

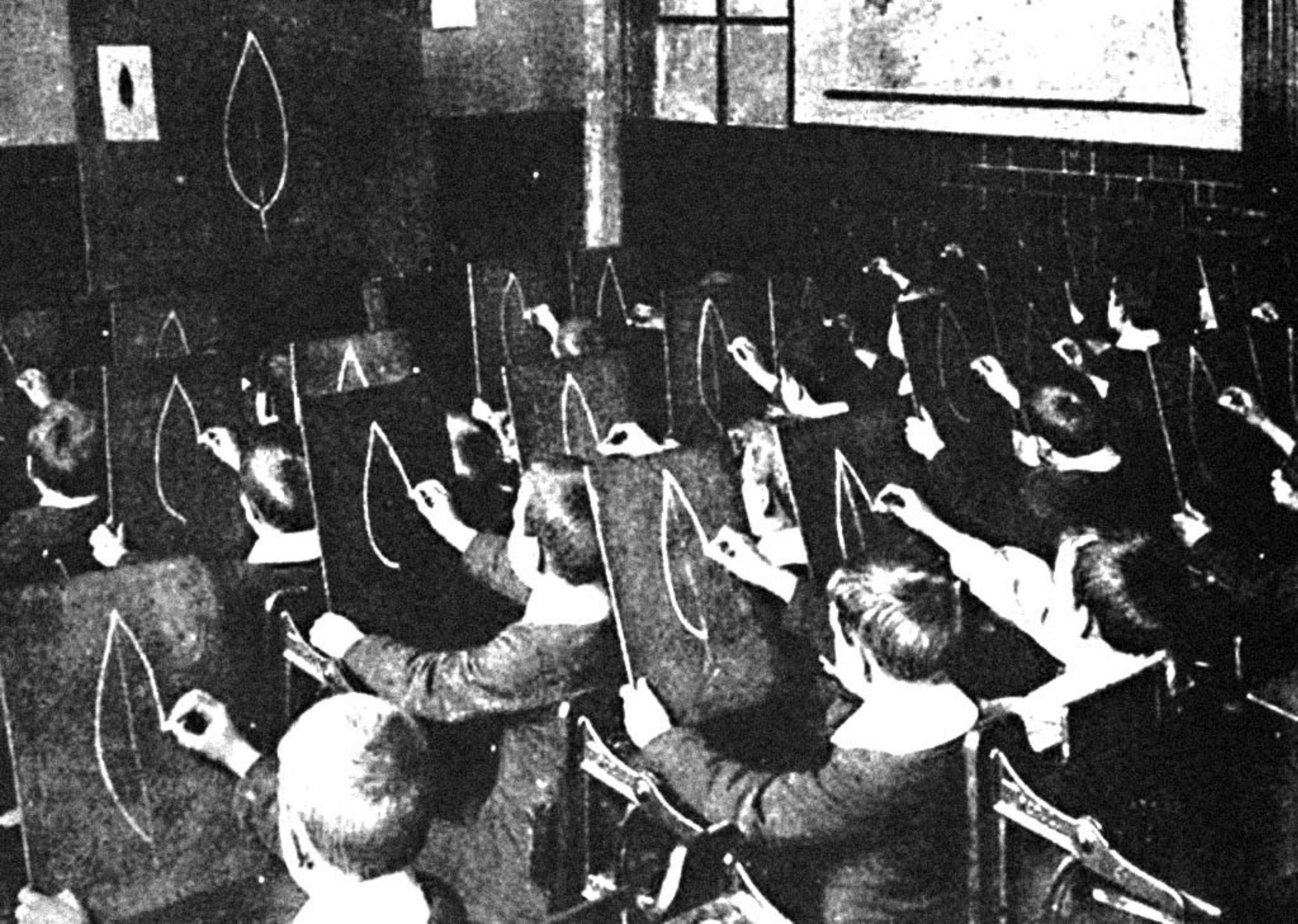
open

# course

De Filmfabriek  
De Morgen  
De Nieuwe  
De Witte Raaf  
Deepblue  
deSingel  
Deweert Art  
Dorkbot  
ed.projects  
EDM  
Existentie  
Experimental  
Extra City  
FIACC  
IOM  
FotoMuseum  
Foton  
Galerie De Zijl  
Galerie  
Galerie  
Galerie R 53  
Galerie S & H  
Grusenmeyer  
Hoger  
Hogeschool  
HOWEST  
ICCA  
iDeA  
Interface  
international  
Koninklijke  
Koraalberg Art  
Kunsthal  
LAB(au)  
L  
Nadine  
Network  
Office Banque  
OKNO  
Onetwenty  
P.M.M.K.  
Platform  
rekto:verso  
S.M.A.K.  
Sint-  
Stella Lohaus  
Stichting  
STUK  
Système D  
TIM VAN  
Transit  
Voortuit  
WARP  
Wiel  
Witte Zaal  
Xavier  
Z33

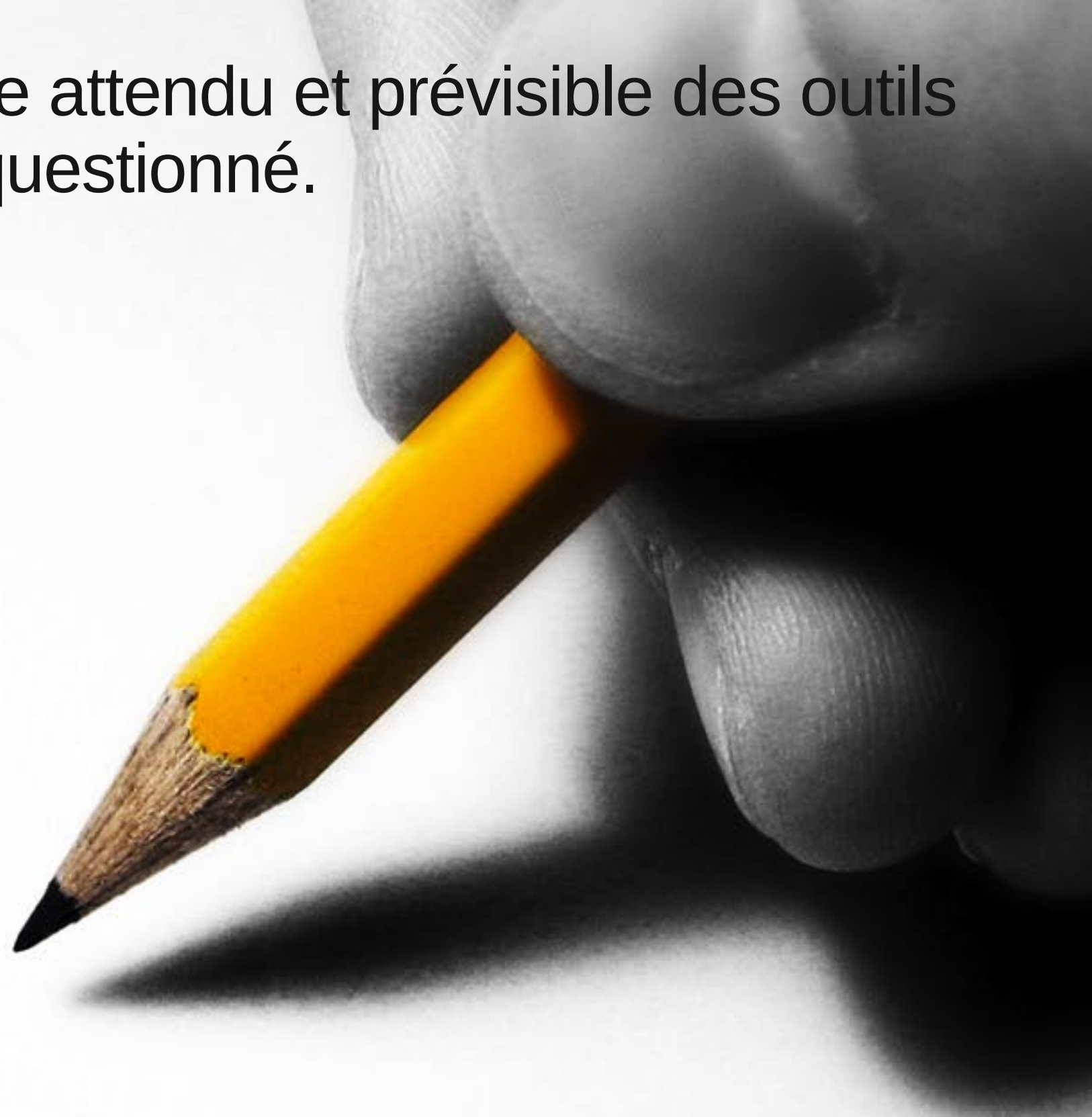
[illegible]





Une école d'art est un lieu d'apprentissage, de formation et de débat permettant à l'étudiant(e) de développer une démarche personnelle et singulière.

