l'Art Immersif

Malgré son potentiel révolutionnaire, l'art immersif fait face à plusieurs défis comme l'accessibilité technologique, les coûts de production élevés, et la préservation des œuvres éphémères ou dépendantes de technologies spécifiques. L'avenir de l'art immersif promet d'explorer de nouvelles frontières, intégrant des technologies émergentes comme la neuro-stimulation, ou encore des interfaces cerveau-ordinateur. Ces innovations ouvrent des possibilités inédites pour l'expression artistique et l'expérience du spectateur, redéfinissant constamment les limites de ce que l'art peut être et comment nous pouvons l'expérimenter.

Vous l'avez compris, l'art immersif constitue une véritable révolution dans le monde de l'art, offrant des expériences inédites qui captivent le spectateur de manière profonde et multisensorielle. Il repousse sans cesse les limites de la créativité et de la technologie, redéfinissant ainsi l'avenir de l'art contemporain.

Alexane W.

Aujourd'hui, l'art immersif se décline de plusieurs manières, dans les expositions immersives, les projections, les vidéos et conceptions sonores et crée des environnements sensoriels uniques qui ouvrent de nouvelles portes à l'imaginaire. La réalité virtuelle (VR), avec ses casques spécialisés, permet aux spectateurs de pénétrer dans des mondes entièrement numériques, tandis que la réalité augmentée (AR) superpose des éléments virtuels à notre réalité physique grâce à des applications et des hologrammes. Le cinéma immersif, redéfinit l'expérience cinématographique en plongeant le spectateur au cœur de l'action. Enfin, l'intelligence artificielle entre également en jeu, générant des expériences personnalisées et uniques, où chaque visite peut être différente, immergeant ainsi le spectateur dans une création en perpétuelle mutation.

L'évolution technologique a joué un rôle clé dans cette transformation. Les artistes exploitent aujourd'hui les dernières avancées pour repousser les limites de la création immersive. L'art immersif n'est plus une simple œuvre à admirer, c'est un monde à vivre, à explorer, une invitation à repousser les limites de la perception et à réinventer l'expérience esthétique.



L'ART IMMERSIF, UNE RÉVOLUTION DANS L'EXPÉRIENCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

L'art numérique immersif connaît un essor spectaculaire, redéfinissant non seulement les frontières entre technologie et expression artistique, mais aussi les modèles économiques culturels. Ces expériences interactives attirent un public en quête de sensations nouvelles, où les créations ne se limitent plus à être contemplées, mais deviennent des univers à explorer. Elles reposent sur des business plans novateurs, combinant technologies de pointe, partenariats stratégiques et modèles de monétisation inédits pour transformer une simple exposition en une expérience rentable et durable.

L'Atelier des Lumières : l'art qui s'anime

Au cœur d'une ancienne fonderie parisienne, l'Atelier des Lumières offre une immersion totale dans des œuvres mythiques, alliant innovation technologique et modèle économique robuste. Ses vastes surfaces transformées par des projections vidéo haute définition et un système audio immersif attirent des milliers de visiteurs chaque année. Chaque exposition est pensée comme un événement majeur, soutenu par des investissements en technologie et des collaborations stratégiques

avec des acteurs culturels. Par exemple, l'univers de Van Gogh revisité a généré une large audience, non seulement grâce à sa scénographie spectaculaire, mais aussi par un marketing ciblé et des partenariats médiatiques. Plus récemment, l'exploration de l'Égypte ancienne a renforcé l'attractivité du lieu, diversifiant son audience et optimisant sa rentabilité. La boutique intégrée et les produits dérivés viennent compléter cette expérience culturelle en offrant des opportunités de revenus supplémentaires.

