



DÉMONSTRATION INTERACTIVE

« Écrire pour la réalité virtuelle »

/// L'équipée

Installée au cœur du processus de création, sur le site de la Cartoucherie – Pôle d'excellence dédié au cinéma d'animation –, L'équipée joue le rôle de passerelle entre publics et créateurs.

Bénéficiant de liens privilégiés avec les techniciens et réalisateurs, elle propose tout au long de l'année différentes activités autour de la découverte du cinéma d'animation, menées par ces professionnels confirmés.

/// Renseignements & devis

Guillemette Dubois
04 75 78 48 67
guillemette.dubois@lequipee.com

/// Contenu de la proposition

Cette intervention a pour objectif de faire découvrir la réalité virtuelle (Virtual Reality, ou VR) et ce que son utilisation implique dans le travail d'écriture pour le cinéma d'animation. Ce travail d'écriture en VR est abordé à travers une étude de cas, celle du projet de film d'animation interactif en VR *Kidnapping à Vostok* (Jean Bouthors), produit par Les Astronautes.

/// Informations pratiques

⇒ **Lieu d'accueil**

La Cartoucherie ou autre lieu équipé en matériel de projection (salle de cinéma, lieu de spectacle, salle des fêtes, etc.)

⇒ **Durée de l'intervention**

1h30

⇒ **Public**

À partir de 14 ans (80 personnes max) ou scolaire (80 élèves max. d'âge homogène à partir de la 3^e)

⇒ **Accompagnement**

Intervention encadrée par Jean Bouthors, réalisateur

⇒ **Équipement à fournir (si intervention hors Cartoucherie)**

1 table et 1 vidéoprojecteur avec les câblages ;

⇒ **Temps d'installation**

1h de montage et ½ heure de démontage ;

⇒ **Personnel nécessaire (si intervention hors Cartoucherie)**

1 technicien pour aider à l'installation.

⇒ **Option**

2 interventions peuvent être proposées dans la même journée.

⇒ **Coût**

Devis sur demande.



/// Déroulement de l'intervention

Après un exposé sur l'histoire et les utilisations possibles de la réalité virtuelle, l'intervenant aborde les différentes problématiques liées à l'écriture de ce format grâce à des expérimentations concrètes avec un casque VR.

⇒ **Thèmes abordés**

- Les spécificités de la VR

La réalité virtuelle offre une très grande capacité d'immersion ; quelles narrations peut-on développer pour utiliser pleinement cette spécificité ?

- Les contraintes de la VR

Mobilité réduite, point de vue du spectateur, problématiques techniques...

Comment se servir de ces contraintes pour améliorer l'expérience du spectateur ?

- L'interactivité

Faire participer le spectateur implique de créer de nombreuses ramifications de narration. Comment garder la maîtrise de l'histoire et le point de vue de l'auteur ?

Expérimentations avec la salle

Des spectateurs sont choisis à différents moments de la démonstration pour expérimenter en direct avec le casque VR dédié, pendant que l'ensemble des participants suit l'expérience depuis son fauteuil : les images diffusées dans le casque sont retransmises en simultané sur l'écran de la salle.

⇒ **Document d'accompagnement**

Un document pédagogique, remis à l'issue de la séance, comprend un lexique des termes techniques de la réalité virtuelle et du vocabulaire cinématographique, ainsi que le schéma narratif du film *Kidnapping à Vostok*.

 @lequipee.valence

 L'équipée Valence

 lequipee_valence

 @L_equipee

L'équipée

—
La Cartoucherie
33 rue de Chony
26 500
Bourg-lès-Valence
04 75 78 48 67
contact@lequipee.com

—
www.lequipee.com



ATELIERS DE PRATIQUE AMATEUR
FESTIVAL D'UN JOUR
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES
EXPOSITIONS & OUTILS
FORMATIONS PROFESSIONNELLES
SÉMINAIRES D'ENTREPRISE