

Isabelle Arvers est auteur, critique et commissaire d'exposition.

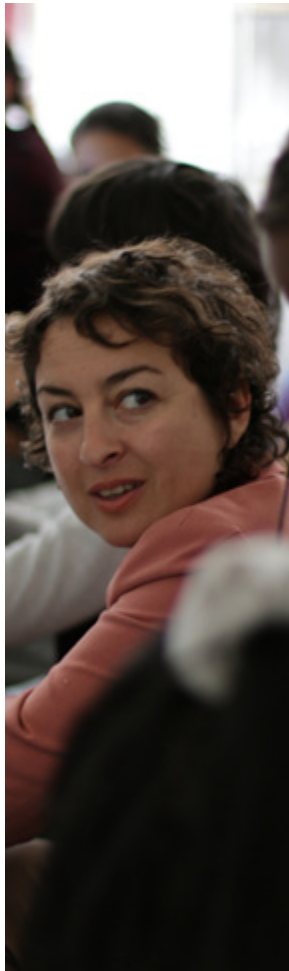
Depuis 2005, elle développe un intérêt particulier pour les machinimas et a organisé des projections au Centre Pompidou, à des festivals en France et à l'étranger (République Tchèque, Brésil, Canada).

Depuis 2009, elle a animé une soixantaine d'ateliers sur les façons de faire des films avec des jeux vidéo, pour démocratiser cette pratique qui transforme un objet de consommation populaire en outil de production.

En 2014, Isabelle crée Kareron pour la promotion, la diffusion, la production et la communication autour de projets artistiques et éducatifs dans les champs de l'art, du numérique et des jeux vidéo, en France et dans le monde. Pour cette nouvelle aventure, Isabelle Arvers s'associe à Myriam Boyer, artiste et chargée de communication.

www.isabellearvers.com

✉ ia@isabellearvers.com



atelier machinima pour adolescents 3 jours

Les machinimas sont des films conçus à partir de moteurs de jeu vidéo. Les jeux vidéo deviennent ainsi un médium pour la conception d'histoires.

Les machinimas sont conçus pour plaire à la jeune génération, par leur contenu et leurs codes visuels, car les jeux vidéo sont un médium qu'ils connaissent et qu'ils maîtrisent.

Il est donc intéressant de les amener à les utiliser pour écrire et réaliser des courts-métrages.



Objectif

Développer de nouvelles compétences en lien avec les jeux vidéo et découvrir comment les jeux sont faits. Une occasion de mieux comprendre les nouvelles compétences informatiques liées au **développement de jeux, à l'écriture et à l'animation 3D.**

Déroulé

L'atelier sur les machinimas débute avec une projection d'extraits de films montrant la variété de jeux utilisés pour concevoir des films ou des vidéos, ainsi que la variété d'approches, de la plus fan à la plus expérimentale.

A la suite de cette présentation/projection, je montre les différentes techniques de production de machinimas, avec les logiciels dédiés Moviestorm ou Muvizu ou avec des jeux vidéo, comme GTA ou Fall OUT en utilisant FRAPS pour la capture vidéo en temps réel.



Processus créatif

Chaque étape de de l'atelier permet aux enfants de rentrer dans un processus créatif : écriture de scènes et de dialogues, conception des décors et des personnages, direction des acteurs virtuels, montage audio et vidéo et mise en ligne du film réalisé sur une plateforme vidéo.

- Découverte de l'**histoire des machinimas**
- Projection d'extraits de films**
- Présentation de **trois techniques pour la conception de films** (logiciels dédiés, éditeurs vidéo dans les jeux, capture temps réel du gameplay)
- Initiation à l'**écriture de scénarios et de dialogues**
- Conception des **décors et des personnages**
- Direction du jeu des "acteurs virtuels"** : actions, déplacements, dialogues
- Conception des plans** et gestion des **mouvements de caméra**
- Montage** des séquences vidéo tournées, **intégration des sons et de la musique**
- Génération du film et **mise en ligne** sur une plateforme de vidéo en ligne

