

# Scénographies numériques

**Durée :**  
4 jours (28h)

**Tarif :**  
sur devis

Apprendre à utiliser les technologies (video 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

**Philippe Chaurand** est ingénieur spécialisé dans les interfaces humain-machine chez Anomes. Il est le créateur du logiciel audiovisuel Millumin. Il a été speaker dans des conférences internationales, et professeur dans plusieurs universités.

**Antoine Meissonnier** est ingénieur à Paris chez Anomes, l'éditeur du logiciel Millumin. Il travaille actuellement sur le développement de Millumin 2. 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. L'effectif sera constitué de 9 participants maximum, en binôme ou en trinôme.

## Matériels

Un ordinateur Macintosh. Licence Millumin fournie pour le temps de la formation. Une fiche technique détaillant les besoins matériels sera jointe au devis.

## Validation de la formation

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