

L'INTERACTIVITÉ AVEC PURE DATA

L'interactivité est un concept ancestral dont les mécanismes résonnent aujourd'hui avec les technologies capables de capter, de traiter des informations et d'agir en temps réel de façon toujours plus précise, abondante et performante. Ces outils et techniques engendrent des nouveaux processus et réflexions qui étendent considérablement le champ d'exploration des artistes et leur façon de composer.

L'enjeu est de considérer ces différentes stratégies selon l'angle des intentions artistiques, qu'il s'agisse d'encourager l'appropriation de l'œuvre par les spectateurs, de questionner les comportements collectifs ou inter-individuels, ou du désir de concevoir un « système » capable de communiquer et d'interagir à volonté avec son environnement de façon plus ou moins complexe.

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 21 heures
Dates : du 7 au 9 juin 2017 inclus
Horaires : chaque jour de 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h30
Lieu : Mains d'Œuvres, Saint-Ouen (93)
Coût : 1000 € HT
Effectif : 8 personnes

PUBLICS

Artistes issus de toutes disciplines, techniciens audiovisuels, régisseurs, chercheurs, développeurs.

PRÉREQUIS

- Maîtriser les bases de Pure Data (dont trigger, pack/unpack, tableaux, send/receive, sous-patches, abstractions, \$1 et \$0, [sel], [route], opérateurs mathématiques et relationnels (>, <, ==) ; comprendre [le vocabulaire associé](#) ; savoir écrire un compteur et gérer ses périphériques.
- Matériel : ordinateur avec la dernière version stable de Pure Data Extended installée, une webcam et un micro (interne ou externe), un casque.

OBJECTIFS

- Acquérir une culture générale technique et artistique sur la notion d'interactivité, et savoir l'approfondir de façon autonome par une veille.
- Maîtriser les méthodes de programmation adaptées à la création d'œuvres interactives (dans Pure Data).
- Développer sa réflexion sur la composition non linéaire à l'ère des outils numériques.

CONTENUS

L'interactivité : définitions, enjeux et usages d'hier à aujourd'hui, œuvres (historiques, artistiques, scientifiques), outils et techniques, veille techno-logique • L'interactivité avec Pure Data : œuvres, techniques de captations et d'actuations, méthodes de programmation (objets, mapping, patron MVC, chaîne de markov, etc.) • L'écriture : spectateurs et machines, contrôles et accidents, composer avec des contraintes (Pure Kata, Pages Blanches, Netpd, Oupapo), modéliser, affiner, simplifier, dimensionner, prototyper • La composition non-linéaire : gérer les événements temporels (réactivité), processus génératifs, complexité, comportements physiques, conception de l'interface • Thématiques : larsen, matière granulaire (bits, caractères, mots, pixels, samples), sonification et visualisation de données, On/Off, vie artificielle (patch qui meurt), routage des flux.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET ÉVALUATION

Les méthodes participent à nourrir des réflexions sur la recherche artistique et la façon de créer. La formation suit une progression visant dans un premier temps à susciter l'inspiration, puis à inciter à l'exploration de modes de composition existants. La pédagogie de projet intervient ensuite pour évaluer de façon formative la capacité à adopter et à faire évoluer ces mécanismes dans une pratique personnelle. L'ensemble alterne cours magistraux, temps de pratique individuels et collectifs en atelier, et échanges en groupe sur les enjeux esthétiques et technologiques des œuvres numériques.

INTERVENANT

Jérôme Abel, artiste, développeur et bidouilleux (Marseille). Cofondateur du collectif d'artistes [Impala Utopia](#), il conçoit et réalise des dispositifs interactifs et multimédia dans lesquels il interroge de façon ludique et critique les relations entre l'homme et son environnement. Il participe à plusieurs festivals d'art numérique en France et à l'étranger. Particulièrement actif au sein de l'association [Resonance numérique](#), il anime des ateliers dans les lieux culturels, les écoles d'art et intervient au [LEO](#) (Lieu de Fabrication Ouvert).