

Les Chemins Du Virtuel Simulation Informatique Et

Recognizing the exaggeration ways to get this books **les chemins du virtuel simulation informatique et** is additionally useful. You have remained in right site to start getting this info. get the les chemins du virtuel simulation informatique et link that we pay for here and check out the link.

You could buy guide les chemins du virtuel simulation informatique et or acquire it as soon as feasible. You could quickly download this les chemins du virtuel simulation informatique et after getting deal. So, similar to you require the books swiftly, you can straight get it. Its for that reason entirely easy and for that reason fats, isnt it? You have to favor to in this space

La relation comme forme Jean-Louis Boissier 2004 Recopilación de textos escritos entre 1983 y 2007 que abordan el tema de la interactividad según las determinaciones que la fundamentan como arte. El autor intenta responder a preguntas tales como qué lugar ocupan los ordenadores en los procesos de creación, si la interactividad es parte intrínseca de la obra y posee una especificidad estética o en qué se diferencia de la comunicación un arte de relación.

L'Armement 1989

Architecture intérieure-Créé 1990

VS Umberto Eco 1995

Personnage virtuel et corps performatif Renée Bourassa 2013-08-21T00:00:00-04:00 Les personnages virtuels se multiplient depuis quelques années dans les arts médiatiques et les arts de la scène en empruntant plusieurs apparences. Ils se situent dans la lignée des êtres artificiels ayant peuplé l'histoire humaine au sein de représentations fantasmagoriques, que ce soit sous forme d'ombres, de doubles ou de spectres ayant le pouvoir de s'animer. En effet, les figures du simulacre jouant sur l'illusion perceptive ou sur les leurres sont aussi anciennes que la faculté de symboliser. Au sein des représentations contemporaines, elles partagent la scène avec l'acteur ou le danseur en chair et en os, par le truchement de projections d'images ou en s'incarnant dans des automates issus de la robotique. Dans les mondes fictionnels du cinéma numérique, ces figures anthropomorphiques relèvent de l'animation de synthèse. Elles agissent à titre de personnages : parfois elles dialoguent avec les acteurs réels, d'autres fois elles les remplacent. Qu'est-ce qui rend présent, performatif et parfois inquiétant un personnage virtuel ? Quel rôle est-il appelé à jouer dans les pratiques artistiques contemporaines des arts de la scène ? Dans le domaine de la danse, les chercheurs explorent le mouvement de ces corps virtuels, désormais dissociés de leur enveloppe charnelle d'origine. Quels sont les procédés scénographiques et médiatiques utilisés pour animer ces personnages et créer un effet de présence ? Quelles transformations esthétiques opèrent les simulations du corps de synthèse ? Le personnage virtuel peut-il vraiment simuler le corps

humain dans toutes ses nuances expressives, tant sur le plan de son apparence que de son comportement ? Et que nous apprend le corps artificiel sur l'identité motrice ou encore sur le phénomène de l'empathie ? Ce sont quelques-unes des questions que posent les auteurs que nous avons réunis ici. Cet ouvrage se penche sur les effets de présence que suscitent de tels êtres artificiels, en relation avec le corps performatif.

Cyberculture et objets de design industriel Pierrette Grondin 2001

La modélisation en géographie Denise Pumain 2020-03-01 La modélisation des villes et des territoires a beaucoup progressé depuis 20 ans grâce aux systèmes d'information géographique, à la mise à disposition sur Internet de grandes masses de données géolocalisées, et à la montée en performance des méthodes informatiques pour la simulation et l'exploration des modèles dynamiques. La modélisation en géographie explique les différentes étapes de la construction de ces modèles, depuis leurs bases conceptuelles jusqu'à leurs utilisations pratiques, permettant de mieux comprendre les formes d'organisation et les processus de l'évolution des villes et territoires. Cet ouvrage rend ainsi accessibles les fondements théoriques de la construction et les délicates opérations de la sélection d'un modèle, les applications des fractales et des lois d'échelle à la connaissance de la morphologie des villes et l'organisation des transports urbains. Il présente en détail des méthodes inédites de construction et d'exploration des modèles et de visualisation des données et des résultats.

