



Enjeux techniques et artistiques de l'interaction temps réel

du 17 au 22 novembre 2014
du 8 au 13 juin 2015
42 heures
Paris / La Gaîté Lyrique
avec Guillaume Marmin

En partenariat avec



Objectifs

- Connaître les enjeux et potentiels de l'interaction en temps réel
- Savoir définir ses besoins techniques en fonction d'objectifs artistiques
- Se familiariser avec le logiciel Isadora, en connaître les possibilités et savoir utiliser ses principales fonctions
- Connaître les différents types de contrôleurs, capteurs et actionneurs existants
- Concevoir, réaliser et optimiser une installation interactive et/ou multimédia
- Optimiser et rendre accessible un patch pour différents utilisateurs depuis tablettes et mobiles

Contenu

Jour 1 et 2

Introduction :

- Présentation de l'intervenant, des stagiaires et de leurs attentes spécifiques, du déroulé de la formation
- Présentation des enjeux techniques et artistiques de l'interactivité en temps réel

Formation théorique à Isadora :

- Familiarisation avec l'interface et le fonctionnement général du logiciel
- Présentation des outils de diffusion vidéo et audio
- Présentation des outils de communication multimédia, de la mise en relation des différents signaux et protocoles
- Présentation des différents contrôleurs, capteurs et actionneurs et de leurs modes d'utilisation
- Présentation des fonctions d'édition de patch et de leur contrôle en OSC via tablettes, mobiles...

Application :

- Conception de projets d'installation en fonction des affinités artistiques de chacun
- Etude et définition des dispositifs interactifs en fonction des projets

Jour 3 à Jour 6

Mise en œuvre des projets sur Isadora :

- Rassemblement et mise en œuvre des moyens techniques
- Création des contenus sur Isadora et sur les principaux logiciels de création audiovisuelle
- Optimisation des contenus pour une diffusion sur Isadora
- Mise en œuvre et réglage de contrôleurs, capteurs et actionneurs
- Installation des dispositifs et de leurs supports de diffusion
- Tests, réglages et optimisation des dispositifs
- Présentation des travaux réalisés dans la semaine ouverte à des professionnels du spectacle et des arts numériques
- Échange et débriefing

UN GOÛT D'ILLUSION

Pré Requis

- Bonnes connaissances des environnements mac ou pc
- Connaissances des outils de diffusion vidéo ou son
- Connaissances en montage vidéo ou son

Méthode

Après une première approche théorique du logiciel Isadora et des enjeux liés à l'interaction dans les arts numériques, les participants se familiariseront à la création de patches et de dispositifs par la pratique et la mise en place d'installations ou le développement d'un projet spécifique. Chaque étape de ce workshop sera l'occasion de questionner et de développer les outils techniques en fonction des objectifs artistiques de chacun.

Supports et matériels utilisés

Nous demandons aux stagiaires de bien vouloir venir munis de leur ordinateur personnel.

Formateur

Guillaume Marmin, réalisateur et plasticien