Pour y parvenir, l'usage attendu et prévisible des outils traditionnels doit être questionné.







Douglas Engelbart, «Augmenting Human Intellect : A Conceptual Framework», 1962.  
© D.C. Engelbart.



Jackson Pollock in his East Hampton studio, summer 1950.  
Photograph : David Lefranc/Corbis Kipa.







Erg, atelier pluridisciplinaire communication, bachelor 1 (2005-2006) : construire ses propres outils pour expérimenter de nouveaux gestes.



Erg, atelier pluridisciplinaire communication, bachelor 1 (2005-2006) : construire ses propres outils pour expérimenter de nouveaux gestes.











Erg, journées portes-ouvertes 2008.



À l'acquisition de pratiques artistiques fondamentales et d'une approche pluridisciplinaire s'ajoutent des questions posées par les outils numériques.



Deux filières coexistent :

- l'une vise à un apprentissage de logiciels graphiques reconnus, majoritairement propriétaires, en vue d'une insertion dans la chaîne de production industrielle.
- l'autre entend former des créateurs maîtrisant des outils, des supports et des concepts dans un contexte expérimental associant l'apprentissage et la recherche.



Dans les deux cas, la promotion du logiciel libre et open source est indispensable, et ce pour au moins 3 raisons.

- **une raison pratique :**

la non-synchronisation entre l'actualité des systèmes d'exploitations et celles des logiciels empêche une utilisation fluide des ressources.

- **une raison économique :**

le prix des licences des logiciels propriétaires.

- **une raison pédagogique :**

par ses pratiques transparentes, transmissibles et communautaires, le logiciel libre et open-source offre un terrain très propice à l'apprentissage critique des ressources logicielles.

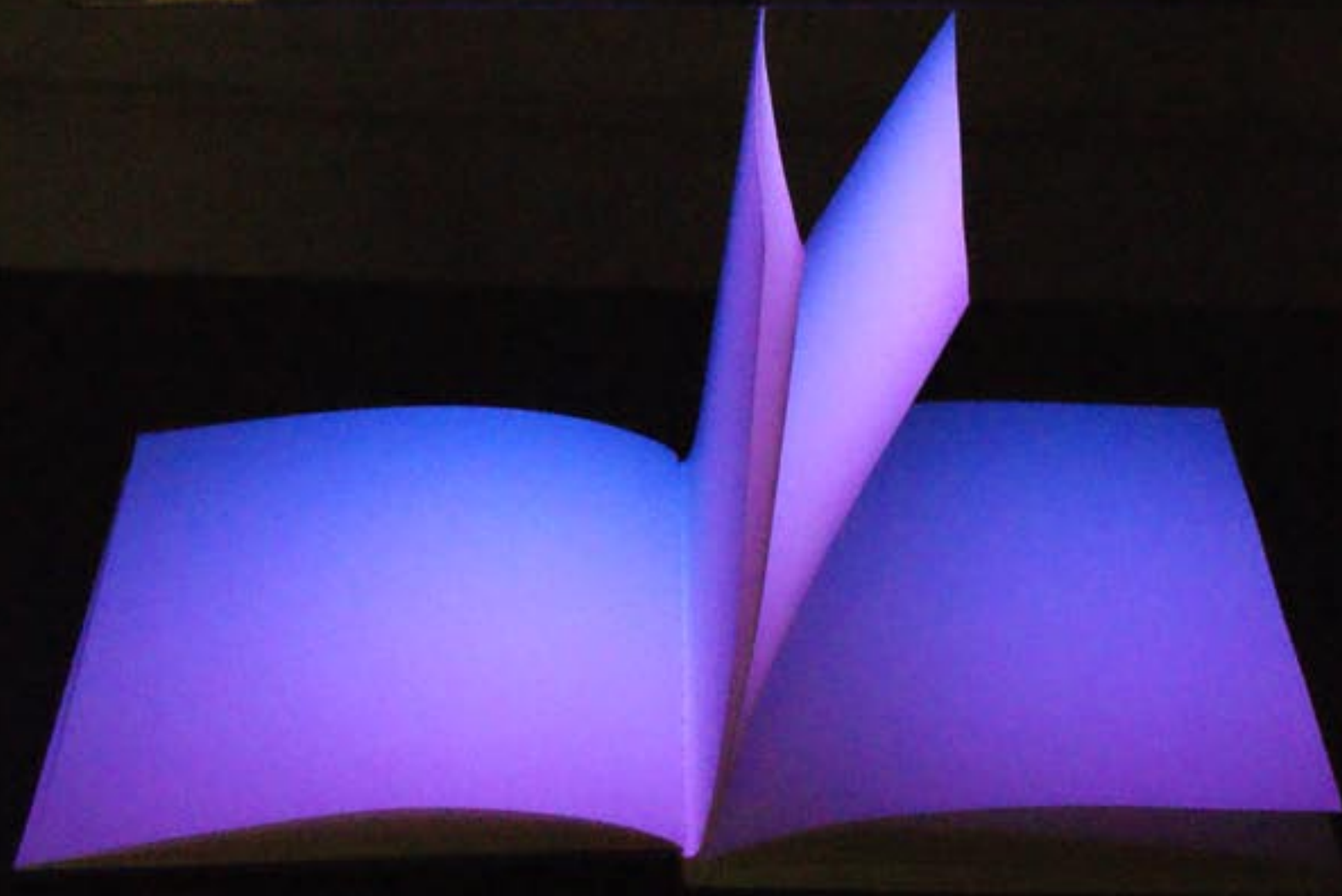


Raphaël Bastide : OpenMotion (2008-2009)  
Erg, journées portes-ouvertes, mars 2009.