Gate22 : Un musée sans frontières

Fondé en 2019 par Nataliya Velykanova, entrepreneure visionnaire et passionnée d'innovation culturelle, Gate22 révolutionne la muséologie en combinant art numérique et réalité virtuelle. Ce musée 100 % virtuel propose un modèle économique unique, basé sur des expositions éphémères et la vente de tickets dématérialisés, accessibles à l'échelle mondiale. En supprimant les contraintes physiques, Gate22 réduit les coûts traditionnels liés aux infrastructures, tout en élargissant son public à une audience internationale. Les artistes collaborent pour créer des expériences interactives exclusives, comme Flux, une œuvre où chaque geste influence l'environnement numérique. Cette approche mise également sur les abonnements, la vente d'œuvres numériques (NFT) et des partenariats avec des marques technologiques pour assurer une rentabilité durable.

Quentin N.

LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES, LE NOUVEAU VISAGE DU STREET ART !



Le street art est un mouvement artistique apparu dans les années 80, qui transforme les espaces publics en toiles d'expression, souvent associé au graffiti. Il permet aux artistes d'aborder des thèmes variés, allant de la justice sociale à l'identité, tout en défiant les conventions traditionnelles de l'art. En créant un dialogue visuel avec la société, le street art invite chacun à réfléchir sur son environnement et à s'engager de manière créative.

Graffiti interactif

Les murs parlants

Avec l'arrivée du numérique, les graffitis entrent dans une nouvelle ère interactive et immersive. Cette interactivité transforme le spectateur en acteur, ce qui rend les expériences artistiques immersives et collectives, tout en renouvelant les façons de s'exprimer et de partager des œuvres.

Paris sous les bombes numériques

Les outils modernes comme le "Graffiti Wall" permettent aux utilisateurs de créer des œuvres de manière intuitive grâce à des bombes numériques. Ces nouvelles technologies reproduisent l'expérience du graffiti traditionnel, mais sans les particules ou les odeurs de peinture. Les artistes et le public peuvent choisir couleurs, motifs et effets, ou même intégrer des animations, ce qui fait de l'art urbain une expérience à la fois visuelle et interactive.

Lancements d'une interactivité

Ce type de graffiti numérique se retrouve dans de nombreux événements, tels que les festivals et les lancements de produits. Par exemple, lors du festival Arroyo Seco en Californie, une fresque interactive a été réalisée pour accompagner le titre "Give Love" d'Andy Grammer, permettant aux spectateurs de participer activement et de transformer cette œuvre en une performance collective. D'autres artistes, comme le collectif allemand Lichtfaktor, explorent la lumière dans leurs créations, avec des installations de "light graffiti" comme "Luma Paint", qui animent les façades nocturnes sans laisser de trace physique.

L'eau l'amis des LED

Ces innovations vont encore plus loin avec des œuvres interactives, telles que le "Water Light Graffiti", où les spectateurs peuvent "peindre" avec de l'eau pour faire apparaître des lumières et des couleurs grâce à une surface LED. En combinant street art et technologies numériques, ces nouvelles approches transforment l'espace urbain en un terrain d'expression libre et éphémère, ouvrant la voie à un street art augmentée, durable et accessible à tous.

Janelle M.





Quand la projection donne vie aux espaces

Le vidéomapping est une forme d'art numérique qui consiste à projeter des images et des animations sur des surfaces variées, transformant leur apparence et leur fonction. Cette technique se décline en plusieurs types selon son utilisation :

Le mapping intérieur, conçu pour créer des atmosphères immersives dans des espaces clos. Le mapping sur objet, où la projection sublime des objets physiques, les rendant interactifs ou artistiques. Le mapping de scène, utilisé dans les spectacles ou concerts pour intensifier l'impact visuel. Le mapping interactif, qui engage directement le public à interagir avec l'œuvre.

Dans le domaine du street art, le mapping architectural occupe une place de choix. Cette méthode, souvent utilisée, transforme les bâtiments en œuvres dynamiques et immersives, exploitant leurs contours et formes pour une expérience visuelle unique. Ce n'est pas qu'une simple projection : le vidéomapping architectural marie lumière, espace et design pour réinventer l'interaction entre l'art, l'architecture et les spectateurs. Cette technique repose sur

une grande précision, avec des projections ajustées aux caractéristiques de chaque structure. Deux approches principales existent : projeter sur des surfaces planes ou utiliser des masques numériques qui suivent les contours des façades, créant des effets tridimensionnels spectaculaires. Ces projections animent des éléments comme des fenêtres ou des colonnes, insufflant une nouvelle vie aux monuments historiques et à l'architecture urbaine.

