

# De linux à *pure data*, *gimp*, *blender*, *scribus*... logiciels libres, interactivité et création

Cadre  
réservé  
à la HEAR

Date	Durée	Lieux	Coût	Effectif
10-13 juill. 2017	28 heures	Strasbourg	1 000 €	12

## Public concerné

Artistes plasticiens, techniciens,  
artistes du spectacle vivant, makers.

## Prérequis

Pratiques professionnelles en  
arts visuels, spectacle vivant,  
performances. Intérêt pour  
l'art numérique et les nouvelles  
technologies.

## Renseignements/inscription

Grégory Jérôme, coordinateur  
gregory.jerome@hear.fr

Anaïs Menrath, assistante  
anaïs.menrath@hear.fr

## Contact

+33 (0)3 69 06 37 89

## Objectifs pédagogiques

- Explorer l'univers logiciel libre *Open Source* pour la création artistique et en comprendre les principes et fonctionnements.
- Connaître les ressources logiciel.
- Devenir autonome dans l'identification et la sélection des ressources logiciel pertinentes selon les processus de création.
- S'initier à la maîtrise des principaux logiciels.
- Être capable de concevoir un projet artistique en s'appuyant sur des ressources logiciel libre.
- Être capable de sélectionner les logiciels *Open Source* nécessaires et de spécifier leurs apports au projet.
- Être capable de décrire le projet en vue de sa présentation.

## Programme détaillé de la formation

L'univers des logiciels *Open Source* commence à impacter fortement les fonctionnements sociaux. Beaucoup y font désormais référence. Mais s'y engager, en abandonnant la logique des logiciels propriétaires auxquels nous sommes habitués depuis nos premiers pas dans le monde du numérique, présente des difficultés qu'il faut lever.

Dans le domaine de la création artistique cet univers de ressources ouvre le champ des possibles.

### Jour 1 :

#### • Matin

- Accueil des participants, convivialité et mise en situation
- Première présentation des intervenants et du programme
- Présentation des stagiaires et contextualisation du stage :  
Les stagiaires se présentent, parlent de leur parcours, expériences et réalisations (1<sup>er</sup> tour de table), puis ils présentent leurs besoins et attentes (2<sup>nd</sup> tour de table)

#### • Après-midi

Chaque intervenant présente les contenus qu'il va aborder et sa contribution au dispositif de formation

Christian Mahieu, sociologue, chercheur : Le monde du logiciel libre est celui de la création ouverte et des communs

- Présentation du dispositif pédagogique : concevoir un projet artistique en *Open Source*
- Atelier créatif collectif : expression, *brainstorm*, choix d'un projet

### Jour 2 :

#### • Matin

- Préciser et achever la définition du projet : architecture d'ensemble, composantes, actions à engager
- Formaliser un pré-dossier de présentation : mise en page, options graphiques ( *libreoffice*, *gimp*, *inkscape*, *scribus*...)

Pour cela, on scinde le groupe en deux ateliers menés en parallèle :

- Atelier 1 : étude de faisabilité technique ;
- Atelier 2 : écriture artistique et présentation.

#### Après-midi

– Poursuite des travaux en ateliers

- Atelier 1 étude technique : déterminer les besoins, spécifier les actions à mener, définir les solutions, rechercher les outils nécessaires, établir le synoptique, préciser la faisabilité de chaque élément, en tenant compte des coûts, établir la liste des tâches, tests à réaliser...
- Atelier 2 écriture artistique : définir le concept, préciser les contenus artistiques, argumenter les choix, constituer

le dossier, rechercher les médias, mettre en forme les supports...

On s'assure d'une circulation des stagiaires entre les deux ateliers pour permettre un premier niveau d'intégration des deux aspects du projet.

Jour 3 :

• Matin

- Discussion collective pour faire converger et intégrer les contenus, échanges sur les expériences de la veille, compte rendu des recherches et premier bilan des ressources logicielles utilisées.
- *Reprise des ateliers*

• Après-midi

- Travail en ateliers

Jour 4 :

• Matin

- Achèvement du travail en ateliers et perfusion des ateliers, présentation réciproque des ateliers

• Après-midi

- Finalisation du dossier regroupant l'ensemble des documents produits
- Présentation de la liste des ressources utilisées et la positionner par rapport à l'offre existante de ressources en *Open Source*
- Compte-rendu des recherches
- Bilan des travaux réalisés

**Support fourni aux stagiaires**

- 4 postes de travail avec 2 écrans par poste
- Système d'exploitation : Linux Ubuntu 16.04
- Les participants sont invités à amener leur ordinateur personnel.

## Évaluation pédagogique en fin de parcours

Évaluation des contenus proposés et retours d'expériences en collectif. Les acquis de la formation seront réalisés par auto-évaluation. Une fiche d'évaluation anonyme écrite sera transmise aux stagiaires. Une attestation individuelle de formation sera remise à chaque participant.

### Formateurs

Christian Mahieu, chargé de recherche au CNRS (CR1) au sein du LEM – Lille Économie & Management, centre de recherche commun au CNRS et à l'Université de Lille, ses recherches portent actuellement sur les conditions de la prise d'initiative en économie sociale et solidaire ainsi que sur les processus de l'alterentrepreneuriat (contrats avec la Région Nord Pas de Calais).

En partenariat avec les principaux acteurs de ce secteur, il développe un projet de mise en convergence des actions de capitalisation-mutualisation-formation à l'accompagnement de projets en économie solidaire et collaborative.

Jean-Marc Delannoy, directeur artistique d'*Amalgamix*, collectif de mélangeurs d'images oscillant entre spectacle audiovisuel *in situ* et installation cinématographique expérimentale, Jean-Marc s'essaie à travers ses projets à la scénographie d'image, à la projection et la performance vidéo et développe des machineries scénographiques inédites.

Antoine Rousseau, ingénieur en électronique, guitariste et bassiste, Antoine *alias Ant1* travaille sur la synthèse et les traitements audio et vidéo numériques, la multidiffusion et la construction d'interfaces humain-ordinateur. Depuis 2003, ses installations-spectacles sont programmées dans des festivals de musique et de théâtre de rue ou des lieux d'exposition

Richard Le Bihan, une chance d'être né au tout début de l'informatique personnelle. Une autre d'avoir eu une station *Silicon Graphics* dans les pattes. Du jeu vidéo, à la pub en passant par l'installation artistique. 17 années de pixels dans les yeux, de caméras, de squelettes, de *shaders*... Un couteau suisse du métier, une préférence pour les solutions venant du libre. Et quand il pourrait prendre du temps pour lui, il préfère donner des cours!