

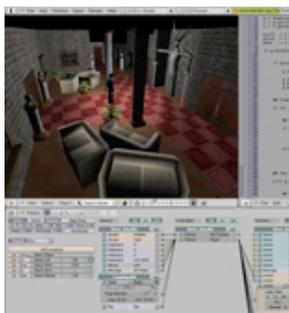


Image : beewoo, 2008

English follows

RAPPEL :: 4 Ateliers de formation professionnelle

Le Studio XX vous invite à réaliser des projets dans le cadre d'un de nos quatre ateliers de formation professionnelle donnés par des experts des milieux de l'art et du multimédia destiné aux femmes et artistes.



1. Ludologie Numérique : Exploration artistique de la création en jeu vidéo avec Blender 3D

Cette formation donnera aux créatrices d'art médiatique la chance incomparable d'approfondir le contenu expressif de leur projet à l'aide de la structure ludique du jeu, en développant les composantes interactives de leur oeuvre à travers l'exploration des outils les plus spécialisés du domaine du jeu vidéo.

Les artistes ayant une pratique en arts médiatiques (Web, vidéo, son, installation) désirant approfondir la maîtrise des images en mouvement grâce aux outils libres seront enthousiasmées par la versatilité de Blender 3D, son moteur de jeu et son intégration avec le logiciel Pure Data.

Durant la formation, les participantes aborderont les différentes composantes d'un projet de jeu interactif. L'aspect théorique de la conception lié à la construction, l'articulation du contenu et le développement d'un concept interactif seront explorés pour mettre à profit la structure du jeu dans les oeuvres des artistes. Des présentations d'experts seront incorporées au déroulement des classes d'enseignement technique de Blender 3D de façon à faire développer le contenu et la forme des projets ludiques.

Format : Les artistes acquerront de solides bases dans les domaines de l'animation, de la confection de personnages 3D et l'environnement des textures, ainsi qu'une initiation au moteur de jeu « Open Source » de Blender 3D, afin de leur donner des outils de confection d'une forme d'expression extrêmement répandue dans la région de Montréal : le jeu vidéo.

Les participantes étudieront les principales composantes techniques du travail en équipe de production 3D:

- **La modélisation** - l'éclairage, les textures, matériaux et couleurs
- **L'animation** - la création d'une armature et les techniques d'animation
- **Le travail en temps réel** avec l'intégration dans le moteur de jeu de Blender ou dans le logiciel Pure Data

Des présentations ponctuelles réparties aux moments charnières de la formation seront proposées par des spécialistes de l'industrie qui aborderont les aspects théoriques et la scénarisation d'un projet ludique et interactif.

* Pré-requis : une expérience de base avec les ordinateurs et la volonté de s'amuser en les utilisant! Être membre du Studio XX.

* Dates : session 1 du 4 octobre au 13 décembre 2008, session 2 du 10 janvier au 21 mars 2009

* **Prix : 190\$ par session de 45h de cours + libre accès au laboratoire**



Allison Moore, 2008
Photo : Stéphanie Lagueux

2. Autonomie et Activisme : la conception multimédia sur Linux et les logiciels libres

La réalisation de projets artistiques à travers une série de formations vise à l'apprentissage des applications multimédias libres (gratuitiels à code source ouvert) sur plateforme Linux afin de leur faire découvrir et développer le potentiel créatif qu'elles recèlent. Les participantes seront appelées à concevoir une oeuvre à l'aide des outils libres qu'elles auront appris à utiliser. Ce projet permettra aux artistes participantes de se familiariser avec des applications gratuites ; aujourd'hui en plein essor. Elles auront la chance de travailler dans un espace de création en développement rapide et pourront s'approprier les outils qui leur conviennent. Les formations se dérouleront en alternance d'exposés, de démonstrations et de travaux dirigés.

Formation Linux : Ce cours d'introduction vise à démystifier le système d'opération Linux et les logiciels libres. Au terme du cours, les participantes sauront

configurer et adapter leur système d'exploitation, et pourront se procurer et installer les logiciels libres qui correspondent à leurs besoins. Le cours a pour but de rendre Linux plus accessible aux artistes en leur donnant immédiatement l'opportunité de mettre leur acquis en pratique avec des logiciels de multimédias. Elles découvriront aussi comment se procurer un système d'exploitation « Live » tel que UBUNTU et UBUNTUSTUDIO, qui fonctionnent à partir d'un CD.

