



## Programme de formation professionnelle

---

# Vidéo mapping et scénographie vidéo

---

EN PARTENARIAT AVEC LE CNFPT

### **PUBLIC CONCERNE :**

Artistes professionnel.le.s, technicien.ne.s/régisseur.se.s du spectacle, enseignant.e.s de pratiques artistiques, animateur.rice.s multimédias, et toute autre personne liée de près à la mise en œuvre de créations numériques et scénographiques vidéo.

### **PREREQUIS :**

Avoir une expérience de la scène, du spectacle et/ou des arts graphiques et/ou vidéos.

Maîtrise minimale de l'outil informatique (vidéo et/ou graphisme et/ou animation et/ou motion design).

Disposer d'un ordinateur Mac ou Pc équipé au minimum de l'un de ces logiciels (version officielle ou d'essai) :

- ✓ Mapping/Diffusion : Madmapper (Mac et Pc) et/ou Modul8 (Mac) et/ou Millumin (Mac)
- ✓ Graphisme/Animation : After-Effect/Photoshop/Illustrator (Mac et Pc)
- ✓ Montage vidéo : Première (Mac et Pc), Final-Cut (Mac).
- ✓ Stop Motion: IStop Motion (MAC)

### **OBJECTIF GENERAUX :**

Découvrir les enjeux, la faisabilité et la mise en œuvre concrète d'une création numérique destinée à la présentation devant un public (scénographie vidéo, mapping architectural, mapping artistique, publicitaire et muséographique, ...).

Bien appréhender les particularités d'un espace visuel, d'une œuvre artistique, pour que la création numérique soit réalisable, attrayante et pertinente.

A noter : la formation ne pourra pas être approfondie sur l'utilisation des logiciels et sur tous les aspects techniques liés à la création d'une œuvre et/ou installation (création) numérique, pour cela des modules complémentaires et spécifiques seront proposés ultérieurement.



# Programme de formation professionnelle

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

A l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- ✓ Définir les contraintes liées à un projet de création numérique et d'appréhender un espace visuel et/ou une œuvre artistique pour faire émerger une création numérique attrayante et pertinente.
- ✓ Choisir les outils et techniques adaptés à la mise en œuvre du projet.
- ✓ Mettre en œuvre (installation/réglage) un projet numérique simplifié.

## CONTENU DE LA FORMATION :

Les journées alterneront théorie et pratique, les matinées seront plus axées sur la théorie et les après-midis sur la pratique.

### Jour 1 : introduction

- ✓ Définir les termes vjing et video mapping (théorie)
- ✓ Lister les différents logiciels de vjing et de video-mapping (théorie)
- ✓ Décrire les interfaces des différents logiciels (théorie)
- ✓ Faire ses premiers pas sur les logiciels (pratique)

### Jour 2 : prise en main des logiciels

- ✓ Lister les fonctionnalités des différents logiciels (théorie)
- ✓ Créer un test de projection sur un exemple simple (pratique)
- ✓ Définir les techniques de projection (théorie)
- ✓ Evaluer les différents vidéoprojecteurs/connectiques (théorie/pratique)
- ✓ Diffuser du contenu (pratique)
- ✓ Utiliser et manipuler des outils de mapping (pratique)

### Jour 3 : méthodologie de travail

- ✓ Choisir une scénographie préétablie (théorie/pratique)
- ✓ Construire sa propre scénographie (théorie/pratique)
- ✓ Définir ses plans et ses fichiers de travail (théorie/pratique)
- ✓ Modéliser du « mapping vidéo » (pratique)
- ✓ Synchroniser son mapping avec de la musique (pratique)
- ✓ Créer des fichiers animés (théorie/pratique)
- ✓ Préparer son compositing (théorie/pratique)



# Programme de formation professionnelle

## Jour 4 : performance

- ✓ Identifier les points techniques d'une performance (théorie)
- ✓ Lister les effets et les automatisations (théorie)
- ✓ Créer du contenu expert (théorie/pratique)
- ✓ Lier les images et le son (théorie/pratique)
- ✓ Affiner la diffusion (théorie/pratique)
- ✓ Gérer la conduite du rendu (pratique)
- ✓ Exercices d'application (pratique)

## Jour 5 : préparer/diffuser son live

- ✓ Créer une performance de a à z (pratique)
- ✓ Implémenter sa diffusion (pratique)
- ✓ Construire une multi diffusion (pratique)
- ✓ Faire de la multi projection avec soft-edge (théorie/pratique)
- ✓ Gérer sa configuration MIDI (pratique)
- ✓ Evaluer son rendu live en condition (théorie/pratique)

## Méthodes pédagogiques

Allers- retours permanents entre théorie, aspects techniques et mise en pratique.

Les matinées seront plutôt consacrées à la théorie et les après-midis à la pratique en petits groupes.

C'est en travaillant concrètement à partir des projets des stagiaires que le formateur apportera des outils méthodologiques et techniques.

## MODALITES D'EVALUATION :

La montée en compétence des stagiaires sera évaluée par le formateur au travers d'un QCM et d'une mise en situation : restitution du projet réalisé pendant la formation.



# Programme de formation professionnelle

## **FORMATEUR.RICE.S :**

### **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.

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.

Plus d'infos sur : <http://www.scouap.fr/bio.html>

## **DATE(S) ET HORAIRES :**

Du 30 août au 03 septembre 2021 , de 9h à 12h puis de 13h30 à 17h30

Soit 5 jours et 35 heures pédagogiques.

## **LIEU :**

L'Archipel à Fouesnant (29)

## **PARTICIPANTS :**

Minimum : 8

Maximum : 12

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** : [elsa.landreau@culturelab29.fr](mailto:elsa.landreau@culturelab29.fr) ou 02 98 98 09 49