

Video composite – création d'un projet hybride et multimedia

Cadre
réservé
à la HEAR

Date	Durée	Lieux	Coût	Effectif
10-13 juill. 2017	28 heures	Strasbourg	1 000 €	12

Public concerné

Graphistes, plasticiens, vidéastes,
auteurs-réalisateurs de films
d'animation, plasticiens

Prérequis

Utilisation courante des ordinateurs,
utilisation aisée de logiciels
d'images.

Renseignements/inscription

Grégory Jérôme, coordinateur
gregory.jerome@hear.fr

Anaïs Menrath, assistante
anaïs.menrath@hear.fr

Contact

+33 (0)3 69 06 37 89

Objectifs pédagogiques

- Préparer et exécuter un tournage.
- Acquérir les bases fondamentales de la réalisation d'un projet multimédia.
- Faciliter et définir la mise en image d'une scène grâce à la connaissance pratique de la réalisation.
- Maîtriser les fonctionnalités, le vocabulaire et les caractéristiques du logiciel *After Effect*.
- Savoir choisir des plans en fonction de leurs qualités techniques, esthétiques et de leurs pertinences.
- Maîtriser la méthodologie permettant d'organiser et de gérer une fiction, à toutes les étapes de sa production.
- Assimiler les principes du montage (choisir, construire, raconter) en fonction des projets.
- Maîtriser la conception d'un plan de montage.
- Découverte de techniques simples d'animation et de compositing.

Programme détaillé de la formation

Cet atelier avancé explore les possibilités d'expression et de mixage entre prise de vue réelle et animation. Au moyen de techniques d'animation simples, il questionnera la nature des images et l'apport réciproque des disciplines mêlées. Il explorera également les notions

de frontière entre image capturée, image créée et image perçue.
La différence entre les supports de prise de vue réelle et d'animation sera aussi questionnée, tout comme leurs similitudes.

Jour 1 :

Visionnage de films et clips utilisant l'hybridation d'images, discussion, écriture collective, définition d'un projet commun, *Story-board*, tournage des séquences

Jour 2 :

Dérushage, discussion, montage vidéo par groupe, initiation animation

Jour 3 :

Production

Jour 4 :

Production et bilan

Supports fournis aux stagiaires

- Une salle informatique sera mise à disposition, mais il est conseillé de venir avec son propre matériel.
- Logiciels *Open Source* abordés : *Krita*, *Blender*
- Logiciels Propriétaires abordés : *After effect*, *TV Paint*
- Les participants venant avec leur propre matériel doivent installer ces logiciels en amont.

Évaluation pédagogique en fin de parcours

Retours d'expériences et temps d'évaluation du travail produit en collectif en fin de formation. Une fiche d'évaluation anonyme écrite sera transmise aux stagiaires. Une attestation individuelle de formation sera remise à chaque participant.

Formateurs

Stéphanie Cadoret, réalisatrice et performeuse d'animation, elle est également jeune chercheuse à Paris X Nanterre sous la direction d'Hervé Joubert-Laurencin. Son parcours reflète ce double positionnement: diplômée en animation, création numérique et en arts interactifs, elle a fréquenté l'École des arts décoratifs de Strasbourg, l'École des métiers du cinéma d'animation d'Angoulême et de l'École européenne supérieure de l'image d'Angoulême et de Poitiers.

Elle explore la nature de l'image en mouvement et questionne les dispositifs narratifs contemporains à travers des films, des performances en temps réel et des recherches théoriques académiques. Elle expérimente techniques traditionnelles et numériques, écritures plasticiennes et dramaturgiques dans des œuvres audiovisuelles ou imprimées. Son dernier court métrage a obtenu une vingtaine de sélections dans des festivals internationaux. Son prochain film est actuellement en production chez *Marmita Films* à Bordeaux et sera diffusé par Arté.

Au sein du collectif *Live Animated Orchestra*, Stéphanie Cadoret pratique des performances de cinéma d'animation en direct, où les images animées sont projeté en même temps qu'elles sont fabriquées.

Pierre-Guy Auger, né en 1987, il obtient son brevet de technicien supérieur en vidéo et post-production en 2008. Il entre ensuite à l'EMCA (École des métiers du Cinéma d'animation) afin de se spécialiser en *compositing* et *Stop-Motion*.

Passionné par la maquette animée, il mêle animation traditionnelle et nouvelles technologies, notamment en explorant le domaine de la stéréographie.

En 2011, il se plonge dans l'étude de la narration et du relief. Il co-fonde en 2012 l'association *Dynamotion*, à Angoulême, un atelier-laboratoire voué à l'image-volume.

Depuis la rentrée 2012, il assure à l'EESI de Poitiers, la fonction de technicien d'assistance pédagogique – spécialité Animation.