

ARTS VIVANTS ET ARTS VISUELS FACE AU
NUMÉRIQUE: ENJEUX, POTENTIELS ET LIMITES
INITIATION AUX OUTILS NUMÉRIQUES

FORMULAIRE DE DEMANDE D'INSCRIPTION

Nom _____

Prénom _____

Âge _____

Profession _____

Statut _____

Adresse postale _____

Adresse e-mail _____

Téléphone portable _____

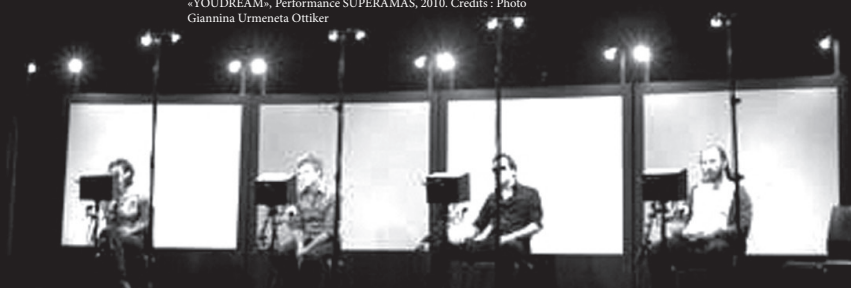
Le formulaire d'inscription est à envoyer à :
formationarts@u-picardie.fr

> **Contacts** Françoise Hanss 03 22 80 69 25 - Charlotte Beaufort 06 62 84 16 62

ARTS VIVANTS ET ARTS VISUELS FACE AU NUMÉRIQUE : ENJEUX, POTENTIELS ET LIMITES INITIATION AUX OUTILS NUMÉRIQUES



«YODREAM», Performance SUPERAMAS, 2010. Credits : Photo
Giannina Urmeneta Ottiker



Formation sélectionnée Région Picardie /
Afdas (accord-cadre Culture)

ARTS VIVANTS ET ARTS VISUELS FACE AU NUMÉRIQUE: ENJEUX, POTENTIELS ET LIMITES INITIATION AUX OUTILS NUMÉRIQUES

DU LUNDI 5 AU VENDREDI 9 SEPTEMBRE 2016 - DURÉE : 30
HEURES

OBJECTIFS

- > Donner un aperçu des usages et pratiques liés au numérique dans la création artistique.
- > Apporter des fondements historiques, critiques et pratiques dans le domaine du numérique.
- > La formation examine les savoirs clés relevant du domaine de la création numérique. Il s'agit d'aborder le contexte d'émergence de ces outils numériques, de donner un large éventail des champs d'applications possibles avec démonstrations et mises en situations à l'appui, de donner également les moyens d'interroger les changements (positifs et négatifs) que ces nouveaux usages induisent dans les processus de création.
- > Cette formation a pour objectif de fournir des savoirs et de susciter des questionnements pour enrichir la maîtrise et le potentiel créatif des stagiaires.
- > À l'issue de cette formation, les stagiaires seront plus à même de choisir les outils numériques qui correspondent à leurs besoins en matière de création.

PROGRAMME

> Module 1 : Des arts électroniques aux arts numériques

Introduction retraçant l'avènement du numérique dans le champ des arts plastiques, des arts visuels et des arts du spectacle et présentant les orientations du stage.

> Module 2 et 3 : L'image spatiale: videomapping et design de projection

Cette intervention entend introduire des notions de base relatives à l'élaboration (méthodologie de conception) et la réalisation (technique) de dispositifs numériques faisant intervenir l'image projetée sur supports non-exclusivement dédiés. Comment aborder les potentiels d'expressivité de la dimension scénique de l'image dans les médias situés (performance, installation, parcours) ? Montrer les avantages et inconvénients de ces techniques.

> Module 4 : Synchronisation Son, Lumière et Moteur

Le but de cette formation est de montrer, en se basant sur des projets réels (installations et spectacles) de la compagnie Superamas, comment peuvent interagir sons, lumières, vidéos, commandes électriques, mouvements (dirigés ou captés). Le module commencera par une

présentation générale assez complète des outils, langages, protocoles et concepts. Montrer comment son, lumière et moteur peuvent être synchronisés via le protocole MIDI, avec les logiciels «Live» pour le son ; «LCedit+» associé à l'interface DMX «Lanbox» pour la lumière et via la carte Arduino pour le moteur. Une analyse des avantages et des inconvénients dans la mise en œuvre de ces technologies sera aussi proposée pour chaque thème.

> Module 5 : Capteurs dans le monde réel vers le numérique. L'outil Arduino

Introduction à la carte «Arduino» ; lecture de capteurs, transmission à un ordinateur pour manipuler son, lumière ou vidéo (logiciel «Max/Msp»). Manipuler plusieurs capteurs tels que : pression, température, luminosité, position, distance, choc, etc., avec les cartes Arduino mises à disposition pour interagir avec les logiciels son, lumière et vidéo installés sur les ordinateurs des intervenants. Communication à distance capteur/ordinateur grâce à la petite carte radio Xbee installée sur un gant munit de capteurs pour manipuler de la lumière et du son. Ce gant a été mis au point et fabriqué pour la production du spectacle « Théâtre » pour un système de motion capture 3D. Montrer les avantages et inconvénients de ces techniques.

INFOS PRATIQUES

- > **Organisme de formation** : Université de Picardie Jules Verne. **Lieu** : Maison de la Culture d'Amiens - 2 Place Léon Gontier 80000 Amiens
- > **Public** : artistes-auteurs, intermittents du spectacle artistes et techniciens, salariés permanents secteurs de l'audiovisuel, du cinéma, du spectacle vivant basés en priorité en Picardie
- > **Contacts** **Françoise Hanss** 03 22 80 69 25 - **Charlotte Beaufort** 06 62 84 16 62
formationarts@u-picardie.fr

INTERVENANTS

Charlotte Beaufort : Maître de Conférences en Arts et technologies à l'Université de Picardie Jules Verne. *Module 1.*

Ludovic Burczykowski : Docteur en esthétique, sciences et technologies des Arts. Il théorise, enseigne et pratique la rencontre des espaces numérique et physique dans les dispositifs artistiques (performance, installation, parcours). *Modules 2 et 3.*

Jérôme Dupraz. Collectif SUPERAMAS : Collectif d'artistes fondé en 1999 qui allie arts visuels et arts vivants. Leurs créations utilisent abondamment les nouvelles technologies. *Modules 4 et 5.*