Le vidéomapping, et en particulier sa forme architecturale, démontre comment l'art numérique peut redéfinir notre perception des espaces publics. Il crée des œuvres immersives et mémorables, mariant innovation technologique et expression artistique.

Pour la partie technique, des projecteurs puissants et des caméras précises sont indispensables pour assurer un alignement parfait. Le processus de création inclut des logiciels de modélisation 3D et de montage vidéo, permettant de fusionner les éléments architecturaux avec des animations numériques pour une expérience visuelle immersive.

Les acteurs du vidéomapping

Le vidéomapping est souvent réalisé par des studios graphiques à la demande de collectivités locales, telles que des mairies, ou d'organisations souhaitant marquer des événements spéciaux. Ces projections dynamiques sont conçues pour animer des façades de bâtiments ou des espaces publics, en créant des expériences visuelles spectaculaires. Un exemple emblématique est la Fête des Lumières de Lyon 2022.

Des artistes indépendants peuvent aussi projeter leurs œuvres sur l'architecture des villes de leur propre chef, ce qui laisse place à des œuvres numériques plus proches du street art, projetées de la même manière que les œuvres de street art traditionnel, comme l'artiste Julien Nonnom et ses projections sur surfaces plates.

Cependant, ce type d'art se heurte à un problème majeur : sa nature éphémère. Contrairement aux œuvres traditionnelles, les projections de vidéomapping ne laissent qu'un souvenir visuel enregistré, manquant de l'immersion vécue en direct. Cette difficulté soulève la question de l'archivage de ces œuvres numériques, d'autant plus que la conservation de l'art numérique est encore en développement.

Pour conclure, le vidéomapping n'est pas qu'une simple projection, mais une forme d'expression artistique qui transforme l'espace urbain en un tableau vivant. Une forme d'art contemporaine qui réunit technologie, patrimoine et créativité pour transformer l'espace urbain en une œuvre d'art vivante et dynamique.

Timothé F.-F.



REMERCIEMENTS

ÉQUIPE WEB



Un immense merci à l'équipe WEB pour avoir construit l'univers numérique de MAGNUM !

Vous avez créé une véritable expérience virtuelle. Grâce à vous, naviguer sur notre site est aussi simple qu'un clic... Bon, ok, peut-être un peu plus compliqué que ça, mais on vous pardonne. Vous avez su rendre le numérique aussi fun que l'art lui-même. Bravo !

Augustin | Corentin | Nathan
Nina | Maëva

ÉQUIPE PODCAST

Merci à l'équipe PODCAST pour avoir donné une voix à MAGNUM !

Grâce à vous, nos articles ont pris vie ! Vous avez su capturer l'essence de chaque sujet et nous faire voyager avec vos podcasts. Qui sait, peut-être que vous serez les futurs animateurs de radio les plus célèbres ? Merci pour vos superbes productions !

Giovanni | Quentin | Maïlys
Simon | Mathis



ÉQUIPE COM



Merci à l'équipe COM pour avoir fait briller MAGNUM sur tous les réseaux !

Vous avez su faire parler de notre projet ! Si MAGNUM était une célébrité, vous seriez ses managers ! Merci pour toute l'énergie et la créativité déployées à travers la mascotte pour faire connaître notre bébé !

Scannez le QR code pour voir leur travail sur les réseaux sociaux !