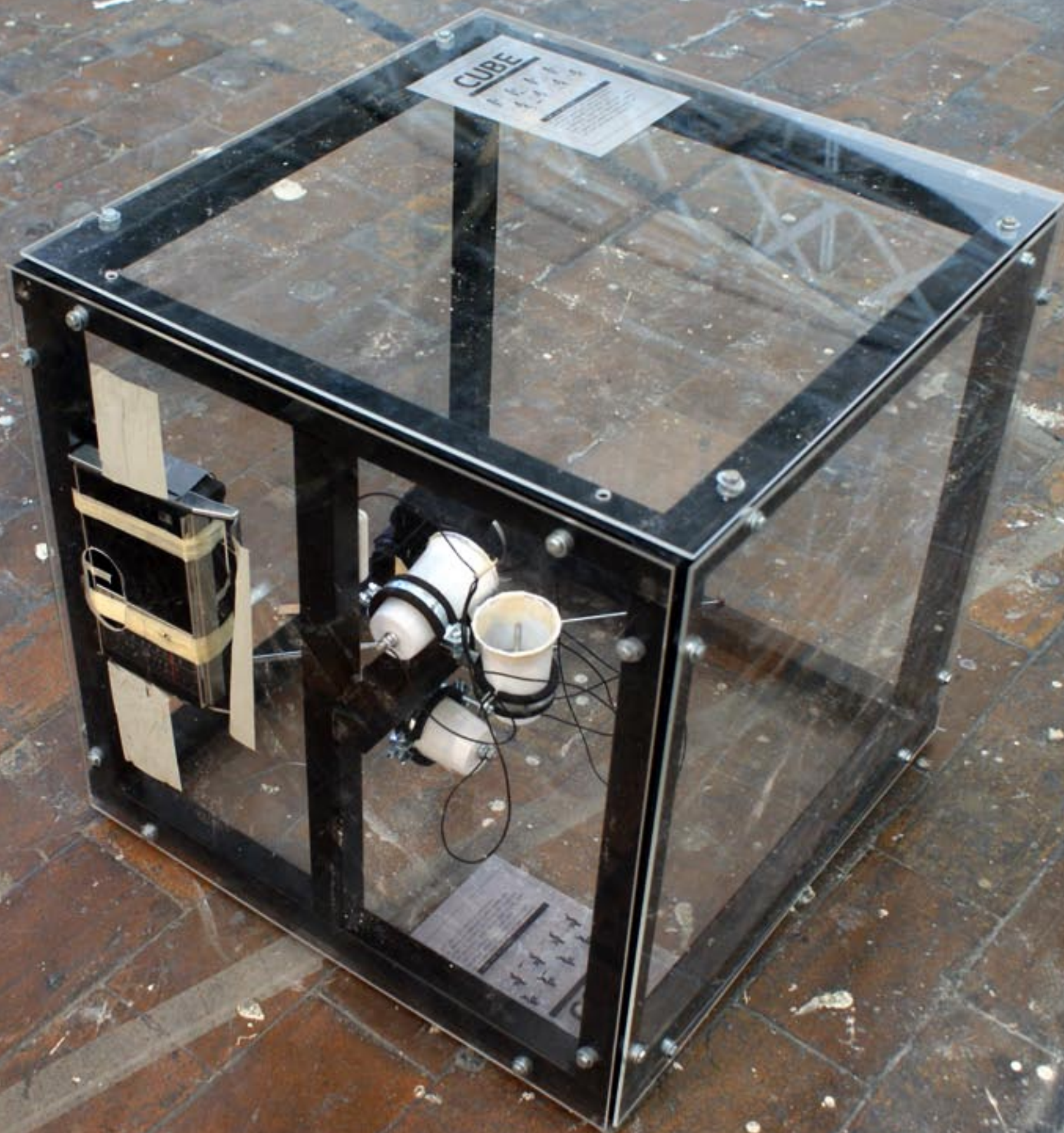


Raphaël Bastide : The book (2009).  
Erg, journées portes-ouvertes, mars 2009.





Vincent Evrard : Cube (2008-2009).  
Erg, journées portes-ouvertes, mars 2009.





Vincent Evrard : Cube (2008-2009).  
Erg, journées portes-ouvertes, mars 2009.







## Exhibition



### [Oasis](#)

by Yunsil Heo, Hyunwoo Bang



### [Platonic Solids](#)

by Michael Hansmeyer

## Books



[Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists](#)  
By Casey Reas and Ben Fry

[Processing: Creative Coding and Computational Art](#)  
By Ira Greenberg



[Visualizing Data](#)

[Learning Processing](#)

## » Download Processing

Processing is an open source programming language and environment for people who want to program images, animation, and interactions. It is used by students, artists, designers, researchers, and hobbyists for learning, prototyping, and production. It is created to teach fundamentals of computer programming within a visual context and to serve as a software sketchbook and professional production tool. Processing is an alternative to proprietary software tools in the same domain.

Processing is free to [download](#) and available for GNU/Linux, Mac OS X, and Windows. [Please help to release the next version!](#)

Processing is an open project initiated by [Ben Fry](#) and [Casey Reas](#). It evolved from ideas explored in the Aesthetics and Computation Group at the MIT Media Lab. The project is currently improved and maintained by a small [team of volunteers](#).

Please visit our subdomains and sister projects:

<http://dev.processing.org/>

Includes bug tracking and instructions for building the code, downloading the source, and creating libraries.

<http://hardware.processing.org/>

Arduino and Wiring are physical computing initiatives related to Processing.

<http://mobile.processing.org>

Mobile Processing is a programming environment for writing mobile phone software.

Check out recent Processing activity on the Web:

[OpenProcessing Exhibition](#)

[Processing Blogs](#)

[Processing @ Vimeo](#)

[Processing @ del.icio.us](#)

[Processing @ Flickr](#)

[Processing @ YouTube](#)

[Processing @ Technorati](#)

## Updates

21 Mar 2009

Software from Yunsil Heo and Hyunwoo Bang added to the [exhibition](#).

20 Mar 2009

Five new libraries added to [Contributions](#): superPoint by JohnG, SoundCipher by Andrew R. Brown, fluid forms libs by Stephen Williams, fullscreen api by Hansi Raber, BoxWrap2D by ewjordan.

26 Feb 2009

Software from Michael Hansmeyer added to the [exhibition](#).

24 Feb 2009

Processing 1.0.3 released. [Download here](#).

21 Feb 2009

Processing 1.0.2 released. [Download here](#).

13 Feb 2009

Processing Monsters software, curated by Lukas Vojir, added to the [exhibition](#).

13 Feb 2009

Seven new libraries added to [Contributions](#): openCV by Stephane Cousot and





# Processing

A Programming  
Handbook for  
Visual Designers  
and Artists

Casey Reas  
Ben Fry

Foreword by John Maeda





\_02\_image\_en\_mouvement

```
// declarer une variable qui contiendra l'image
PImage photo;

// fenetre
void setup() {
  size(190,190);

  // pour ajouter une image integree a l'interieur du programme
  // il faut l'ajouter au dossier 'data' : Sélectionnez Sketch > Add File
  // selectionner l'image dans votre ordi
  // puis verifier l'emplacement : Sketch > Show Sketch Folder
  // indiquer ensuite l'adresse de l'image
  // et mettre ces donnees dans la variable 'photo'
  photo = loadImage("luigi_russolo.jpg");
}

void draw() {

  //afficher l'image dans la variable à partir de la position 0,0
  image(photo,random(-5,5),random(-5,5) );
}
```



\_02\_image\_en\_mouvement

```
// declarer une variable qui contiendra l'image
PImage photo;

// fenetre
void setup() {
  size(190,190);

  // pour ajouter une image integree a l'interieur du programme
  // il faut l'ajouter au dossier 'data' : Sélectionnez Sketch > Add File
  // selectionner l'image dans votre ordi
  // puis verifier l'emplacement : Sketch > Show Sketch Folder
  // indiquer ensuite l'adresse de l'image
  // et mettre ces donnees dans la variable 'photo'
  photo = loadImage("luigi_russolo.jpg");
}

void draw() {
  //afficher l'image dans la variable à partir de la position 1
  image(photo,random(-5,5),random(-5,5) );
}
```





De la même manière que la fonction «afficher la source» des navigateurs Web a encouragé la prolifération rapide des compétences en création de sites web, l'accès au code des programmes Processing permet un apprentissage mutuel aux membres de la communauté, augmentant ainsi les compétences de l'ensemble des membres.

Casey Reas & Ben Fry

*Processing : A Programming Handbook for Visual Designers and Artists,*  
MIT Press 2007.



## Sommaire [\[masquer\]](#)

- 1 Origines et évolution des logiciels libres
- 2 Définitions
  - 2.1 Free Software Foundation (FSF), projet GNU
  - 2.2 Debian
- 3 Licences
  - 3.1 Base légale
  - 3.2 Licences libres
    - 3.2.1 Domaine public
    - 3.2.2 Licences de type BSD
    - 3.2.3 Copyleft, licences de type GPL
  - 3.3 Autres licences
    - 3.3.1 Contenu libre
    - 3.3.2 Open Source
    - 3.3.3 Freewares, logiciels gratuits, gratuiciels
    - 3.3.4 Sharewares, logiciels à partager, partagiciels
    - 3.3.5 Shared source
    - 3.3.6 Logiciel propriétaire
- 4 Caractéristiques des logiciels libres
  - 4.1 Accès aux sources
  - 4.2 Formats ouverts
  - 4.3 Communautés



- Portails thématiques
- Index alphabétique
- Un article au hasard
- Contacter Wikipédia

---

**Contribuer**

- Aide
- Communauté
- Modifications récentes
- Accueil des nouveaux arrivants
- Faire un don