Introduction au traitement de l'image avec The GIMP : Les participantes apprendront à manipuler des images avec Gimp.

Initiation à la création de pages Web avec Drupal : Introduction à la création de sites Web avec Drupal, le système de gestion de contenu dynamique. Les participantes produiront un site Web en vue de mettre en ligne un portfolio constitué de leurs oeuvres : images numériques, animations, vidéos et son.

* Pré-requis : la volonté de travailler avec les logiciels libres et gratuits. Être membre du Studio XX.

* Dates : débute à la mi-octobre 2008 jusqu'à la mi-février 2009 (dates à préciser)

* **Prix : 190\$ pour de 36h de cours + libre accès au laboratoire**



Patrice Coulombe, 2008
Photo : Stéphanie Lagueux

3. L'espace médiatique : formation sur MAX-MSP et microcontrôleurs

L'objectif général de la formation est de permettre à neuf femmes artistes - via la réalisation d'une oeuvre multimédia - de s'approprier un point de vue théorique d'une des multiples composantes d'une oeuvre multimédia : le son, la vidéo, l'interactivité, l'internet, la programmation logiciel (MAX/MSP Jitter) et la programmation physique (circuit électronique, microcontrôleur ARDUINO).

Lors de la formation, l'instructeur et artiste médiatique **Patrice Coulombe** procédera à un aller-retour constant entre l'apprentissage du logiciel Max/MSP, les parenthèses sur les notions techniques essentielles à une compréhension du fait sonore, de la manipulation vidéo, de l'interactivité physique et les ouvertures aux questions connexes qui surgiront de la pratique même des participantes, soit les questions de mise en forme et de la réalisation d'une oeuvre médiatique. Des praticiennes seront aussi invitées à présenter leur démarche de travail aux

participantes. Les artistes auront accès à du temps libre au laboratoire pour la réalisation des oeuvres.

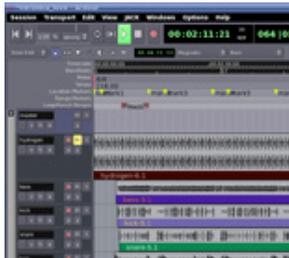
Suite à la formation, les artistes maîtriseront les outils nécessaires pour développer pleinement toutes les composantes médiatiques de leur travail.

Format : Cours accompagnés d'ateliers supervisés, en deux sessions. La première session sera concentrée sur l'apprentissage de MAX/MSP et JITTER à travers des projets exploitant le son et la vidéo. La deuxième session sera concentrée sur l'apprentissage de la programmation physique (senseurs, circuit électroniques) tout en approfondissant l'apprentissage de MAX/MSP.

* Pré-requis : une connaissance de base des ordinateurs et des applications multimédias est souhaitée. Des connaissances en programmation informatiques sont un avantage. Les participantes devront avoir un projet simple sur lequel elles travailleront durant de la formation. Être membre du Studio XX.

* Dates : L'atelier débutera le dernier dimanche d'octobre 2008 de 13h00 à 17h00

* **Prix : 175\$ par session de 32h de cours + libre accès au laboratoire**



4. Création audionumérique : atelier Open Source avec Ardour

La réalisation de projets artistiques à travers cette formation vise à l'apprentissage du logiciel de traitement audionumérique libre Ardour sur plateforme Linux afin de leur faire découvrir et développer le potentiel créatif qu'il recèle. Les participantes seront appelées à concevoir une oeuvre sonore à l'aide des outils libres qu'elles auront appris à utiliser.

Chacune de ces fonctionnalités sera approfondie : édition, mixage, enregistrement, synchronisation avec d'autres logiciels, utilisation des greffons libres et techniques de *mastering* . Les filtres et plugins qui sont écrits par des centaines de programmeurs à travers le monde inclus dans Ardour procureront aux utilisatrices une gamme d'effets bien plus large et originale que celles qui est incluse dans les logiciels propriétaires qu'il faut acquérir à grands frais. Les participantes prendront

connaissance des périphériques fiables et supportées par Linux pour le travail en studio avec Ardour. Les cartes de son, claviers MIDI et surfaces de contrôle seront présentés au cours de la formation. Les participantes apprendront comment les configurer tous les outils audio et les utiliser avec Ardour.