Par le prisme des sens: médiation et nouvelles réalités du corps dans les arts performatifs Isabelle Choinière 2019-09-25T00:00:00-04:00

Centré sur les œuvres contemporaines synesthétiques et multimodales, *Par le Prisme des sens* examine les nouvelles théories et pratiques des arts corporels et de la performance contemporaine. L'ouvrage est une contribution essentielle aux discussions autour de la recherche-création et du corps en relation avec les médias numériques, soulignant les façons dont les nouvelles technologies touchent le corps sensoriel et somatique et révèlent le nouveau statut contemporain du corps. Une version anglaise est publiée par Intellect Books et une version espagnole par le Centro Editorial Universidad de Caldas.

Livres hebdo 1998

L'idéographie dynamique Pierre Lévy 1991

Imagem-máquina Andre Parente 1993

tecnologias da inteligência, As Pierre Levy 1993

Les Chemins du virtuel 1989

Recherche en matière d'économie des transports European Conference of Ministers of Transport. Documentation Centre 1998

Leonardo 2002 International journal of contemporary visual artists.

Robert Lepage, l'horizon en images Ludovic Fouquet 2005 L'oeuvre de Robert Lepage relève de l'invention perpétuelle. Elle a contribué à élargir le territoire du théâtre pour y intégrer

d'autres formes d'expression (la photographie, le cinéma, la vidéo et la musique, au premier chef). Issue de l'improvisation, de la marionnette, de la création collective, la pratique lepagienne, " à forte technologie rapportée ", s'inscrit dans un théâtre de l'image où se mêlent tradition et modernité, dans une narration renouvelée. Ludovic Fouquet propose de cette pratique une lecture globale - depuis les débuts en 1979 jusqu'à aujourd'hui -, c'est-à-dire ouverte sur l'ensemble des moyens d'expression qu'elle met à contribution, à la fois dans leur dimension technique (rôle et fonctionnement de l'écran, par exemple) et dans leur répercussion symbolique. Témoin d'un projet depuis la répétition jusqu'à sa représentation, il glisse sans cesse de la salle aux coulisses. Il montre comment le travail de création repose avec confiance sur le chaos et une généralisation du croisement, tout en définissant un univers scénique particulier, générateur d'images. La réflexion de Lepage évolue ainsi de l'espace théâtral vers l'image théâtrale, une image comprise comme surface de représentation. Le plateau a opéré un redressement vertical générant un espace ambigu. De la fusion du regard du spectateur et de la pensée scénique du créateur s'élabore, pendant le spectacle, un langage partagé qui enrichit le plateau d'une sémantique inédite.

L'installation interactive Louise Boisclair 2015-02-04T00:00:00-05:00 Comment notre corporéité, notre perception et notre expérience esthétique se trouvent-elles transformées par les dispositifs interactifs de plus en plus présents dans l'art actuel? Pour examiner cette question, l'auteure nous invite dans la traversée de quatre installations interactives : Taken de David Rokeby, Cubes à sons/bruits/babils de Catherine Bécharde et Sabin Hudon, BrainStorm de Jean Dubois et Mécanique Générale de Thierry Guibert.

Media e industria culturale Fausto Colombo 1994

From Technological to Virtual Art Frank Popper 2007 Frank Popper traces the development of immersive, interactive new media art from its antecedents through today's digital, multimedia, & networked art.

Topique 2001

Aufschalten Achim Brosziewski 2003

Medien, Computer, Realität Sybille Krämer 1998

Dictionnaire du multimédia Jacques Notaise 1996

Les Livres disponibles 1997 La liste exhaustive des ouvrages disponibles publiés en langue française dans le monde. La liste des éditeurs et la liste des collections de langue française.