---

**Rechercher**

**Consulter**

Rechercher

---

**Boîte à outils**

- Pages liées
- Suivi des liens
- Importer un fichier
- Pages spéciales





```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="fr" lang="fr" dir="ltr">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
    <meta name="keywords" content="Logiciel libre,Février 1976,1976,1983,1998,2000,3 février,AFUL,Alternatives libres" />
    <link rel="shortcut icon" href="/favicon.ico" />
    <link rel="apple-touch-icon" href="http://fr.wikipedia.org/apple-touch-icon.png" />
    <link rel="search" type="application/opensearchdescription+xml" href="/w/opensearch_desc.php" title="Wikipédia (fr)" />
    <link rel="copyright" href="http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html" />
    <link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="Flux RSS de Wikipédia" href="http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:Modificati" />
    <link rel="alternate" type="application/atom+xml" title="Flux Atom de Wikipédia" href="http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:Modifica" />
    <title>Logiciel libre - Wikipédia</title>
    <style type="text/css" media="screen, projection">/**/
      @import "/skins-1.5/common/shared.css?132";
      @import "/skins-1.5/monobook/main.css?132";
    /*]]&gt;*/&lt;/style&gt;
    &lt;link rel="stylesheet" type="text/css" media="print" href="/skins-1.5/common/commonPrint.css?132" /&gt;
    &lt;!--[if lt IE 5.5000]&gt;&lt;style type="text/css"&gt;@import "/skins-1.5/monobook/IE50Fixes.css?132";&lt;/style&gt;&lt;![endif]--&gt;
    &lt;!--[if IE 5.5000]&gt;&lt;style type="text/css"&gt;@import "/skins-1.5/monobook/IE55Fixes.css?132";&lt;/style&gt;&lt;![endif]--&gt;
    &lt;!--[if IE 6]&gt;&lt;style type="text/css"&gt;@import "/skins-1.5/monobook/IE60Fixes.css?132";&lt;/style&gt;&lt;![endif]--&gt;
    &lt;!--[if IE 7]&gt;&lt;style type="text/css"&gt;@import "/skins-1.5/monobook/IE70Fixes.css?132";&lt;/style&gt;&lt;![endif]--&gt;
    &lt;!--[if lt IE 7]&gt;&lt;script type="text/javascript" src="/skins-1.5/common/IEFixes.js?132"&gt;&lt;/script&gt;
    &lt;meta http-equiv="imagetoolbar" content="no" /&gt;&lt;![endif]--&gt;

    &lt;script type="text/javascript"&gt;/*<![CDATA[*/
var skin = "monobook";
var stylepath = "/skins-1.5";
var wgArticlePath = "/wiki/$1";
var wgScriptPath = "/w";
var wgScript = "/w/index.php";
var wgVariantArticlePath = false;
var wgActionPaths = [];
var wgServer = "http://fr.wikipedia.org";
var wgCanonicalNamespace = "";
var wgCanonicalSpecialPageName = false;
var wgNamespaceNumber = 0;
var wgPageName = "Logiciel libre";
var wgTitle = "Logiciel libre";
var wgAction = "view";
var wgArticleId = "1789";
var wgIsArticle = true;
var wgUserName = null;
var wgUserGroups = null;
var wgUserLanguage = "fr";
var wgContentLanguage = "fr";
var wgBreakFrames = false;
var wgCurRevisionId = "28455288";
var wgVersion = "1.13alpha";
var wgEnableAPI = true;
var wgEnableWriteAPI = false;
var wgRestrictionEdit = [];
var wgRestrictionMove = [];
/*]]&gt;*/&lt;/script&gt;

    &lt;script type="text/javascript" src="/skins-1.5/common/wikibits.js?132"&gt;&lt;!-- wikibits js --&gt;&lt;/script&gt;
    &lt;!-- Head Scripts --&gt;
    &lt;script type="text/javascript" src="/skins-1.5/common/ajax.js?132"&gt;&lt;/script&gt;
    &lt;script type="text/javascript" src="/w/index.php?title=-&amp;action=raw&amp;gen=js&amp;useskin=monobook"&gt;&lt;!-- site js --&gt;&lt;/script&gt;
    &lt;style type="text/css"&gt;/*<![CDATA[*/
@import "/w/index.php?title=MediaWiki:Common.css&amp;usemsgcache=yes&amp;action=raw&amp;ctype=text/css&amp;smaxage=2678400";
@import "/w/index.php?title=MediaWiki:Monobook.css&amp;usemsgcache=yes&amp;action=raw&amp;ctype=text/css&amp;smaxage=2678400";
@import "/w/index.php?title=MediaWiki:Common.css&amp;usemsgcache=yes&amp;action=raw&amp;ctype=text/css&amp;smaxage=2678400";</pre></div>
```



De la même manière que la fonction «afficher la **source**» des navigateurs Web a encouragé la prolifération rapide des compétences en **création** de sites web, l'**accès au code** des programmes Processing permet un **apprentissage** mutuel aux membres de la **communauté**, augmentant ainsi les compétences de l'ensemble des membres.

Casey Reas & Ben Fry

*Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists,*  
MIT Press 2007.

De la même manière que la fonction «afficher la source» des navigateurs Web a encouragé la prolifération rapide des compétences en création de sites web, l'accès au code des programmes Processing permet un apprentissage mutuel aux membres de la communauté augmentant ainsi les compétences de l'ensemble des membres.

Casey Reas and Ben Fry

*Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists,*  
MIT Press 2007.



**source** : origine de l'information.

**création** : art, design.

**accès** : accessibilité, connectivité.

**code** : texte, suite d'instructions du programme.

**apprentissage** : transmission du savoir.

**communauté** : réseau, échange, partage d'expérience.

Au lieu de **verrouiller**, de **crypter** et de **restreindre**, la philosophie du logiciel libre se base sur l'**échange** et la **transmission des savoirs**, l'**intelligence collective**, les **pratiques communautaires ou collaboratives**, etc.

Cette approche est également un des principes fondateurs du réseau Internet : partager **librement** l'information au sein d'une communauté de chercheurs.



# MADELEINES

300 gr. beurre

375 gr. sucre fin

5 œufs

1/4 litre  
lait froid

Citron ou vanille

500 gr. farine  
fermentante



Travailler le  
beurre légèrement  
fondu et le sucre.

Ajouter les œufs  
un à un.

Verser le lait en  
3 ou 4 fois.

Beurrer.

Cuire à four  
modéré.







Comme on échange des recettes de cuisine pour y amener une touche personnelle, comme la recherche universitaire évolue grâce aux publications de la communauté scientifique, le logiciel libre prône une liberté de parole et de citation.





L'expression **logiciel libre** ne s'applique  
ni à un **freeware**, ni à un **shareware**,  
ni à aucun autre logiciel propriétaire  
auquel l'utilisateur a pourtant accès gratuitement.



L'expression **logiciel libre** doit être entendue selon la définition de la **Free Software Foundation**, sans oublier qu'en anglais le mot *free* signifie à la fois *libre* et *gratuit*.



Free Software Foundation : association fondée en 1985 par Richard Stallman pour aider au financement du projet GNU (*Gnu's Not Unix*) et de la communauté du Logiciel libre.



La **Free Software Foundation** maintient une définition du logiciel libre qui garantit à l'utilisateur les droits suivants, appelés libertés :

- La liberté d'exécuter le programme - pour tous les usages
- La liberté d'étudier le fonctionnement du programme
- La liberté de redistribuer des copies
- La liberté d'améliorer le programme et de publier ses améliorations





Ces droits sont développés sous la forme d'une licence, la **GNU General Public License** ou **GNU GPL** qui fixe les conditions légales d'utilisation, d'usage et de distribution des logiciels libres du projet GNU.

Cette licence a été adoptée par de nombreux auteurs de logiciels libres.

