



## Lumières et interactivité

Dates : plusieurs sessions en 2019 – Durée : 14h – Lieu : Paris

Formateur : Antoine Meissonnier

Partenariat : MILLUMIN



**Cette formation aborde les problématiques liées à la lumière dans le spectacle vivant et la muséographie. Elle sera l'occasion de découvrir comment le creative coding et la créative électronique peuvent être appliqués à la lumière.**

### Vous êtes

Toute personne ayant un projet de spectacle utilisant de la vidéo, la lumière 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 eu une ou plusieurs expériences professionnelles dans le domaine du spectacle vivant afin de comprendre les enjeux des dispositifs utilisés lors de la formation.

### Vous souhaitez

- Comprendre les workflows dédiés à l'éclairage
- Synchroniser lumière et vidéo
- Réaliser un led mapping
- Comprendre les cas d'usage du creative electronics
- Créer des petites applications utilisant le langage Processing
- Utiliser des shaders et contrôler de la vidéo générée en temps réel

### Contenu

Cette formation permettra de comprendre les workflows autour de la lumière et sera l'occasion d'une découverte du creative coding/creative electronics. Un temps de la formation sera dédié à l'études de cas pratiques rencontrés par les stagiaires.

#### Lumière(s)

Créer une conduite simple d'éclairage pour un spectacle

Comprendre et utiliser les protocoles DMX et Artnet

Synchroniser des déclenchements lumières et vidéos

Piloter une console ou un logiciel de lumières.

Mettre en place un led mapping

#### Créative Coding/Electronics

Découverte de l'environnement Arduino et de son champ d'usage.

Utiliser des shaders et des effets sur mesure.

Générer des visuels contrôlés en temps réels

Etude de cas pratiques rencontrés par les stagiaires.

### Méthode, modalités et supports pédagogiques

La formation traite des problématiques techniques liées à la lumière et à l'écriture de spectacles mêlant lumière et vidéo. La seconde partie de la formation sera axée sur le créative coding et l'électronique appliquée au monde du spectacle.



## Lumières et interactivité

Dates : plusieurs sessions en 2019 – Durée : 14h – Lieu : Paris

Formateur : Antoine Meissonnier

Partenariat : MILLUMIN



Une partie de la formation sera réservée à discuter du projet des participants, et des solutions pratiques à mettre en place. L'effectif sera constitué d'une dizaine de stagiaires, et la pratique sera effectuée en binôme ou trinôme.

### Matériel

Les stagiaires sont invités à venir munis de leur ordinateur personnel (Apple OSX 10.11 minimum), ainsi que s'ils en possèdent, un boîtier UBS/DMX.

Des licences temporaires du logiciel Millumin seront fournies pour permettre à chacun de pratiquer pendant la formation.

### Evaluation

Une évaluation individuelle des acquis de la formation sera transmise à chaque stagiaire à l'issue de celle-ci. Une attestation de suivi de formation leur sera remise.

### Formateur

**Antoine Meissonnier** est ingénieur à Paris chez Anomes et travaille actuellement sur le développement du logiciel Millumin. Il collabore également sur des projets événementiel ou de concert, pour lequel il crée des dispositifs électroniques et des éléments de scénographie vidéo et interactifs.