



# FORMATION PROFESSIONNELLE VIDEO MAPPING

## VIDEO MAPPING : VOLET CRÉATIF

ORGANISÉE PAR LES RENCONTRES AUDIOVISUELLES ET FILAGE

LUNDI 11 AVRIL > VENDREDI 17 JUIN 2022

Le Video Mapping European Center propose une formation de perfectionnement au volet créatif du video mapping.

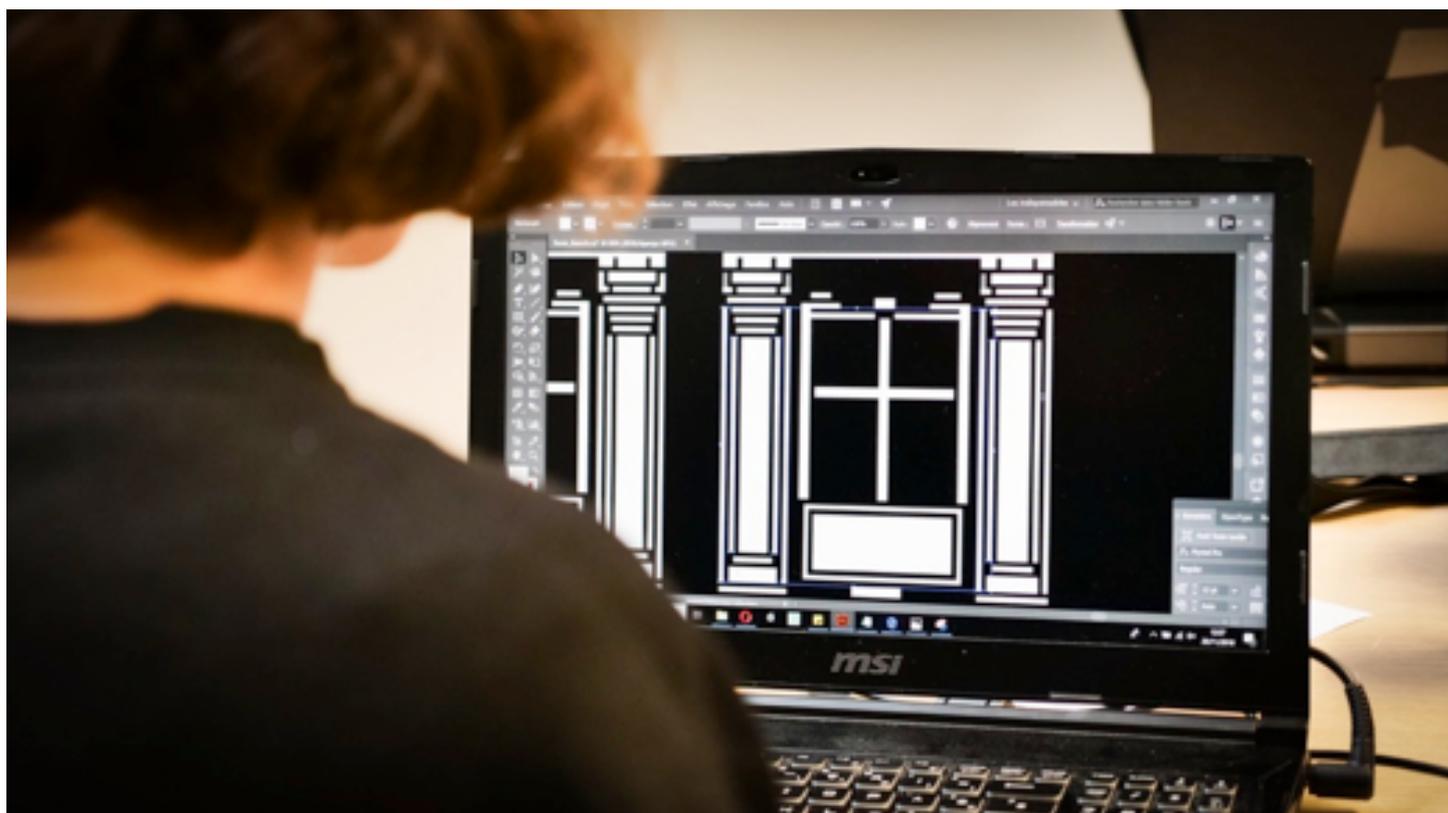
### PRÉ-REQUIS

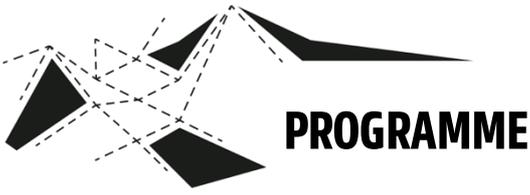
Le public visé est un public de demandeurs d'emploi : des personnes sortant d'école d'animation 2D ou 3D, de motion design ou de jeux vidéos ; des motion designers ; des animateur·trice·s 2D ou 3D.