* Format : Les cours seront donnés sous forme d'ateliers où chaque participante aura à réaliser des montages audio en utilisant les techniques préalablement montrées par le professeur. La création d'une pièce sonore complète en passant par toutes les étapes de production sera réalisée.

* Pré-requis : Des connaissances de base du travail sur ordinateur, des notions de l'audio numérique sont un atout. Être membre du Studio XX.

* Dates : session 1 du 6 novembre au 11 décembre 2008 de 18h à 21h, session 2 du 15 janvier au 19 février 2009 de 18h à 21h

* **Prix : 120 \$ par session de 18h + libre accès au laboratoire**

+++

Une sélection des oeuvres créées dans le contexte de ces 4 ateliers sera spécialement présentée lors des salons Femmes br@nchées et les meilleures d'entre elles seront présentées lors de la Biennale internationale HTMiles du Studio XX.

Informations: 514.845.0289 ou par courriel: ateliers at studioxx dot org

1 Les hommes sont bienvenus dans la mesure des places disponibles.

REMINDER :: 4 Professional Training Workshops

Studio XX is accepting project proposals to be created within the framework of four professional workshops given by experts in the field of art and multimedia intended for women & artists.

1. Digital Ludologie (Game Theory) : Artistic Exploration of Creativity in Video Games with Blender 3D's Open Source game play generator

This workshop offers participants the opportunity to broaden the expressive content of their projects by incorporating game play structures into their work. By developing the interactive components of their digital art, artists will explore the most specialized tools from the world of video gaming.

Participants will have the chance to explore the different components of an interactive game project. Theoretical aspects of design relating to the construction, the content, and interactive concept development will be explored to optimize the game structure in the artist's works. Those who wish to broaden their proficiency with moving images using Open Source software will be thrilled by the versatility of Blender 3D, its game engine and the integration with Pure Data; the real-time graphical programming environment for audio, video, and graphical processing.

The workshop is ideally suited for artists who have practical experience in media arts (web, video, audio and installation) wishing to develop interactive components and expressive content for their work through game play structure.

Topical presentations by professionals from the industry will be scheduled to coincide on appropriate dates during the course. Presentations will also address Blender 3D, interactive scriptwriting and theoretical issues.

*Format: Artists will acquire a solid foundation in: animation, 3D character modeling, texture environments and an initiation to the "Open Source" play generator of Blender 3D.

Participants will learn the key technical components required for a 3D production:

- Modeling: Lighting, texture, materials and colours.
- Animation: Armature and animation techniques, with real-time workflow incorporated into the game engine for Blender or Pure Data.

* Prerequisite: Basic computer knowledge and the desire to have fun. A Studio XX membership.

* Dates: Session 1 from October 4th to December 13th 2008, Session 2 from January 10th to March 21th 2009

* **Cost: \$190 per session for 45 hours of instruction including free access to the Studio's Lab.**

2. Autonomy and Activism: Multimedia Design on Linux and "Open Source" Software.

The workshop will give nine women artists the opportunity to discover and develop the creative potential of multimedia design on Linux. Participating artists will conceive and create a project through a series of exercises and become proficient with the latest and most popular multimedia open source applications (freeware with Open Source code). Participants will work in a quickly evolving and dynamic creative space adapting the tools that are appropriate for them. Workshop sessions will feature talks, demonstrations and directed work.

Linux Training: This introductory course aims to demystify the Linux operating system as well as other Freeware. By the end of this course, participants will be able to configure and adapt their operating system and be able to acquire and install the freeware that corresponds to their needs. The aim of this course is to make Linux more accessible to artists by giving them the opportunity to immediately put into practice what they have learned. Participants will also learn how to obtain a « Live » operating system like UBUNTU and UBUNTUSTUDIO which runs from a CD.

Introduction to image processing with The Gimp: An introduction to image processing and image manipulation with GIMP freeware.

Initiation to creating Web pages with Drupal: Introduction to creating Web sites with Drupal, the system for dynamic content management. Participants will produce a Web site to showcase a portfolio of their work such as: digital images, animations, video and sound.

* Prerequisite: The desire to work with free software and a Studio XX membership.

