

1. Record Nr.	UNINA9910624373803321
Autore	14 : 20 Compagnie
Titolo	Magie numérique : Les Arts trompeurs. Machines. Magie. Médias / Miguel Almiron, Sébastien Bazou, Giusy Pisano
Pubbl/distr/stampa	Villeneuve d'Ascq, : Presses universitaires du Septentrion, 2020
ISBN	2-7574-3120-X
Descrizione fisica	1 online resource (242 p.)
Altri autori (Persone)	AlmironMiguel BazouSébastien BeerSuzanne BenjaminGarfield CavallariPeppe ChenChu-Yin ColletThierry DasteSophie DiabiMoulla DossettoMarc GeorgakopoulouNefeli GroupierreKarleen LalireRomain LangeAndré Le MeurAnne-Sarah NolanStuart PerruchonVéronique PisanoGiusy RouthierÉlisabeth SomphoutChanhthaboutdy
Soggetti	Film Radio Television cinéma télévision photographe écran mentalisme pensée magique interface performance 3D Internet

effets spéciaux
réalité augmentée
réalité virtuelle
tablette
ordinateur
lumière
miroir
Magical Digital

Lingua di pubblicazione

Francese

Formato

Materiale a stampa

Livello bibliografico

Monografia

Sommario/riassunto

De tout temps, les magiciens illusionnistes ont utilisé les nouveaux moyens techniques dans leur spectacle. Aujourd'hui, ils brouillent la frontière réel/virtuel et récréent l'illusion grâce aux technologies numériques. Comment utilisent-ils l'écran numérique, l'image en 3D, la Réalité virtuelle, l'interactivité et l'immersion pour tromper nos sens ? Comment les artistes s'inspirent-ils de la magie numérique pour repenser leur pratique ? L'apparition du numérique a bouleversé les effets d'illusion chez les magiciens et transformé les modes perceptifs dans les arts (photographie, cinéma, télévision, théâtre, arts numériques). L'impact sur le processus de création est analysé dans cet ouvrage à travers trois axes : « Écrans/Reflets », « Connexions/Disparitions » et « Art Numérique/ Art Magique ? ». From time immemorial, illusionist magicians have used the new technical means in their show.