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation a pour objectif de rendre opérationnel·le·s et de perfectionner des professionnel·le·s aux aspects créatifs de la production d'un video mapping.

*Formation proposée par l'association Rencontres Audiovisuelles et Filage, en partenariat avec Pôle Emploi et l'Afdas.*





# PROGRAMME

## MODULE 1 - CULTURE ET FILIÈRE DU VIDEO MAPPING

- Introduction au mapping, définition, histoire, première mise en situation
- Culture générale (film d'animation, jeu vidéo, video mapping, performance audiovisuelle)
- Filière video mapping (les différents acteurs du mapping à l'international, la structuration de la filière, les marchés, référentiel des métiers etc.)
- Production et régie (mise en œuvre d'un mapping selon le type de projet)
- Contrats de travail (leurs statuts, leur spécificités, leur fonctionnement)

*Compétences et niveau visés :*

- *Compréhension de ce qu'est le video mapping*
- *Acquisition d'une base de références historiques et culturelles*
- *Compréhension du milieu professionnel dans lequel la personne va évoluer*

### Intervenant-e-s :

- . Ludovic Burczykowski - artiste et chercheur
- . Christian Hanquet - responsable administratif
- . Margaux Héaulme - régisseuse générale, Video Mapping Festival

### + 3 rencontres d'une journée avec des artistes de renommée internationale :

- . Antoine Géré - Holymage
- . Julian Hölscher - Urbanscreen (*intervention en anglais*)
- . Yann Nguema - artiste

## MODULE 2 - PRINCIPES ET TECHNIQUES DU VIDEO MAPPING

- Gabarit : définition et découverte des différents types de gabarits, du process de réalisation du gabarit
- Logiciels de mapping : Millumin, Madmapper : prise en main de base des logiciels
- Sensibilisation aux outils d'interaction : les différents outils existants et ce qu'ils offrent comme possibilités
- Installation technique : vidéoprojection (définition, luminosité, focale, différents types de vidéoprojecteurs), serveurs, connectiques, assemblage de vidéoprojecteurs pour couvrir des volumes complexes ou monumentaux
- Travaux pratiques : mise en œuvre sur différents types de volumes (gabarit, installation technique audiovisuelle et interactive, et calage mapping)

*Compétences et niveau visés :*

- *Compréhension de la chaîne globale technique d'un projet mapping*
- *Compréhension des contraintes techniques et des répercussions sur les process de production des médias et choix créatifs*
- *Capacité à mener en autonomie une installation mapping basique de A à Z, de la conception (synoptique) à l'installation hardware*

### Intervenants :

- Nicolas Camarty - artiste et technicien mapping
- Jules Huvig - artiste et technicien mapping
- Pascal Leroy - ingénieur de la projection
- Antoine Meissonnier - Millumin

### **MODULE 3 - SENSIBILISATION À LA CRÉATION SONORE**

- Introduction à la création musicale et sonore pour l'image, culture générale musicale
- Études de cas
- Sensibilisation à des logiciels de création sonore
- Travaux pratiques

*Compétences et niveau visés :*

- *Compréhension des enjeux de l'écriture sonore pour le mapping, des interactions son-image dans la création*
- *Capacité à créer un sound design basique pour un projet mapping*

**Intervenante :**

Géraldine Kwik - musicienne/sound designer, spécialisée en video mapping

### **MODULE 4 - ÉCRIRE ET ANIMER POUR DU MAPPING**

- Les spécificités d'écriture pour le video mapping linéaire ou interactif, les méthodes d'écriture, la scénographie, les documents pour formaliser – théorie et étude de cas
- Les spécificités de l'animation pour du mapping par rapport à l'animation pour écran – théorie et étude de cas
- Travaux pratiques

*Compétences et niveau visés :*

- *Comprendre les enjeux et spécificités de l'écriture video mapping, être en capacité de développer un projet et de produire un synopsis, une note d'intention, un scénario et un storyboard pour un projet mapping*
- *Comprendre les spécificités des rendus d'image en mapping, être en capacité de produire une animation adaptée au contexte*

**Intervenante :**

Susie lou Chetcuti - artiste mapping

### **MODULE 5 - PROJETS PERSONNELS**

- Production d'un mapping en groupe à partir d'un volume donné, du gabarit à la diffusion

*Compétences et niveau visés :*

- *Capacité à travailler en équipe, ou à superviser une équipe pour produire un video mapping*

**Intervenants :**

Jules Huvig - artiste et technicien mapping

Sylvain Pouillart - artiste mapping



# MODALITÉS

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique, ou avec une mise en situation en contexte de production artistique avec des rendus à produire individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation.