Du modèle à la simulation informatique Franck Varenne 2007 Avec l'évolution récente des modèles mathématiques vers des simulations informatiques, les formalisations du vivant sont de plus en plus intégratives, mixtes et, en un sens, réalistes. Plus généralement, les formalisations d'objets complexes deviennent assises sur et non plus seulement traitées par l'infrastructure informatique. Quelle est la véritable portée épistémologique de cette empirie simulée? Comment la distinguer de la créativité proprement interne aux mathématiques dont la philosophie des sciences a déjà su rendre compte? En se penchant sur les modèles de plantes, cette enquête historique et épistémologique montre comment une telle évolution

bouleverse les épistémologies contemporaines des formalisations et des modèles (dont l'icôneclisme épistémologique si vivace au XX^e siècle) en renouvelant d'une part la question des rapports entre mathématiques, calcul, langage informatique et réplication, et d'autre part la question de l'intégration, dans un objet formel commun, de savoirs disciplinaires distincts.

Spécial Internet (n°71/72) 1997-02-01

Dessin d'architecture et infographie Daniel Estevez 2001 Travail de recherche à but pédagogique sur l'informatisation du dessin d'architecture. Sont étudiées la fonction prescriptive du dessin, correspondant à la manière dont le dessin s'inscrit dans une visée de construction matérielle des édifices, la fonction descriptive du dessin, se rapportant à la maîtrise de la forme des objets architecturaux et la fonction spéculative du dessin.

Connexions Annick Bureau 2002 Net art, création en réseau, art de l'écran, art du code, création collective, position de l'auteur, copyleft, cyberspace, identité en ligne, culture du net ; quels sont les concepts, les idéologies, les désirs et les fantasmes, les plaisirs, les enjeux esthétiques, politiques et culturels? Dans quelle histoire s'enracinent-ils?

La logique politique des technologies de l'information et de la communication Pascal Robert 2005

Triste monde tragique Guillaume Litaudon 2017

Temporalidades digitales Carles Sora Domenjó 2016-12-16 El uso y la comprensión del tiempo ha sido un tema capital para el estudio de las sociedades, el arte, la ciencia o la filosofía. Y lo es hoy también para la creación audiovisual en la era de los new media e Internet. *Temporalidades Digitales* analiza las nuevas configuraciones temporales del audiovisual interactivo desde dos perspectivas: por un lado, la de la estructuración narrativa digital, sus usos, componentes y mecanismos de tratamiento temporal; y por el otro, la de su vivencia y percepción subjetiva. El resultado es una aproximación interdisciplinar que cubre ámbitos de estudio tan diversos como la narratología, los media studies o la filosofía a través del análisis de obras del cibertexto, el arte digital, los documentales interactivos o los videojuegos. Se trata de una de las primeras investigaciones que adoptan esta aproximación. Una contribución con análisis y modelos de comprensión para futuros estudios y diseños de obras interactivas

Le lien social à l'ère du virtuel Gérard Dubey 2001 La technique peut-elle générer de nouvelles manières de se rapporter à autrui? Telle est la question de fond que pose cet ouvrage.

Livres de France 1999

Reading Matters Joseph Tabbi 2018-05-31 The convergence of twentieth-century narrative and technology is one of the most important developments in current literary study. A decade after the founding of the Society for Literature and Science and the appearance of such influential books as Kathleen Woodward's *Culture of Information* and William Paulson's *The Noise of Culture*, Joseph Tabbi and Michael Wutz have edited a landmark volume to summarize this still-emerging field. Twelve original essays and the editors' introductory overview show how these theoretical concerns can contribute to the practical study of narrative. Reading

Matters covers the range of contemporary literature, from the canonical novels of high modernism and postmodernism through subjects new to the academic agenda, such as cyberpunk and hypertext fiction. In an age that has proclaimed the death of the novel many times over, the contributors argue persuasively for the continued vitality of literary narrative. By responding in ingenious ways to the capabilities of other media, they assert, the novel has enlarged and redefined its territory of representation and its range of techniques and play, while maintaining its viability in the new media assemblage.

