

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

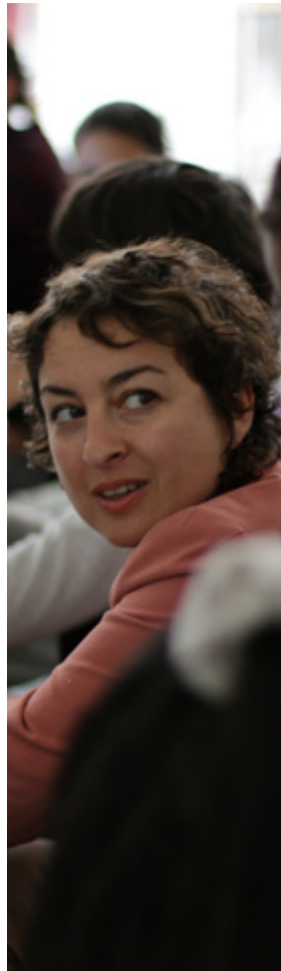
Depuis 2005, elle développe un intérêt particulier pour les machinimas et a organisé des projections au Centre Pompidou, à des festivals en France et à l'étranger (République Tchèque, Brésil, Canada).

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 étudiants en art 3 jours

Un machinima est un film conçu à partir de l'enregistrement de séquences audiovisuelles, produites lors de parties de jeu vidéo. Ces séquences sont capturées en temps réel grâce à un logiciel de capture vidéo externe ou intégré au jeu. Les séquences ainsi obtenues sont montées à l'aide d'un logiciel de montage vidéo.

Les ateliers machinima visent à détourner un objet de consommation de masse et de divertissement en un outil de production de films et en un moyen d'expression. Ces ateliers visent à créer des oeuvres hybrides (installations, vidéos, oeuvres interactives...).



Objectif

Créer des oeuvres hybrides (installations, vidéos, oeuvres interactives...) en utilisant les jeux en tant que medium

Déroulé

L'atelier machinima/game art vise à aborder les jeux vidéo de manière critique et artistique, sous forme d'installation, de performance, de peinture numérique en mouvement, de jeu, d'interactivité ou encore de vidéo.

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 l'atelier permet aux étudiants de rentrer dans un processus créatif.

Utilisation de **GTA**, de **jeux vidéo indépendants**, de **logiciels d'édition** and d'**After Effects**

- 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, **installations in situ**