## MODALITÉS D'ACCÈS, DE SUIVI ET D'ÉVALUATION

Avant la formation, chaque personne souhaitant participer à la formation est invitée à compléter un questionnaire de positionnement permettant d'exprimer directement au responsable pédagogique sa situation et ses attentes.

Une feuille de présence est signée par demi-journée pour les formations en présentiel.

Une évaluation qualitative est réalisée en fin de formation, puis analysée par l'équipe pédagogique.

Le résultat global est à la disposition des personnes ayant participé à la formation.

Une attestation de fin de formation est remise aux personnes ayant assidument participé à la formation.

Une évaluation « à froid » est réalisée environ 3 mois après la fin de la formation pour appréhender les résultats de la formation.

## MOYENS ET ACCESSIBILITÉ

Taille du groupe : 10 personnes

La formation se déroulera en présentiel.

Elle se déroulera à L'hybride (Lille) et au Fresnoy - Studio national des arts contemporains (Tourcoing).

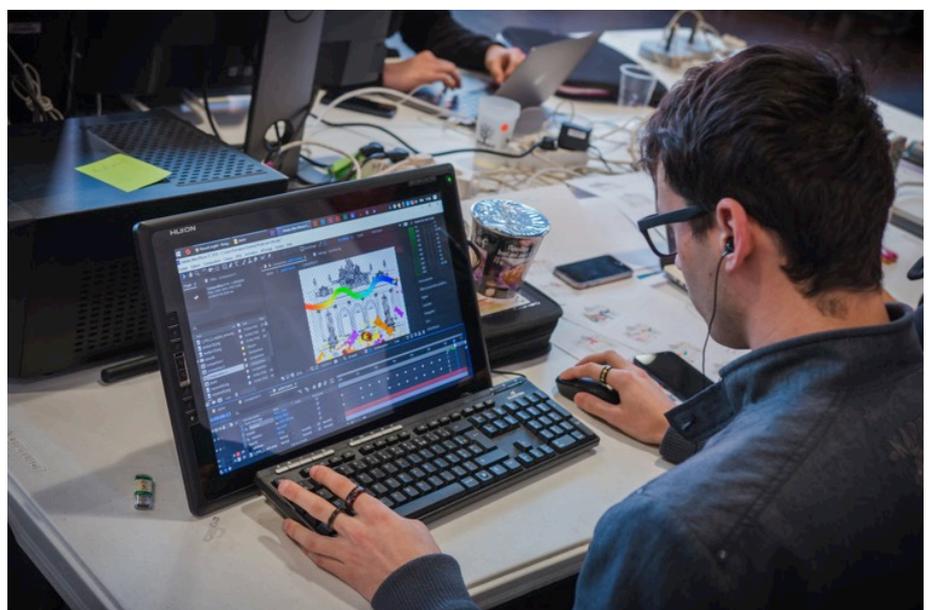
Les lieux de formation disposent d'un espace d'accueil. Les salles de formation sont équipées de tableaux, moyens de projection, accès au Wifi (dans la majorité des cas).

Nos formations sont accessibles aux personnes handicapées moteur. Contactez-nous pour que nous prenions les dispositions nécessaires pour vous accueillir au mieux. D'autres types de handicaps et de compensations peuvent être pris en charge sur demande.

Filage est doté d'une référente handicap et peut étudier avec vous les différents aménagements de votre projet de formation.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Demande via Pôle Emploi





# INFORMATIONS PRATIQUES

## HORAIRES ET LIEUX

### Dates / Horaires :

du 11 avril 2022 au 17 juin 2022,  
du lundi au vendredi de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h.

### Lieux de formation :

. Rencontres Audiovisuelles  
10 rue Gosselet, Lille

. Fresnoy - Studio national des arts contemporains  
22 rue du Fresnoy, Tourcoing

## TARIFS

Formation prise en charge par Pôle Emploi dans le cadre du dispositif POEC (Préparation Opérationnelle à l'Emploi Collectif).

## INFORMATIONS

### Rencontres Audiovisuelles

Arthur CHOQUET

+33 (0)3 20 53 24 84

[arthur@rencontres-audiovisuelles.org](mailto:arthur@rencontres-audiovisuelles.org)



RENCONTRES  
AUDIOVISUELLES



FILAGE  
-coopérative-