

Programme de formation professionnelle

Animer les images, les dessins et les objets en temps réel : approche de la manipulation filmée

PUBLIC CONCERNE

Artiste (graphiste, illustrateur, marionnettiste, metteur en scène, plasticien...), animateur culturel, animateur multimédia, décorateur, maquettiste, régisseur, scénographe, technicien, intervenant en milieu scolaire

Lieu d'exercice : centre d'action socio-culturelle, compagnie artistique, collectif d'artistes, établissement d'enseignement artistique, lieu de culture scientifique, lieu d'exposition, lieu de spectacles, médiathèque-bibliothèque, musée, site patrimonial, site culturel et de loisirs, théâtre, tiers-lieu

PREREQUIS

Pas de prérequis

OBJECTIF GENERAL

Unir la musique et les images pour les mettre en mouvement est une autre manière de faire se rencontrer des univers artistiques différents et avant tout de réunir le temps d'un spectacle celles et ceux qui s'y intéressent. La bande dessinée s'écoute en concert, le conte prend vie au rythme du jazz, la fresque s'anime et répond aux danseurs... Et chaque fois ces performances créent des ponts entre les mondes de chacun et chacune.

Au cours de la formation, des techniques de création et de scénographie seront présentées et testées à partir d'une approche artistique et technique.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ✓ Définir les contraintes liées à un projet de diffusion vidéo en direct d'une création graphique et/ou issue de manipulation d'objets divers
- ✓ Identifier un espace visuel et/ou une œuvre artistique pour faire émerger une création attrayante et pertinente
- ✓ Employer les outils et techniques adaptés à la mise en œuvre du projet
- ✓ Mettre en œuvre (installation/réglage) un projet simplifié

CONTENU DE LA FORMATION

Tout au long de la formation seront abordés : les Arts Numériques et Visuels liés à une création graphique (dessin, peinture...) ou live, les outils de création, production et diffusion, les contraintes liées aux différents projets.

Les participants imagineront plusieurs projets de manière théorique et réaliseront ensemble l'une ou plusieurs des propositions de création.

Jour 1 matin

- ✓ Définir et appréhender les différents types et techniques de scénographie liées à une manipulation/création en direct. (Théorie)
- ✓ Définir une bonne exploitation de l'espace visuel et la pertinence de leur choix. (Théorie)
- ✓ Lister les différents outils et logiciels disponibles pour diffuser en direct sa création. (Théorie)

Jour 1 après-midi

- ✓ Décrire les interfaces des différents logiciels (Théorie)
- ✓ Faire ses premiers pas sur les logiciels. (Pratique)
- ✓ Découvrir les différents outils d'exemples mis à disposition par l'intervenant (Pratique)

Jour 2 matin et après midi

Intervention d'un artiste professionnel

- ✓ Présentation de l'ensemble des techniques de création et de manipulation sur lesquels il intervient :
 - Danse, musicien
 - Groupe de musique
 - Improvisation jazz
 - Conte
 - Conférence
 - Fresque, peinture, graf
- ✓ Techniques, fonctionnement et mise en œuvre des différentes techniques de création (artistique et technique) (Théorie/pratique)

Jour 3 matin et après-midi : création, mise en place technique et expérimentations

- ✓ Créer sa fiche technique
- ✓ Définir avec précision les moyens techniques à mettre en œuvre (Théorie/Pratique)
- ✓ Construire sa création (Théorie/Pratique)
- ✓ Créer son contenu de diffusion (Théorie/Pratique)
- ✓ Identifier les points techniques d'une performance (Théorie)
- ✓ Lister les Effets et les Automations (Théorie)
- ✓ Synchroniser sa création avec de la musique (Théorie/Pratique)
- ✓ Lier les images et le son (Théorie/pratique)
- ✓ Gérer la conduite du rendu (Pratique)
- ✓ Mise en place du matériel de diffusion
- ✓ Affiner la diffusion (Théorie/Pratique)
- ✓ Implémenter sa diffusion (Pratique)
- ✓ Évaluer son rendu Live en condition (Théorie/Pratique)

METHODES PEDAGOGIQUES

Alternance des méthodes expositive avec des apports théoriques, expérientielle par des mises en situation et des temps de pratique en groupe, et active avec des temps d'analyse de pratique et partages du groupe.

DOCUMENTS PEDAGOGIQUES FOURNIS AUX STAGIAIRES

Le diaporama et autres documents pédagogiques éventuels seront mis à disposition sur le Padlet (mur collaboratif) de la formation.

MODALITES D'EVALUATION

Validation des acquis des compétences et des connaissances tout au long de la formation par des questions et des mises en situation et en application. Le dernier jour permettra d'appliquer ce qui aura été vu les jours précédents.

FORMATEUR

Stéphane COUAPEL

Alias "SCOUAP". Vidéoplasticien performeur, passionné de sciences, d'architecture, d'archéologie et d'arts.

Diplômé en Histoire de l'art et de l'architecture à l'université Rennes2, il a ensuite suivi un second cursus universitaire en sciences de l'archéologie à l'université Rennes1. Son regard s'est ensuite tourné vers les Arts numériques lui permettant ainsi de valoriser toutes ses connaissances en les mettant au service de ses passions.

La muséographie, la scénographie, les projections architecturales, les mises en valeur de vitraux, mais aussi ses travaux de plasticien (sculptures, peintures, ...) lui ont valu la reconnaissance de Vidéoplasticien.



Programme de formation professionnelle

Depuis son embarquement dans le monde des Arts il y a plus de 15 ans, SCOUAP s'évertue à mettre un trait d'union entre Arts, Patrimoine et Architecture.

La valorisation et la conservation du patrimoine architectural et archéologique est pour lui indissociable de son travail « d'artisan d'arts numériques ».

L'une des activités principales de SCOUAP est la scénographie vidéo. Que ce soit pour du spectacle vivant ou pour des mappings architecturaux, SCOUAP met un point d'honneur à la mise en valeur de l'espace visuel en faisant des propositions sur mesure, adaptées au lieu, au volume, à l'utilisation et au sens attendu par le support de projection. Son expérience et ses connaissances techniques lui permettent de proposer des installations rapides, efficaces et adaptées à leurs utilisations ainsi qu'aux lieux de représentation et de diffusion des événements sur lesquels il intervient.

Gildas JAVA

Dessinateur qui a fait ses armes aux éditions Déméter pour qui il a dessiné la série La Ile rédemption. Il a également collaboré au collectif Brest en bulle pour les éditions Le Télégramme. Il signe « Alexandre, l'Épopée » avec Michaël Le Galli et David Chauvel, chez Glénat. Il collabore à la "revue Casiers" en tant qu'auteur et en tant que membre du comité éditorial et il illustre la rubrique " les mots pour le dire " du journal "le télégramme".

DATES ET HORAIRES

Les mercredi 3, jeudi 4 et vendredi 5 mai 2023

De 9h à 12h30 puis de 14h à 17h30

Soit 3 jours et 21 heures pédagogiques.

LIEU

La Maison du Théâtre

2 Rue Claude Goasdoue, 29200 Brest

PARTICIPANTS

Minimum : 6

Maximum : 15

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière. Nous chercherons les solutions les plus adaptées, si nécessaire avec des organismes spécialisés.

Nous contacter : eva.perret@culturelab29.fr ou 07 85 68 98 76