

Découverte de l'interaction temps-réel

Durée :
3 ou 4 jours
(21h ou 28h)

Tarif :
sur devis

S'initier à la création multimédia avec Processing et Isadora

Public

Régisseurs de spectacle, son, lumière et vidéo.

Prérequis

- Connaissance de la vidéo et du son en numérique.
- Connaissance de l'utilisation d'un ordinateur.

Objectifs

- Découvrir des outils numériques temps-réel.
- S'initier à l'utilisation de Processing et Isadora comme outils de création.
- S'initier à la programmation.
- Connaître des médias, image et son.
- Réaliser un projet mettant en œuvre les notions et techniques étudiées.

Contenu

Historique des technologies, présentation de réalisations

Tour d'horizon des solutions technologiques, des formats et des protocoles. Présentation des outils logiciels. Prise en main de Processing, réalisation d'une animation interactive. Prise en main de Isadora, réalisation d'un lecteur vidéo.

Programmation

Approfondissement d'Isadora, les différents outils, la mise en œuvre. Initiation à la programmation. Communication entre logiciels, OSC, midi, Syphon. Réalisation d'un prototype Processing – Isadora avec Syphon et OSC. Écriture du projet. Création et préparation des contenus vidéos, audio et 3D.

Retours sur l'avancement des projets

Mise en œuvre du dispositif scénographique et technologique. Tests, essais & présentation au groupe des évolutions et progrès de chaque projet. Accompagnement personnalisé des stagiaires et pistes de travail pour mener à bien leurs projets. Échanges et débriefing.

Formateur

Jacques Hœpffner crée des images liées à la documentation critique et politique des espaces et des corps. Il les manipule et les met en scène dans des dispositifs qui mêlent interactions, projections et scénographie. Il travaille ou a travaillé avec, entre autres, Rachid Ouramdane, Jean Boilot, Dominique Boivin, Cécile Proust, Anne Collod, Tan Dun, Dominique Dalcan, Patrick Bouchain. Ses créations font appel aux technologies de l'interaction qu'il programme en utilisant, selon les besoins, Max/Msp, Isadora, Processing, Unity 3D et Touch Designer. Il organise des ateliers engageant une réflexion sur ces pratiques à l'Université, en Écoles d'Arts et dans le cadre de la Formation Professionnelle.

Méthode pédagogique

Une fiche technique sera jointe au devis pour préciser les besoins matériels.

Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel.

Validation de la formation

Une attestation de formation sera délivrée à chaque stagiaire à l'issue de celle-ci.