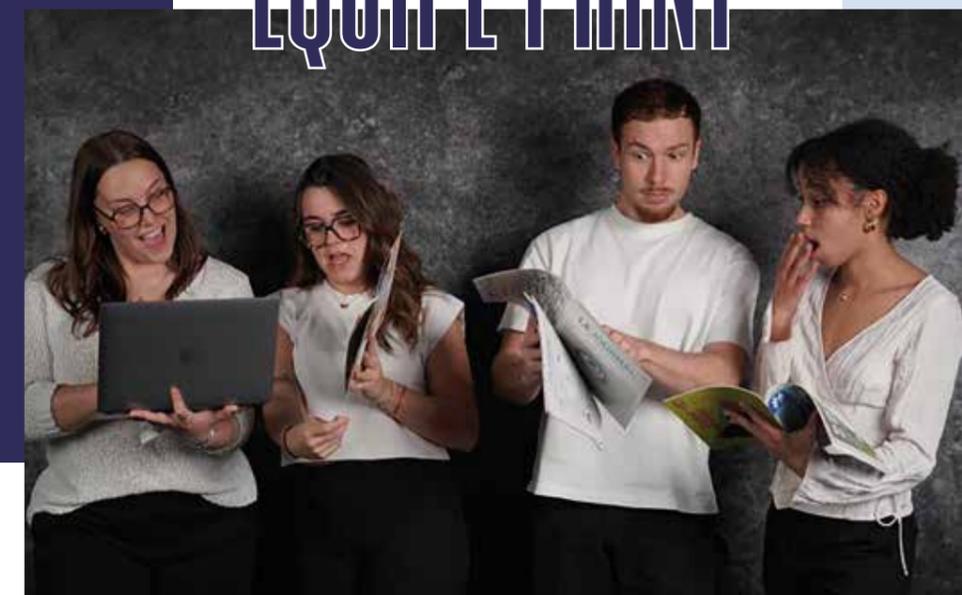
Janelle | Imran | Aidan | Lucie

Un grand merci à l'équipe PRINT ! Grâce à vous, le magazine MAGNUM brille de mille feux.

Vous avez transformé des idées en images, des concepts en couleurs et des pages blanches en œuvres d'art. On espère que votre prochain projet sera d'illustrer la couverture du prochain Vogue ! Merci pour vos talents créatifs, vous avez mis la barre haute !

Emma | Zoé | Timothé | Alexane

ÉQUIPE PRINT



Un grand merci également à Aurélie Ravon, Louise Régent, Rhéa Edée, Marc Frerebeau, Paul Lecat et Maryse Rizza pour leur précieux soutien et leur accompagnement dans la construction de ce magazine.

QUIZZ QU'AVEZ VOUS RETENU ?



1. Qu'est-ce qu'un NFT ?

- a. Un tableau peint à la main
- b. Une œuvre d'art numérique unique stockée sur une blockchain
- c. Un logiciel de création artistique
- d. Une technique de sculpture

2. Quelle technologie immersive transforme l'expérience artistique dans l'art numérique ?

- a. La réalité virtuelle
- b. La photographie
- c. L'art génératif
- d. Le glitch art

3. Quel type d'art utilise des algorithmes pour créer des images ?

- a. L'art génératif
- b. Le portrait
- c. Le réalisme
- d. L'art abstrait

4. En quoi l'art numérique est-il différent de l'art traditionnel ?

- a. Il est toujours en noir et blanc
- b. Il est créé avec des technologies comme l'ordinateur
- c. Il ne peut pas être affiché sur Internet

5. Qui est Ai-Da ?

- a. Un artiste célèbre
- b. Un robot humanoïde capable de créer de l'art
- c. Un programme informatique pour créer des peintures

6. Qu'est-ce qui distingue l'œuvre "AI God" de Ai-Da ?

- a. Elle a été peinte par un artiste humain
- b. Elle représente Alan Turing et interroge la place de la technologie dans l'art
- c. Elle a été achetée par un collectionneur privé
- d. Elle est un portrait de Francis Bacon

7. Quel est l'impact de l'IA sur l'industrie musicale ?

- a. L'IA ne joue aucun rôle dans l'industrie musicale
- b. L'IA est utilisée principalement pour les concerts en direct
- c. L'IA aide à la création musicale, à la personnalisation des playlists et à la prédiction des préférences des utilisateurs

8. Que s'est-il passé avec le remix de "Saiyan de Gazo et Heuss L'Enfoiré" ?

- a. Un remix a été réalisé avec la voix d'Angèle générée par IA, et il a rapidement viralisé
- b. Angèle a chanté directement sur le morceau original
- c. Le remix a été fait par un compositeur célèbre sans l'aide de l'IA

