



Le code créatif,

un outil d'éducation accessible et formateur,
un point de repère pour appréhender le numérique.



Education & Numérique

Un projet
CreArtCom
Digital Design Studio

<http://www.creatcom.eu>

7 place Chazette, 69001 Lyon, France
email: creatcom.studio@gmail.com

*"Je ne peux pas comprendre que les gens n'apprennent à lire et à écrire que les 26 lettres de l'alphabet. Ils devraient au moins y ajouter les 10 chiffres, les intégrales et les sinus (...). Ils devraient de plus maîtriser deux langages de programmation, afin de disposer de ce qui, en ce moment, constitue la culture."*Friedrich Kittler, auteur allemand

Notre proposition "**Le code créatif, un outil d'éducation accessible et formateur, un point de repère pour appréhender le numérique**".

Il existe depuis quelques temps de nouveaux modèles de langage qui permettent une approche ludique et créative de l'informatique. La plupart de ces langages sont des simplifications qui utilisent pour certains des fonctions élémentaires sous forme d'objets graphiques à relier, à connecter les uns aux autres, pour d'autres des réductions pertinentes d'instructions mettant en relief les mots clés qui permettent de manipuler entre autre des médias.

Bon nombre de ces langages sont en source ouverte et gratuits disponibles pour les trois systèmes d'exploitations les plus utilisés (OSX, Windows, Linux). Nous nous tournons principalement vers trois d'entre eux (liste non-limitée): Processing, Csound, Pure Data.

Ces logiciels permettent de d'enregistrer, de générer, de traiter et de restituer du son, de la vidéo et de l'image aux formats standards du web.

Notre médiation consiste à démystifier l'utilisation du code informatique en mettant en pratique son utilisation dans le cadre d'ateliers.

Des séances d'initiation au code créatif sont introduites par la présentation de travaux d'artistes ou de collectifs artistiques à travers le monde, dans les domaines des arts numériques, du spectacle vivant, de la "game-culture" ou du design urbain.

Nous aborderons les domaines suivants : **numérique et graphisme, audionumérique, games, imagerie 3D, installations, interfaces homme-machine, internet des objets**

Ces différents points de vue de la création numérique sont abordés en 3 "chapitres" répartis sur 4 ou 5 interventions avec deux intervenants spécialisés.

– **chapitre 1: découvertes de travaux et de pratiques**

visionnage de travaux et d'installations artistiques ayant recours aux technologies et à l'informatique, présentation de leur fonctionnement, sur les thèmes de l'art en réseau, la circulation des données, la cybernétique, la robotique et les systèmes comportementaux, l'imagerie numérique.

– **chapitre 2: atelier de jeux**

manipulation d'interfaces graphiques, découverte de programmes, utilisation de jeux interactifs et de modes d'interaction.

Un projet
CreArtCom
Digital Design Studio
<http://www.creatcom.eu>

7 place Chazette, 69001 Lyon, France
email: creatcom.studio@gmail.com

– **chapitre 3: "sous le capot" initiation au code créatif**

découverte et réalisation d'un ou plusieurs programmes élémentaires générant et traitant son ou graphisme contrôlés par souris et clavier.

L'équipement qui nous est nécessaire:

- une salle comprenant 1 poste informatique minimum par groupe de 5 élèves
- des ordinateurs de moins de 7 ans
- 1 vidéoprojecteur
- 1 système de diffusion sonore pour la classe et des écouteurs personnels (la plupart des élèves possèdent le leur.)

Le studio CreArtCom se chargerait du contrat des intervenants et ferait l'interface avec l'établissement.

Intervenants pressentis

Lionel Radisson est designer interactif indépendant, diplômé de l'É.S.A.D. Saint-Étienne, travaille à la rencontre de l'objet, du graphisme et du numérique. Il est fondateur des ateliers Processing Lyon, au cours desquels il enseigne la pratique du "code créatif".

Derrick Giscloux est artiste, musicien, concepteur et réalisateur en informatique. Il est titulaire de plusieurs prix de conservatoire et d'un mastère universitaire de création musicale appliquée aux arts visuels. Il s'est par ailleurs formé en informatique au Gmem et avec l'Ircam (Centres nationaux de création contemporaine) dans le cadre de la formation continue.

Ses compétences lui ont permis d'intervenir auprès du corps professoral en tant qu'enseignant et responsable de studio de création à l'Institut Universitaire de Technologie du Puy-en-Velay et à l'Université Lyon-Lumière (Lyon II).

Sa pratique artistique est focalisée vers les arts visuels et ses productions consistent en la réalisation d'installations visuelles, de dispositifs sonores et interactifs. Il travaille sur l'éclatement de la représentation, la multiplicité des formes et l'illusion grâce au paradigme numérique. Les problématiques que suscite la machine numérique constituent l'essence de sa production et son approche est transversale.