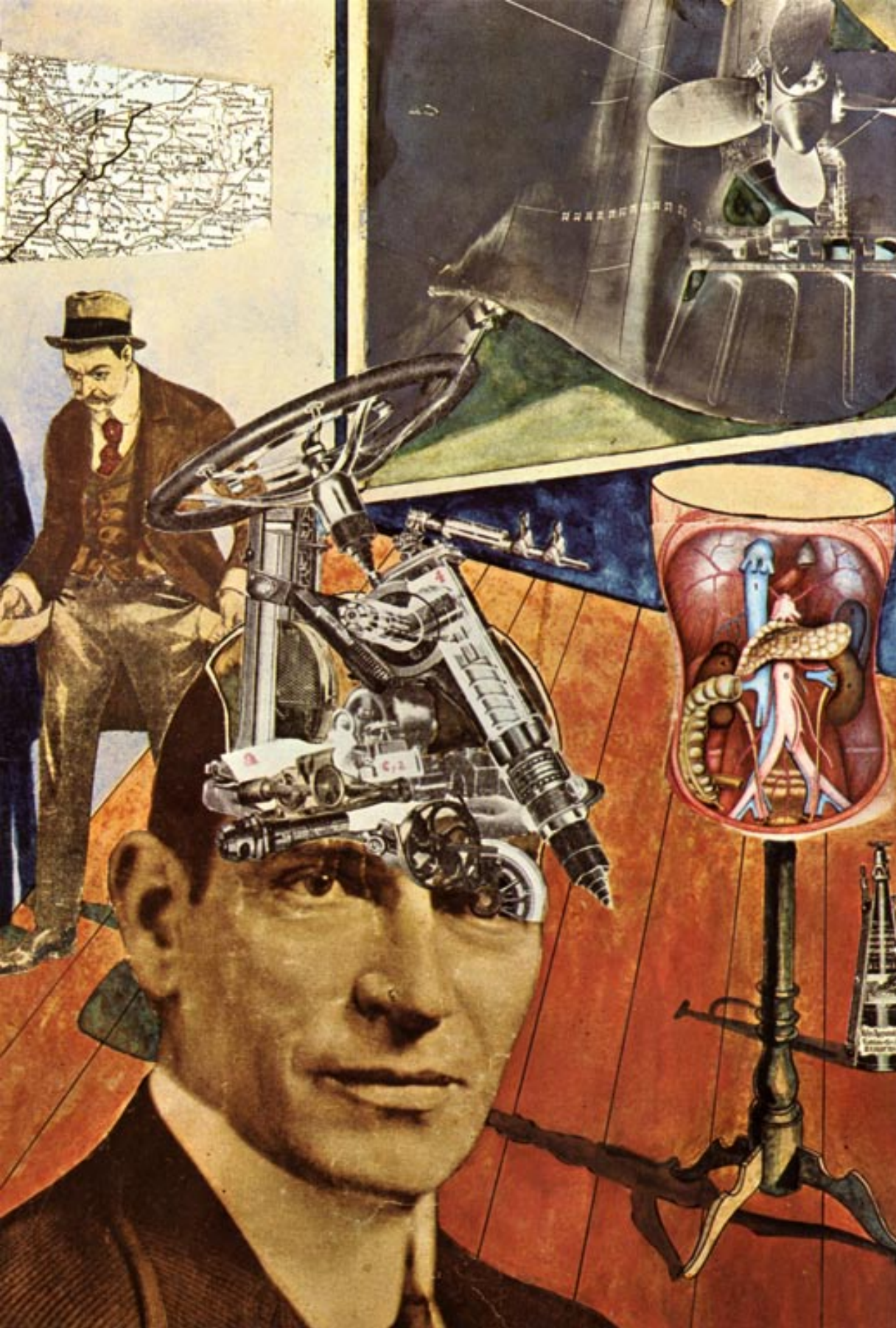
La principale caractéristique de la licence GNU/GPL est le **copyleft**. En inversant la notion de copyright, le copyleft permet de préserver la liberté d'utiliser, d'étudier, de modifier et de diffuser le logiciel et ses versions dérivées.



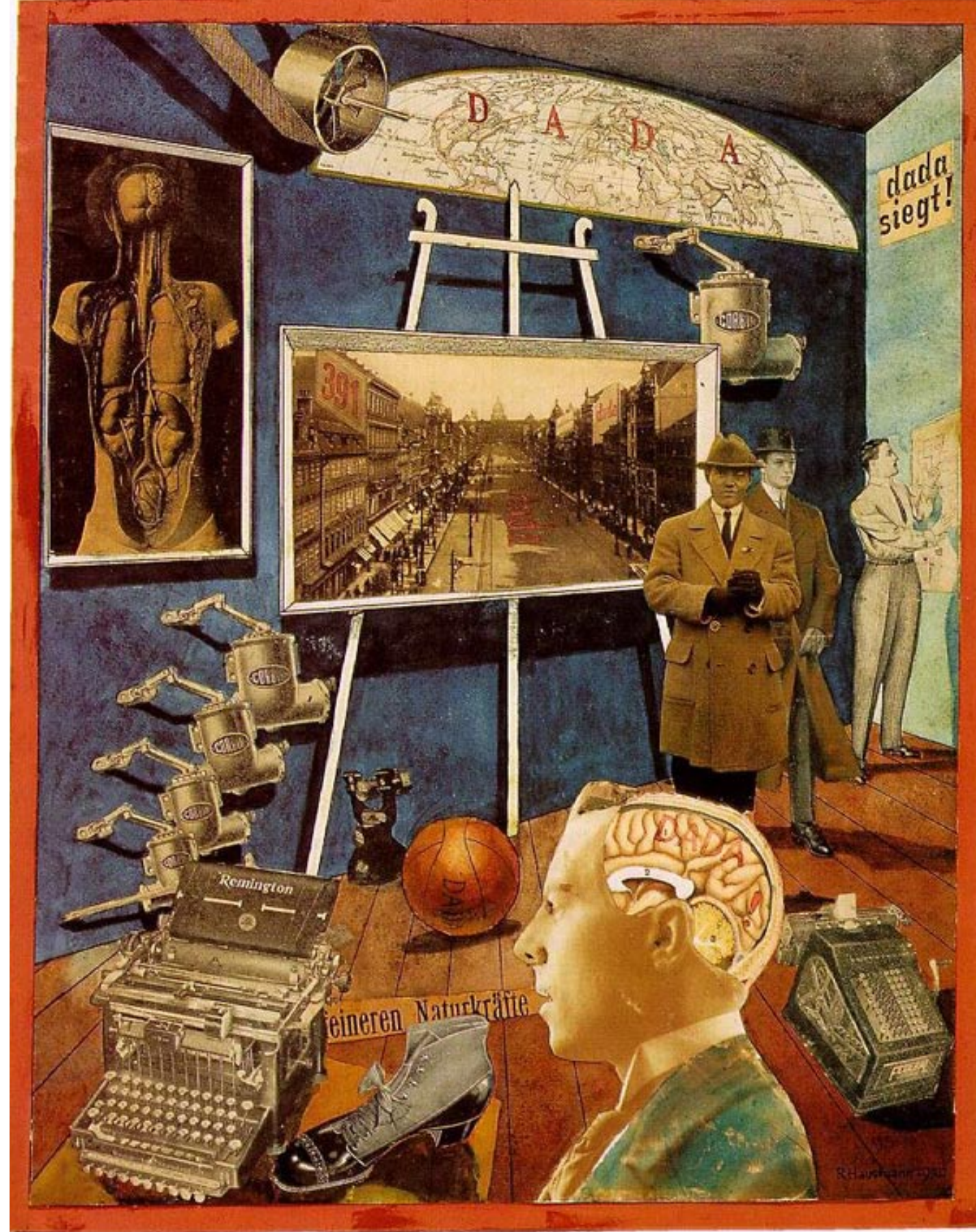


Face aux questions juridiques soulevées par le partage et la diffusion en réseau, le copyleft propose une solution étendue à tout type de création, certaines pratiques artistiques devenant compromises ou déclarées condamnables malgré leur origine historique (copie, détournement, collage, etc).