* Dates: Mid-October 2008 to Mid-February 2009 (To be confirmed)

* **Cost: \$190 for 36 hours of instruction including free access to the Studio's Lab.**

3. Media Space: Instruction on MAX-MSP and micro-controllers

This workshop will give nine women artists the chance to realize a multi-media work by offering them the opportunity to gain theoretical and practical knowledge of the multiple components in a multi-media work: sound, video, interactivity, Internet, programming software (MAX/MSP Jitter) and physical programming (electronic circuit, ARDUINO micro-controller).

The instructor and media artist **Patrice Coulombe** will guide participants through the process of the software. Emphasis will be on the essential techniques and notions of Max/MSP and participants will learn and master elements including: sound options, video manipulation, and physical interactivity. Any formatting or practical creative questions that arise during the workshops will be discussed. Artists will have free time access in the laboratory to fully develop the media components of their works. By the end of the workshop, artists will have mastered the necessary tools and skills to fully develop all the media components of their work.

Guest media art practitioners will also be invited to discuss their work and approach.

Format: * Courses have a supervised workshop component. 2 sessions of 8 classes are offered. The first session will focus on learning MAX/MSP and Jitter through projects that implement sound and video. The second session will primarily focus on learning programming and concentrate on the technical aspects (sensors and electronic circuits) at an intermediate level of MAX/MSP.

* Prerequisite: A basic knowledge of computers and multimedia applications is recommended. Programming experience is an advantage. Participants should have a simple project they will work on during the workshop. Requires a Studio XX membership.

* Dates: The workshop begins on the last Sunday of October 2008 and runs from 13h00 to 17h00.

* **Cost: \$175 per session - Duration of course 32 hours including free access to the Studio's Lab.**

4. Digital Audio Workshop: Open Source with Ardour

During this workshop participants will discover and develop the creative potential of Ardour, the Linux-based Open Source software for digital audio processing. Nine women participants will create and design a sound project using free tools they will learn to use.

Each aspect of the program's functionalities will be covered: Editing, mixing, recording, audio mastering and synchronization with other software as well the use of free plug-ins. The filters and plug-ins included in Ardour are written by hundreds of programmers over the world in the freeware community and offer users a much wider and original range of effects than with the substantially more expensive proprietary software. Participants will learn how to configure all the audio tools to use Ardour and be introduced to reliable peripherals supported by Linux for studio work with Ardour. Audio cards, MIDI keyboards and surface controls will be presented during this workshop geared for participants familiar with digital audio creation and wishing to upgrade their skills.

* Format: Instruction will be in a workshop setting, where each participant will create audio edits using the techniques taught by the instructor. All stages involved in the production of a complete audio work will be covered.

* Prerequisite: Basic computer skills, notions of digital audio are a plus. Requires a Studio XX membership.

* Dates: Session 1 from November 6th to December 11th 2008, 6:00PM to 9:00PM, Session 2 from January 15th to February 19th 2009 from 15 janvier au 19 février 2009, 6:00PM to 9:00PM.

* **Cost: \$120 per session - Duration of course 18h hours including free access to the Studio's Lab.**

+++

A selection of the works created in the context of these workshops will be presented over the course of the upcoming year during Salons Femmes br@nchées and/or the international Biennale HTMLles at Studio XX.

For information: 514.845.0289 or via email : ateliers at studioxx dot org

1 Men are welcome on a space available basis.



4001 rue Berri, espace 201 . Montréal . Québec . H2L 4H2 . tél: 514-845-7934
ateliers : (514) 845-0289 / <http://www.studioxx.org>

Le Studio XX est un centre d'art féministe engagé dans l'exploration, la création et la critique en art technologique. Fondé à Montréal en 1996, il vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, voix et actions créatives des femmes dans le cyberspace. *Founded in 1996, Studio XX is Montreal's foremost women's digital resource centre. Through a variety of creative activities and initiatives, the Studio works with women to demystify digital technologies, to critically examine their social aspects, to facilitate women's access to technology, and to create and exhibit women's new digital art.*

Le Studio XX remercie ses membres et ses partenaires pour leur contribution généreuse / *Studio XX thanks its members and partners for their continued generous support* : Le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des arts du Canada, Patrimoine canadien, Emploi Québec, le Conseil québécois des ressources humaines en culture, le Conseil des arts de Montréal et la Ville de Montréal, le Conseil québécois des arts médiatiques.



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Patrimoine
canadien Canadian
Heritage



CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Montréal