

DEVENIR ARTISTE-PROGRAMMEUR EN PURE DATA

Dans un monde où les technologies sont omniprésentes, de plus en plus de créateurs ont recours à des outils numériques. La technique artistique est en soi un enjeu majeur : ce peut être une source d'inspiration ou une contrainte. Dans tous les cas, il s'agit d'une composante essentielle d'une œuvre. Être artiste-programmeur, c'est développer soi-même ses créations et manipuler des structures de la pensée scientifique donnant accès à d'autres possibles artistiques.

Pure Data est un couteau suisse de l'art numérique. Très performant pour le temps réel et la création sonore, son développement est porté par une communauté de hackers particulièrement active qui le tient à jour des dernières innovations. La programmation par « patch » crée des formes arborescentes : coder revient à créer un diagramme fonctionnel, une transposition immédiate de la pensée au faire, qui rend cet environnement particulièrement attrayant pour les débutants en programmation.

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 174 heures (147h en présentiel + 27h en FOAD)
Dates : du 6 avril au 19 octobre 2017 inclus
Horaires : planning détaillé remis à l'inscription
Lieu : Mains d'Œuvres, Saint-Ouen (93)
Coût : 7163 € HT
Effectif : 8 personnes

PUBLICS

Artistes et créateurs issus de tous domaines, chercheurs, enseignants, pédagogues, animateurs socioculturels, techniciens et ingénieurs du spectacle, chargés de projets culturels, etc.

PRÉREQUIS

- Maîtriser des concepts de mathématiques et logique formelle (mise à niveau).
- Disponibilité : développement d'une pratique en dehors des heures de formation. Un planning personnel est mis en place afin d'y allouer au minimum cinq heures par semaine durant la formation.
- Matériel : disposer d'un ordinateur personnel.

OBJECTIFS

- Acquérir une culture générale de l'informatique et du métier d'artiste-programmeur.
- Maîtriser les techniques de base dans Pure Data, ainsi qu'une spécialité technique parmi plusieurs thématiques au choix.
- Maîtriser les outils d'écriture de projet permettant d'optimiser ses savoir-faire techniques.
- Comprendre les mécanismes d'autoformation et savoir les intégrer à sa méthode de travail.

CONTENUS

Pure Data est outillé pour réaliser une large palette d'applications. Issu de la culture libre, il se déploie constamment. Afin d'évoluer dans cet environnement, la formation se fonde sur une maîtrise parfaite des techniques de base (interface de programmation, langage, structure, syntaxe, fonctions) autant que sur la culture générale (de l'art numérique, de l'histoire de l'art, de la physique et des mathématiques du son) et des méthodes (habitudes de programmation ; outils d'écriture de projet : cahier des charges, scénographie, fiche technique, scénario, documentation ; autoformation : évaluer ses ressources, lire et adapter du code d'autrui, les sites de veille technologique et de mutualisation). La revue de techniques avancées (protocoles de communication...) et le perfectionnement thématique (exemples de modules au choix : tracking vidéo, GEM et shaders, spatialisation sonore, musique générative) sont l'occasion d'appréhender des méthodes efficaces pour développer une technique adaptée à sa pratique artistique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET ÉVALUATION

Les procédés sont adaptés de méthodes dynamiques d'apprentissage et s'appuient sur l'individualisation et l'autonomie : inscription dans la durée, immersion dans le sujet, répétitions via une approche multicontexte, respect du rythme de progression, sujets de travail actuels, favorisant l'expression artistique, et diversifiés via l'intervention de formateurs invités, temps collectifs (travail en équipe, échanges de pratiques), planning de travail et révisions personnalisés, choix de sa spécialisation. La pédagogie de projet intervient dès le début du cycle. La réalisation fait l'objet d'une présentation. Un portfolio sert d'outil de suivi et d'évaluation continue. Celle-ci prend en compte les choix des techniques et leur adéquation avec les intentions artistiques.

INTERVENANT

Christian Delécluse est artiste, architecte, ingénieur, professeur (...).