Raoul Hausmann : Tatlin lebt zu Hause / Tatlin At Home (1920)



Raoul Hausmann : Dada siegt ! / Dada Wins ! (1920)





Hannah Höch : Da Dandy (1919)



Hannah Höch : Schnitt mit dem kuchenmesser dada durch die letzte weimarer bierbauchkulturepoche deutschlands / Cut with the Kitchen Knife Dada through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch of Germany (1919-1920))







## ENTER

حفظ

سوال کا  
فیصلہ











DJ Shadow :  
Endtroducing..... (1996)



# DANGER MOUSE

JAY-Z THE BLACK ALBUM



PARENTAL  
ADVISORY  
EXPLICIT CONTENT

The BEATLES

Danger Mouse :  
The Grey Album (2004)





## Galerie de photos de Marc Wathieu pro

[Classeurs](#)[Albums](#)[Tags](#)[Carte](#)[Archives](#)[Favoris](#)[Profil](#)Marc Wathieu fait partie de vos contacts ([modifier](#))[Diaporama](#)[Partager](#)

### Mundaneum



Image source : [fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Mundaneum\\_Tir%C3%A4ng\\_Karte...](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Mundaneum_Tir%C3%A4ng_Karte...) [More...](#)

© Tous droits réservés

Ajoutée le 4 mar 2009

[0 commentaire](#)

### Le Siècle biotech



Jeremy Rifkin, Le Siècle biotech, La Découverte, Paris, 1998.

© Tous droits réservés

Ajoutée le 4 mar 2009

[0 commentaire](#)

### Cent mille Milliard de poèmes



Raymond Queneau, Cent mille Milliard de poèmes, Gallimard, Paris, 1961.

© Tous droits réservés

Ajoutée le 4 mar 2009

[0 commentaire](#)

### Systèmes d'information, obstacles & succès



Laurent Bloch, Systèmes d'information, obstacles & succès, Vuibert, Paris, 2005.

© Tous droits réservés

Ajoutée le 4 mar 2009

[0 commentaire](#)

### L'âge de l'accès - La révolution de la nouvelle économie



Jeremy Rifkin, L'âge de l'accès - La révolution de la nouvelle économie, La Découverte, Paris, 2005.

© Tous droits réservés

Ajoutée le 4 mar 2009

[0 commentaire](#)

### Art Machines Machine Art



Katharina Dohm & Heinz Stahlhut, Art Machines Machine Art, Kehrer Verlag, Heidelberg, 2007.

© Tous droits réservés

Ajoutée le 4 mar 2009

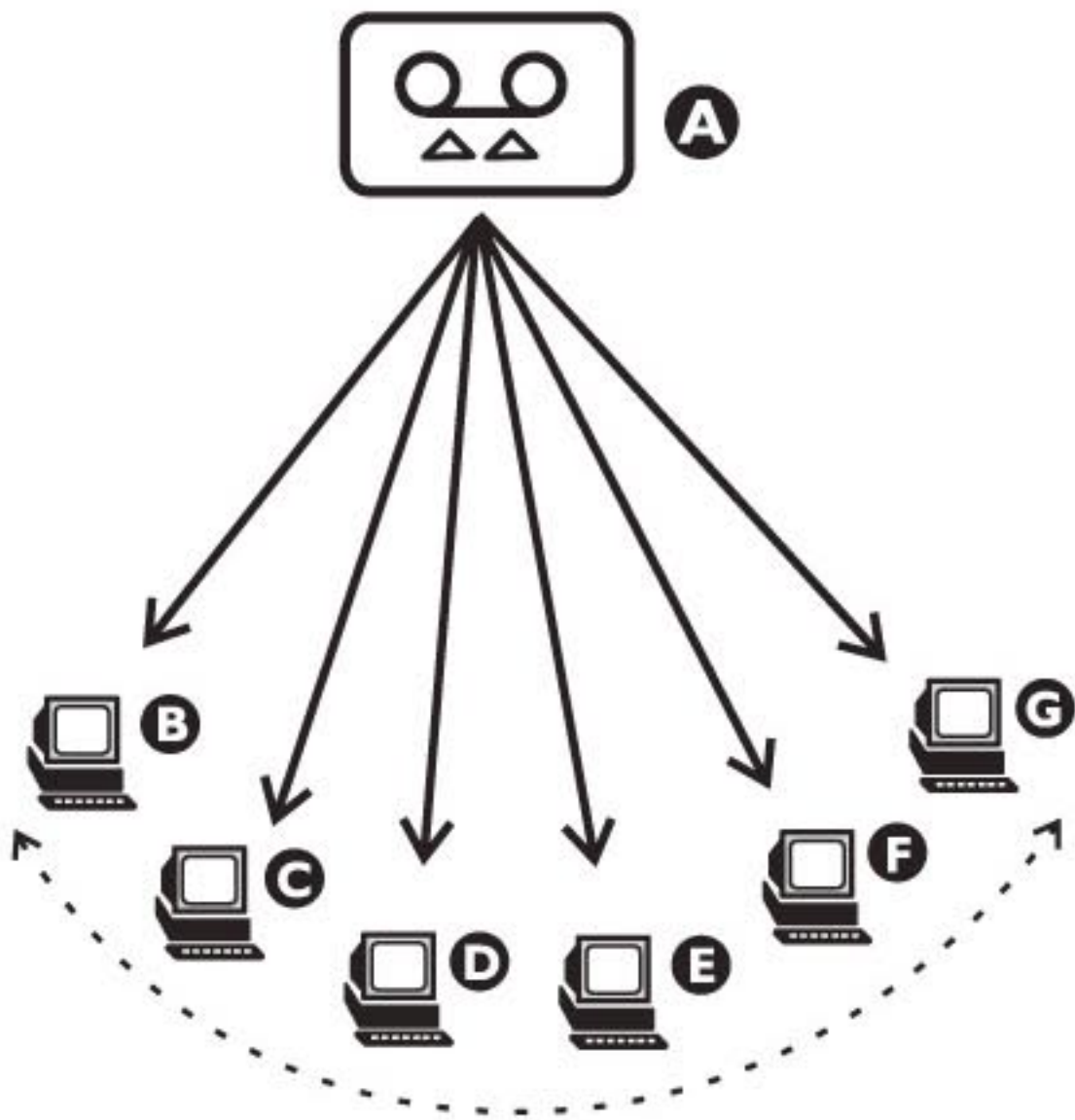
[0 commentaire](#)



