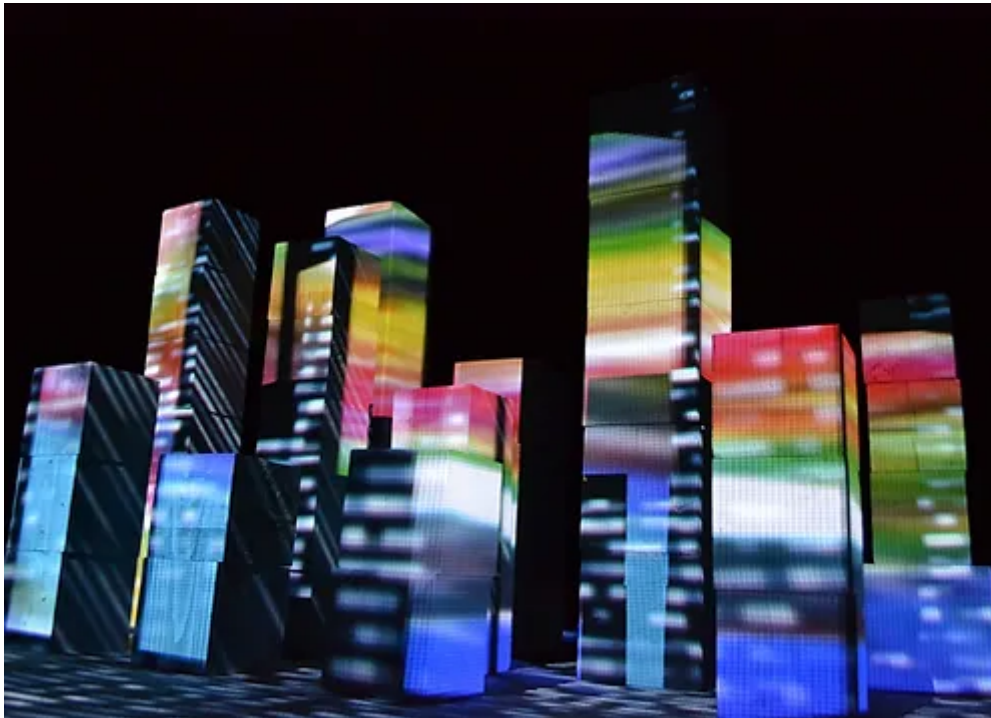


MARIONNETTSSIMO

Formation LES BASIQUES : L'art numérique au service de la marionnette et du spectacle vivant

Mapping vidéo

PROGRAMME DE LA FORMATION



Objectifs pédagogiques

Appréhension des multiples façons de créer et projeter des images vidéo sur fonds ou objets : gestion, traitement et conversion de contenus, prise en main des vidéo-projecteurs et logiciels spécialisés (Resolume, MadMapper).

Objectifs :

- Poser des bases de connaissances préliminaires en mapping-vidéo, afin d'aider les artistes dans leurs premières démarches créatives dans ce domaine.
- Consolider certains concepts qui leur seront utiles dans leur quotidien / recherche artistique future.
- Imaginer et créer un premier projet, mettant en œuvre les techniques acquises lors de la formation.

Profil des stagiaires et prérequis

Cette formation s'adresse à des comédien·ne·s, marionnettistes, artistes de cirque ou danseur·e·s, professionnel·le·s expérimenté·e·s ou en voie de professionnalisation qui souhaitent s'initier aux techniques de mapping vidéo.

A propos du formateur

Xano Martinez

Né en 1977 à Valencia en Espagne, Xano acquiert une longue expérience de constructeur métallique en bâtiment dans l'entreprise familiale. Passionné par la musique électronique, il porte plusieurs projets d'organisation d'événements. Il se forme aux techniques de la scène et accompagne en tant que technicien son et lumière un groupe de musique. Il s'oriente ensuite vers une école de vidéo et apprend l'animation graphique et la création d'images numériques. Il décide alors de se consacrer entièrement à la recherche technique et à la création artistique.

Il s'installe en 2010 à Toulouse pour réaliser des projets vidéo avec des artistes de cirque. En parallèle, Xano commence à réaliser des tests d'installations vidéo mapping et des sets vjing. Convaincu, il décide alors de se dédier à cette discipline et cofonde en 2012 Le Proyectarium . Fort de ses connaissances et de ses savoir-faire en construction, en technique de la scène et de la vidéo et des ses influences venant des arts de la rue, de la musique électronique, des arts numériques et du mouvement Open Source, ce chercheur en arts numériques est aujourd'hui à l'origine de nombreux projet du Proyectarium.

Ce programme est amené à évoluer durant le stage pour être au plus près du rythme et des attentes des stagiaires.

Lundi 5 juin 2023

MATIN

- Accueil des stagiaires.
- Présentation des stagiaires et des formateurs.
- Rappel des consignes de sécurité.
- Visite des ateliers et du Proyectarium.
- Présentation des outils et techniques actuelles en mapping vidéo

APRÈS-MIDI

- Présentation des outils et techniques actuelles en mapping vidéo + Description des logiciels
- Découverte des choix des stagiaires et de leurs attentes pour la formation

Mardi 6 juin 2023

MATIN

- Réunion pour programmer la journée (Rencontre et décision collective sur comment aborder les différents projets. Réponses aux doutes de chacun).
- Mise en pratique des projets : approfondissement des techniques de mapping de façon détaillée à partir d'exemples :
 - 1/Analyse préliminaire des projets à réaliser
 - 2/Logiciels de mapping : Resolume Arena, MadMapper

APRÈS-MIDI

- Mise en pratique des projets : Suite Logiciels de mapping Tests pratiques sur surfaces de projection
- Compte-rendu de la journée. Collecter les problèmes rencontrés et trouver les solutions à mettre en place le jour suivant.

Mercredi 7 juin 2023

MATIN

- Réunion pour programmer la journée. Rencontre et décision collective sur comment aborder les différents projets. Réponses aux doutes de chacun.
- Mise en pratique des projets : Suite Logiciels de mapping Tests pratiques sur surfaces de projection

APRÈS-MIDI

- Mise en pratique des projets : Suite Logiciels de mapping Tests pratiques sur surfaces de projection
- Bilan de la formation. Évaluation des acquis des élèves par les formateurs Recueil de la satisfaction des stagiaires et des formateurs (Bilan individuel écrit, bilan de satisfaction écrit, temps de bilan oral).