

Scénographies numériques

Durée :
4 jours (28h)

Apprendre à utiliser les technologies (vidéo mapping, lumières, 3D, interactions) pour réaliser des scénographies appliquées au spectacle vivant et à la muséographie

Public

Toute personne ayant un projet de spectacle utilisant de la vidéo et des dispositifs interactifs. Et plus particulièrement : techniciens du spectacle vivant et de l'audiovisuel, metteurs en scène, chorégraphes, musiciens et artistes plasticiens.

Prérequis

- Avoir suivi la formation niveau 1 « Vidéo mapping et installations interactives » ou maîtriser les techniques de vidéomapping.
- Avoir eu une ou plusieurs expériences professionnelles dans ce domaine.

Objectifs

- Créer et projeter un contenu vidéo sur une structure complexe.
- Appliquer les techniques de projection vidéo à la danse.
- Créer un contenu réactif aux mouvements du corps.
- Créer une scénographie à base de lumières.
- Comprendre la richesse des interactions réalisables sur scène.
- Utiliser des dispositifs électroniques sans fil.

Contenu

Video mapping

Workflow de travail avec des logiciels de compositing (After Effects et Cinema 4D). Assembler une structure en 3 dimensions sur laquelle projeter de la vidéo. Introduction aux systèmes immersifs (réalité virtuelle). Création d'un contenu adapté à une telle structure. Projection en anamorphoses.

Le Corps et la Vidéo

Principe et montage d'un théâtre au noir. Projection sur tulle pour superposer danseur et vidéo. Apporter du sens et du rythme au contenu.

Lumières

Création et enchaînements d'un plan de feu. Prévisualisation de ce plan en 3 dimensions. Principe et montage de rubans de LEDs.

Installations Interactives

Intégrer les nouvelles technologies dans la muséographie. Introduction à l'électronique et à la programmation créative. Proposer une interface tactile au public. Création de contenu réactif à des capteurs sans fil. Introduction au Pepper Ghost Tracking et projections sur scène (en fonction du rythme du groupe).

Formateurs

Nous avons une équipe de formateurs disponibles pour assurer la formation. Parmi lesquels :

Antoine Meissonnier est ingénieur à Paris chez Anomes, et travaille sur le développement du logiciel Millumin. Il crée également des dispositifs électroniques et des éléments de scénographie interactifs.

Méthode pédagogique

La formation traite des problématiques techniques, mais aussi des bonnes pratiques d'écriture d'une scénographie, et des exemples de référence.

Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel (Mac). Licence Millumin 2 fournie pour le temps de la formation.

Validation de la formation

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