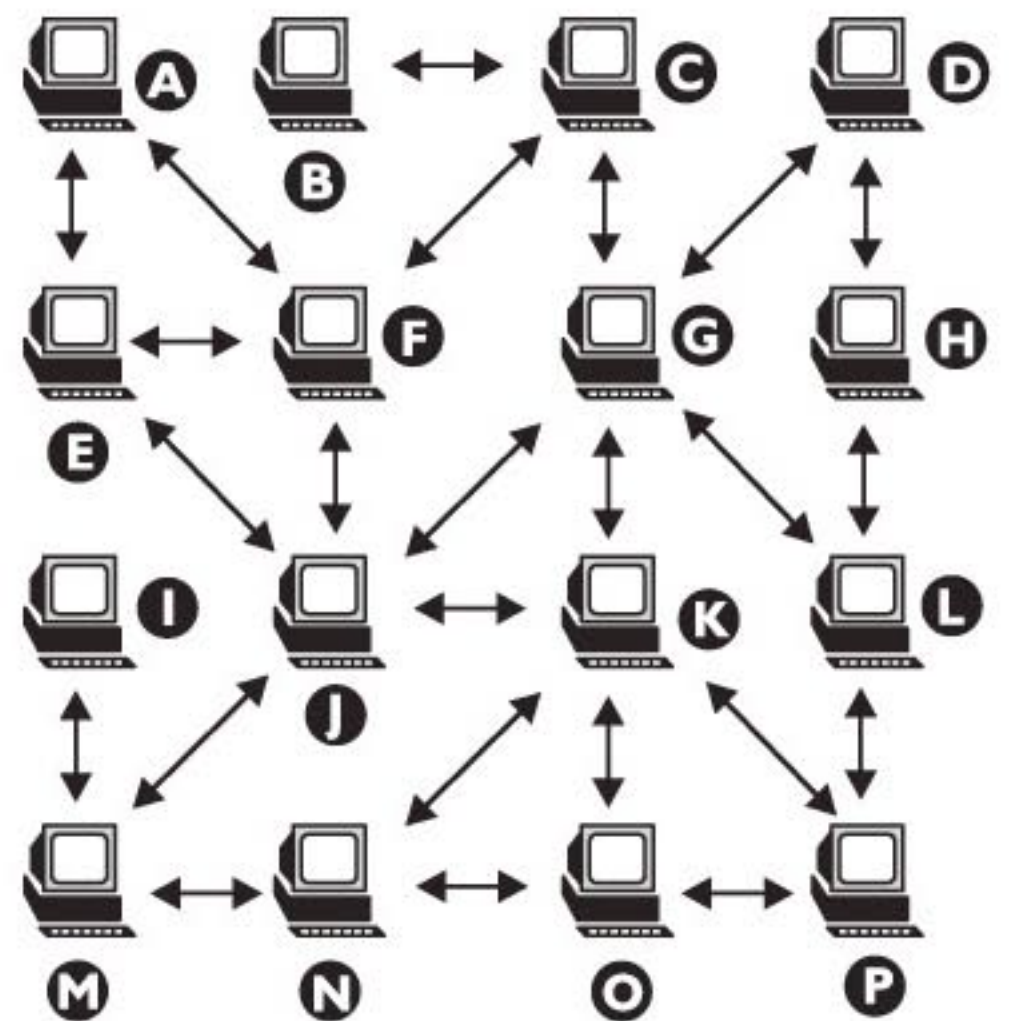


The Pirate Bay





Client-serveur.



Peer-to-peer.



## Creative Commons International



# Belgium

The Belgium license has now been integrated into [the Creative Commons licensing process](#), so you are able to license your works under this jurisdiction's law.

The latest version of the licenses available for this jurisdiction are:

[Attribution 2.0 Belgium](#)

[Attribution-Noncommercial 2.0 Belgium](#)


[Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 2.0 Belgium](#)

[Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.0 Belgium](#)

[Attribution-No Derivative Works 2.0 Belgium](#)

[Attribution-Share Alike 2.0 Belgium](#)

### International

Select a jurisdiction 

[More information](#)

### Search

Search

[Creative Commons](#)

[Documentation](#)

[Case Studies](#)

[Events](#)

[Newsletter](#)

[Press Room](#)

### The Commons

[CC Network](#)

[Science Commons](#)

[ccInternational](#)

[ccLearn](#)





- Navigation
- Accueil
  - Portails thématiques
  - Index alphabétique
  - Un article au hasard
  - Contacter Wikipédia
- Contribuer
- Aide
  - Communauté
  - Modifications récentes
  - Accueil des nouveaux arrivants
  - Faire un don
- Rechercher
- Consulter

Rechercher
- Boîte à outils
- Pages liées
  - Suivi des liens
  - Importer un fichier
  - Pages spéciales
  - Version imprimable
  - Adresse de cette version
  - Citer cette page

article

discussion

modifier

historique

# Alternatives libres aux logiciels propriétaires

(Redirigé depuis [Alternatives libres aux logiciels propriétaires](#))

## Préface [modifier]

Faisant suite à l'article *liste de logiciels libres*, cet article se veut être une liste des solutions **libres** face aux **logiciels propriétaires**.

Cette liste est loin d'être exhaustive et n'a pas pour but de mettre en avant des logiciels particuliers mais seulement de présenter différents logiciels (propriétaires ou libres) dans un même domaine d'application.

Présentant les logiciels disponibles sur les **systèmes Microsoft Windows**, **GNU/Linux** et **Mac OS**, la liste est divisée en plusieurs catégories ainsi qu'en domaines d'application afin de mieux s'y retrouver.

### Sommaire [masquer]

- 1 Préface
- 2 Les logiciels
  - 2.1 Bureautique
  - 2.2 Graphisme
  - 2.3 Internet
  - 2.4 Loisirs
  - 2.5 Multimédia
  - 2.6 Progiciels
  - 2.7 Publication
  - 2.8 Serveurs
  - 2.9 Système d'information géographique (SIG)
  - 2.10 Utilitaires
- 3 Voir aussi
  - 3.1 Annexes
  - 3.2 Liens externes

## Les logiciels [modifier]

Vous pourrez en savoir plus sur un logiciel quelconque en suivant son lien.

### Bureautique [modifier]

Fonctionnalité	Logiciels propriétaires	Logiciels libres		
		Windows	Linux	MacOS



Fonctionnalité	Logiciels propriétaires	Logiciels libres		
		Windows	Linux	MacOS
Dessin assisté par ordinateur, Conception assistée par ordinateur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arcad</li> <li>ArchiCAD</li> <li>Ashlar-Vellum</li> <li>AutoCAD</li> <li>Autodesk Inventor</li> <li>Bocad</li> <li>CATIA</li> <li>Cycas</li> <li>Microstation</li> <li>PowerCADD</li> <li>Qcad (windows et mac)</li> <li>VariCAD</li> <li>VectorWorks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>BRL-CAD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>BRL-CAD</li> <li>Qcad</li> <li>SagCAD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>BRL-CAD</li> </ul>
Dessin vectoriel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adobe Illustrator</li> <li>Canvas</li> <li>CorelDraw</li> <li>Macromedia Flash</li> <li>Moho</li> <li>my EVE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OOo Draw</li> <li>DrawSWF</li> <li>Inkscape</li> <li>JGenerator</li> <li>Sodipodi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OOo Draw</li> <li>DrawSWF</li> <li>Inkscape</li> <li>JGenerator</li> <li>Sodipodi</li> <li>Xfig</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OOo Draw</li> <li>DrawSWF</li> <li>Inkscape</li> <li>JGenerator</li> <li>Sodipodi</li> <li>Xfig</li> </ul>
Modélisation 3D, Rendu, Ray Tracing	<ul style="list-style-type: none"> <li>ArtLantis Render</li> <li>3D Studio Max</li> <li>Bryce 3D</li> <li>Cinema 4D</li> <li>Form-Z</li> <li>Lightwave 3D</li> <li>Maya</li> <li>Rhinoceros</li> <li>Shade</li> <li>SketchUp</li> <li>Softimage</li> <li>Strata 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art of Illusion</li> <li>Blender</li> <li>K-3D</li> <li>OpenFX</li> <li>POV-Ray</li> <li>Wings 3D</li> <li>YafRay</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art of Illusion</li> <li>Blender</li> <li>K-3D</li> <li>POV-Ray</li> <li>Sabrina</li> <li>Wings 3D</li> <li>YafRay</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art of Illusion</li> <li>Blender</li> <li>K-3D</li> <li>POV-Ray</li> <li>Wings 3D</li> <li>YafRay</li> </ul>
Gestionnaire d'images	<ul style="list-style-type: none"> <li>ACDSee</li> <li>Adobe Photoshop LightRoom</li> <li>Apple Aperture</li> <li>GraphicConverter</li> <li>iPhoto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>JBrout</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digikam</li> <li>JBrout</li> <li>KPhotoAlbum</li> <li>Gthumb</li> </ul>	-



[Accueil](#)[Logiciels Libres](#)[Tribune Libre](#)[Tutoriels](#)[Forum](#)[Participer](#)

# Logiciels Libres

## Framasoft



### Fax Logiciels

Vos fax par mail : simple, rapide, fiable, économique et écologique!



### Logiciels

Consultez nos solutions logicielles afin de gérer les temps de travail!

Annonces Google

### Sur le Framablog

- Libérons aussi le matériel !
- VidToMP3.com ou la grande hypocrisie collective
- Humour geek
- La Quadrature du net ou comment empêcher les rond-de-cuir à pieds carrés de tourner en rond
- Le vocable Ubuntu va-t-il se substituer à Linux auprès du grand public ?