9. Qu'est-ce que le Google Art Project permet aux internautes de faire ?

- a. Regarder des vidéos de musées sans pouvoir les explorer
- b. Explorer des œuvres d'art en haute définition depuis chez eux
- c. Acheter des œuvres d'art en ligne

10. Quels sont les défis soulevés par le Google Art Project ?

- a. La difficulté de préserver les œuvres d'art physiques
- b. Le respect de la vie privée et la protection des données personnelles
- c. La baisse de la qualité des œuvres numérisées

11. Qu'est-ce que l'Open Data permet de faire dans le domaine culturel ?

- a. Restreindre l'accès aux œuvres d'art
- b. Offrir un accès libre et gratuit aux données culturelles
- c. Vendre des œuvres d'art numérisées

12. Quelles plateformes permettent d'accéder aux données culturelles en France ?

- a. Gallica et data.bnf.fr
- b. POP et Google
- c. YouTube et Wikipédia

13. Qu'est-ce que l'art immersif modifie dans l'expérience artistique ?

- a. Il maintient une distance entre l'art et le spectateur
- b. Il transforme le spectateur en acteur de l'œuvre
- c. Il rend l'art plus difficile à comprendre

14. Quels sont les défis auxquels l'art immersif doit faire face ?

- a. L'accessibilité technologique et la préservation des œuvres éphémères
- b. La simplicité des œuvres
- c. La manque d'intérêt du public

15. Comment le street art numérique transforme-t-il l'expérience artistique ?

- a. En supprimant totalement l'interaction entre l'art et le public
- b. En transformant le spectateur en acteur de l'œuvre
- c. En rendant l'art accessible uniquement à une élite

16. Quels défis le vidéomapping rencontre-t-il ?

- a. La difficulté de créer des projections réalistes
- b. La nature éphémère des œuvres projetées
- c. L'absence d'artistes capables de réaliser des projections

RÉPONSES

1 bonne réponse = 1 point

1.b - 2.a - 3.a - 4.b - 5.b - 6.b - 7.c - 8.a - 9.b
10.b - 11.b - 12.a - 13.b - 14.a - 15.b - 16.b



QUEL EST TON NIVEAU ?

Entre 12 et 16 points : Le roi du Magnum !

Félicitations, tu es un expert de l'art numérique ! Tu maîtrises les concepts des NFT, de l'IA, du vidéomapping et de l'art immersif. Tu sais comment les technologies redéfinissent l'art et tu es à la pointe de l'innovation créative. L'avenir de l'art est entre tes mains, et tu es prêt à y jouer un rôle central. Continue à explorer, tu es sur la bonne voie pour devenir un pionnier !

Entre 8 et 11 points : L'artiste en devenir

Tu as une bonne maîtrise des concepts de l'art numérique, mais il te reste encore quelques petites zones d'ombre. Tu as une base solide et comprends bien les technologies émergentes. Avec un peu plus de curiosité et d'expérimentation, tu deviendras un expert. Continue à explorer ces nouvelles formes d'expression, tu es sur la bonne voie !

Entre 0 et 7 points : Le spectateur curieux

Pas de panique ! L'art numérique est encore un terrain inconnu pour toi, mais chaque bonne réponse montre que tu as du potentiel. Avec un peu plus de recherche et de curiosité, tu seras vite capable de comprendre et de créer dans ce domaine. L'art numérique n'attend plus que toi pour en découvrir toutes les facettes !

ART'CANES

Les podcasts by Mag Num

Création à l'ère numérique

Créer un magazine sur l'art avec le numérique

Quand l'art sort du cadre

Saiyan : un buzz généré par l'IA

Préservons les voix de notre enfance



Scannez pour découvrir
les podcasts !

MagNum est un magazine créé par les étudiants et étudiantes parcours INO (information numérique dans les organisations) de BUT3 pour leur fin de cursus à L'IUT. Il est le reflet des compétences acquises durant 3 années.