

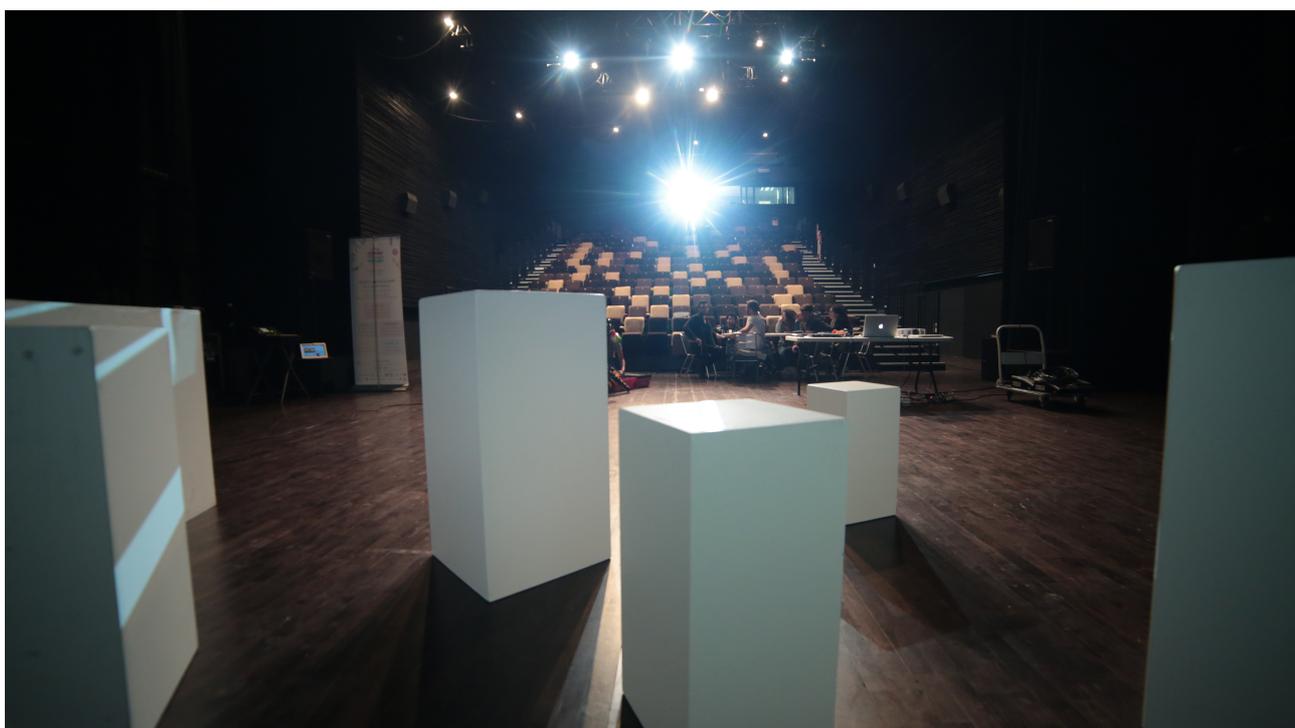


FICHE FORMATION

SCÉNOGRAPHIE INTERACTIVE

COMMENT CREER UN PROJET DE SCÉNOGRAPHIE NUMÉRIQUE ?

Grâce à différents outils méthodologiques et cas pratiques, cette formation vous permettra de scénariser un espace interactif qui fait appel aux nouvelles technologies en temps réel où les artistes, participants et ou publics sont au cœur du dispositif. Innovante, immersive et interactive, cette formation est dédiée à la création d'univers visuels, sonores, tactiles, de décors numériques et interactifs. Elle apporte un cadre et des techniques pour mettre en œuvre votre idée ou de donner une nouvelle dimension à votre projet.



OBJECTIFS DE FORMATION

À l'issue de ce module, les participants seront en mesure de :

- Savoir et appréhender les différentes formes de scénographie interactive.
- Concevoir une maquette, développer, réaliser, créer et installer un dispositif interactif.
- Comprendre les enjeux des innovations.
- Dialoguer en temps réel avec un système informatique.
- De proposer des solutions numériques dans son projet.
- Intervenir sur les procédés d'interaction en temps réel sur un projet collectif

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Développer des compétences de création, de réalisation et de gestion de projet faisant appel à la Scénographie Interactive. Savoir créer un espace interactif : préparer un projet et en appréhender les paramètres audio et visuels. Acquérir les savoir-faire pour intégrer de l'audio, de la vidéo dans un espace interactif. Gestion audio multi-format, espace interactif dans le spectacle vivant. Projection visuelle sur multi supports en temps réel en fonction des événements audio, musicaux et visuels, à l'aide de capteurs infra rouge.

MÉTHODOLOGIE

1 - Présentation

Découverte d'une sélection de logiciels cross plateforme open source interactif.

Overview des dispositifs audio scénique.

Plan de scène, outils et routage audio, programme informatique, synchronisation, gestion de ressource infra rouge.

Edition d'un plan d'action interactif en fonction des outils explorés.

2 - Initiation à Heavy M (vidéo mapping)

Mapping simple, création de maquette en carton plume. Mise en place des Médias.

Création d'animations simples. Gestion des médias. Codecs vidéo, interaction sonore.

Création de séquence de projection. Exercices, Diffusion live.

3 - Multi-interaction

Interactivité avec Heavy M.

Écran soft edge. Protocole Midi Protocole OSC Protocole DMX, ARTNET.

Mise en situation, pratique, Diffusion Live.

4 - Environnements d'interaction

Vidéo Mapping interactif : sonore et visuel.

Projection Matériel de mixage (mélangeur vidéo, microphone, contrôleur MIDI).

Câblage (ordinateur, vidéo projecteur). Exercice interactif. Expérimentation Diffusion Live.

PUBLICS

Cette formation pratique et théorique s'adresse à tous les professionnels à charge d'un projet de création, exerçant en particulier dans les secteurs culturels, technologiques, artistiques, design et pédagogiques.

PRÉREQUIS

Des notions de vidéo numérique, outils graphiques, photo ou multimédias

DOCUMENTATION

Documentation sur les outils de création et systèmes.

ÉVALUATION

Évaluation formative et sommative sous forme de QCM.

TARIF

590 €

CONTACT

Anaïs Claverie, directrice UNISPHÈRES - 09 81 24 67 87- contact@unispheres.fr

Formation sur 2 jours

INTERVENANT

Kamel Ghabte

BULLETIN D'INSCRIPTION

Nom

Prénom

E-mail

Téléphone

Adresse

Code postal

Ville

CHOIX DES MODULES

Module 1

Module 2

Module 3

Choix 1 :

Mapping architectural

Mapping et spectacle vivant

Pas de choix de substitution

TARIF

Inscription au titre de la formation professionnelle

Inscription hors formation professionnelle

(Sous réserve d'acceptation, sur dossier, dans la limite des places disponibles.)