[FRAMA](#) [BLOG](#)

### Sur les forums

- Awesome Beer Glass
- Media Player Classic : fork
- FreeMind
- Freeciv en français pour mac OS X
- JGenerator
- Liquid Rescale
- Mandriva Linux 2008.1
- KeyNote
- Money Manager EX
- Visualiseur des polices de caractères

### Juste une image



Kent #3

## Les 1335 logiciels libres par rubriques

### Bureautique

- Bibliothèques & Co
- Bureautique
- Éditeurs de Texte **New...**
- LaTeX
- OpenOffice.org
- PDF : Lire et Éditer
- Polices de caractères
- Unix-like Texte

### Education

- Création de cours et exercices
- Distributions scolaires
- E-learning
- Gestion des élèves et ENT
- Langues et langages

### Graphisme

- Créer & Éditer
- Outils graphiques
- Visualiser

### Internet

- En vrac
- Fondation Mozilla
- IRC & Chat
- Jabber
- Mail & News
- Navigateurs
- RSS & Podcast

### Jeux

- Jeux en Réseau
- Jeux en Solo

### Multimédia

- Multimédia : Audio
- Multimédia : TV/FM
- Musique

### Peer-to-Peer

- BitTorrent
- Divers

### Programmation

- Coder : Divers
- Coder : Données
- Coder : Langage

### Sciences

- Sciences : Calculatrice
- Sciences : Général
- Sciences : Maths
- Sciences : Cartographie

### Site Web

- Blog
- CMS
- Forums
- Galerie Photo
- Gestion de Liens
- Groupware
- Le coin du Webmaster
- PHP & MySQL
- Serveurs
- SPIP
- Wiki

### Systèmes

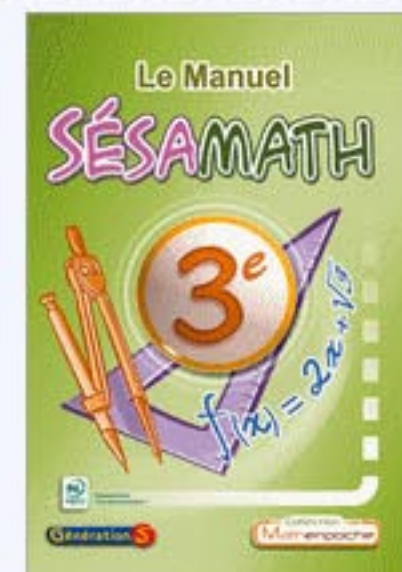
- Distributions GNU/Linux
- LiveCD GNU/Linux
- O.S. alternatifs
- Ordinateur de poche

### Utilitaires

- AntiVirus & Sécurité
- Compilation **New...**
- Émulation
- Futilitaires
- Généalogie



### À la une !



**Etudiants : envie d'être rémunérés cet été pour écrire du logiciel libre ?**

L'actualité du libre :

- ratification du traité OMPI sur le droit d'auteur proche
- Du bon usage du lobbying
- VIA s'ouvre totalement au libre
- Bruxelles est contre une taxe Internet
- Pourquoi Microsoft ne voit pas de raison de passer à l'open

[FRAMA](#) [NEWS](#)

### Framasoft needs you !

Vous trouverez ici une liste de logiciels qui ont fait acte de candidature et qui n'attendent que vous pour réussir avec brio l'examen d'entrée dans notre annuaire.

- Xataface
- PokerTH
- SantéLibre
- Iqsw

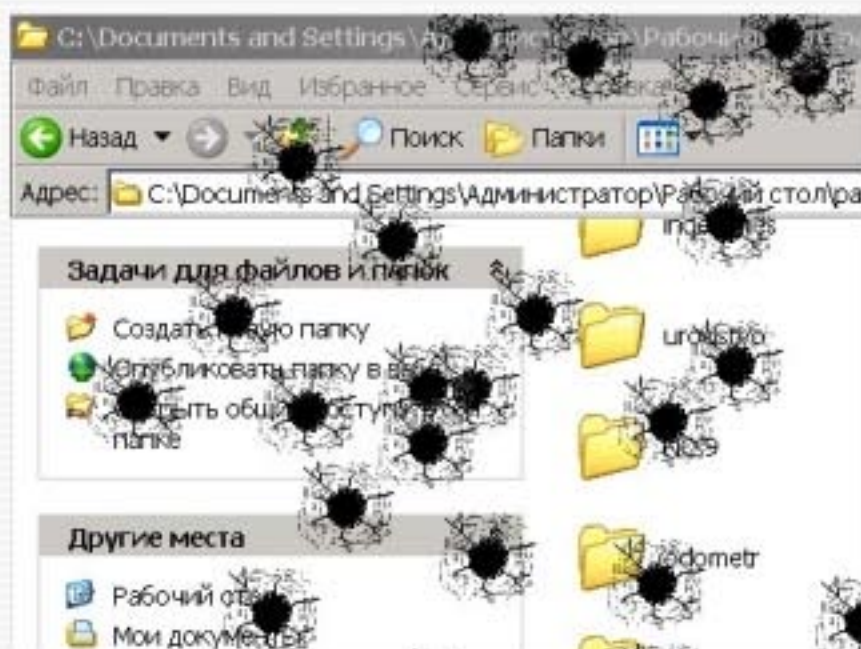




## Software art

*Olga Gorunova, September 2007*

The term 'software art' acquired a status of an umbrella term for a set of practices approaching software as a cultural construct. Questioning software culturally means not taking for granted, but focusing on, recognising and problematising its distinct aesthetics, poetics and politics captured and performed in its production, dissemination, usage and presence, contexts which software defines and is defined by, histories and cultures built around it, roles it plays and its economies, and various other dimensions. Software, deprived of its alleged 'transparency', turns out to be a powerful mechanism, a multifaceted mediator structuring human experience, perception, communication, work and leisure, a layer occupying central positions in the production of digital cultures, politics and economies.



*gun.exe by Anonymous*

The history of framing 'software art' allowed for inclusion of a wide variety of approaches, whether focused on code and its poetics, or on the execution of code and art generated 'automatically', or on the visual-political aesthetics of interfaces and 'languages' of software, or on the traditions of 'folklore' programmers' and users' cultures creation, use and misuse of software, or on software as a 'tool' of social and political critique and as an artistic medium, even perceived within the most traditionalist frameworks, and many more. 'Genres' of software art may include text editors that challenge the culture of writing built into word processing software and playfully engage with the new roles of words, all indexed in the depths of search engine databases; browsers, critically engaging with the genre of browser software as a culturally biased construct that wants to both trigger and control users' perceptions, ideas

## Navigation

- Digital Artists' Handbook
  - Graphics
  - Working with sound
  - Working with others
  - Publishing your work
  - Working with digital video
  - **Software art** ✓
    - \$(echo echo) echo \$(echo): Command Line Poetics
    - Game art: theory, communities, resources
    - Developing your own hardware
- About
- The authors
- folly
- How to contribute
- Supporters

## Search



FLOSS+Art critically reflects on the growing relationship between Free Software ideology, open content and digital art. It provides a view onto the social, political and economic myths and realities linked to this phenomenon.

Topics include: digital art licensing, copying and distributing under open content models, the influence of FLOSS on digital art practices, the use of free software to produce art and the art of producing free software, FLOSS as an embedded political message in digital art, paradoxes and limitations of open licenses for digital art, FLOSS as a way to quote and embed other artworks in the making of new works, definitions and manifestos for a free software art...

With contributions from:

Fabianne Balvedi  
Florian Cramer  
Sher Doruff  
Nancy Mauro-Flude  
Olga Goriunova  
Dave Griffiths  
Ross Harley  
Martin Howse  
Shahee Ilyas  
Ricardo Lafuente  
Ivan Monroy Lopez  
Thor Magnusson

Alex McLean  
Rob Myers  
Alejandra Maria Perez Nuñez  
Eleonora Oreggia  
oRx-qX  
Julien Ottavi  
Michael van Schaik  
Femke Snelting  
Pedro Soler  
Hans-Christoph Steiner  
Prodromos Tsiavos  
Simon Yuill

Compiled and edited by Aymeric Mansoux and Marloes de Valk



constant vzw

GOTO10

OPENMATE

ISBN 978-1-906496-16-0



9 781906 496180

6.00 x 9.00

FLOSS+Art



6.00 x 9.00



9 781906 496180



C'est par la communication que les êtres humains créent un monde doté de sens et partagent l'expérience de ce monde commun; transformer en marchandises toutes les formes de communication numérique signifie par conséquent réduire à l'état de marchandise toutes les relations qui constituent l'expérience vécue et la vie culturelle de l'individu et de la communauté.

Jeremy Rifkin

*L'âge de l'accès - La révolution de la nouvelle économie, La Découverte, 2005.*

open course