La memoria sociale Elena Esposito 2001

Geek Philosophie Vincent Billard 2013-10-18T00:00:00-04:00 Qui sont les geeks ? Quelle philosophie ont-ils du monde et quelle philosophie peut-on élaborer à leur sujet ? Voilà les questions auxquelles l'auteur apporte dans ce livre quelques éléments de réponse. Le geek c'est peut-être vous, amateur de nouvelles technologies et de mondes imaginaires. En tous les cas, c'est certainement l'auteur qui tente de penser en philosophe cette bien étrange créature moderne qu'est le geek, à partir de son expérience personnelle d'en être un lui-même. Au fond, le dilemme pourrait être le suivant : faut-il aujourd'hui choisir l'Être ou les geeks ? Faut-il préférer, dans le sillage d'un philosophe comme Martin Heidegger, la philosophie de l'Être ou bien faut-il opter pour le monde des geeks, ces passionnés d'ordinateurs portables et de téléphones mobiles, de robots humains et d'humains bioniques, de fées électroniques et de magiciens dont la science nous donnera demain les pouvoirs ? La question, brûlante, est aujourd'hui plus que jamais d'actualité, dans un monde dont les ressources s'épuisent, dont les prophètes du déclin nous prédisent la fin prochaine et dont les habitants devront peut-être opter pour le retour à la chaumière et au village de campagne plutôt que pour le voyage interplanétaire, la fusion nucléaire et l'exploration infinie des terres possibles.

Essai de logique ternaire sémiotique et philosophique Eugen Cosinschi 2009 La démarche tient d'une « science de l'entre-deux » à la recherche de l'intervalle qui permettra de déchiffrer l'opposition de termes contraires et faire résonner leur fonction corrélatrice. Le moyen terme participe ainsi de deux contraires et devient une condition du transfert opéré de l'un à l'autre, par le passage médiateur de la voie oblique du tiers inclus, dans un mouvement perpétuel qui les lie à distance. Il est la clé de voûte de la logique ternaire et au titre de tiers inclus, organisateur épistémologique. Ceux qui veulent aborder la sémiotique, la philosophie, mais aussi d'autres disciplines, trouveront dans l'ouvrage une entrée pédagogique-heuristique qui exprime explicitement comment la logique conceptuelle ternaire communique l'organisation de son sens. La diversité des triades est telle qu'aucun domaine du discours ne peut en faire l'économie. La triade ordre-hiérarchie/organisation, par exemple, se met en place comme toute triade, mais comme archétype de toutes les triades, comme méta-modèle logique ternaire, elle permet de s'affirmer ouvertement dans l'interdisciplinarité et d'entrouvrir la porte de la transdisciplinarité.

L'Imagination informatique de la littérature Bernard Magné 1991 "Recoupant certaines tentations de l'écriture, l'ordinateur a très vite été sollicité pour la création. Des oeuvres existent, encore mal connues. À l'origine de cet ouvrage, un colloque tenu à Cerisy s'est interrogé sur les modifications que ces essais introduisent dans le champ littéraire. Lorsqu'il est requis pour écrire, l'ordinateur n'intervient pas en outil neutre, simple pourvoyeur de facilités techniques. Il s'agit en fait d'un véritable média, soumettant la production des textes à des règles et à des fonctionnements originaux, qui en modifient l'allure et l'image. C'est

cette imagination nouvelle de la littérature qu'on met ici en débat, à travers ses représentations, ses approches descriptives et analytiques, son insertion culturelle et ses modalités d'enseignement. L'enjeu concerne la définition même du fait littéraire : jusqu'où le recours informatique pourra-t-il en transformer l'idée?"--Book cover.

Informatique, une bibliographie Centre Georges Pompidou. Bibliothèque publique d'information 1997

Vidéo et après Christine van Assche 1992