

Formation du Pôle

Machinima

7 et 8 décembre
La Maison Phare
à Dijon



Qu'est-ce qu'un Machinima ?

« Les séquences audiovisuelles ainsi obtenues sont alors montées »

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



Pourquoi une formation Machinima ?

« Les ateliers machinima visent à détourner un objet de consommation de masse »

« 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.

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. Les jeux vidéo deviennent ainsi un médium pour la conception d'histoires ou d'œuvres artistiques. Autrement dit, il s'agit de détourner les images de jeu vidéo pour concevoir des films. Cela permet d'aborder l'écriture d'un scénario, la rédaction de dialogues, la création d'un story-board, ainsi que les notions de plans en cinéma, tout en utilisant des images issues de jeux vidéo que les publics jeunes connaissent et apprécient. » Isabelle Arvers



L'intervenant/formateur : Isabelle Arvers

« Les ateliers machinima visent à détourner un objet de consommation de masse »

« Isabelle Arvers est auteur, critique et commissaire d'exposition indépendante. Son champ d'investigation est l'immatériel, au travers de la relation entre l'Art, les Jeux Vidéo, Internet et les nouvelles formes d'images liées au réseau et à l'imagerie numérique. Elle s'est spécialisée dans les nouveaux médias dès 1993. Pionnière dans le domaine du game art en France, elle a été commissaire de nombreuses expositions et événements présentant le jeu vidéo comme un nouveau langage et un moyen d'expression pour les artistes.

A partir de 2005, elle s'intéresse aux machinimas et organise des projections au Centre Pompidou, dans des festivals en France et à l'étranger et depuis 2009 elle organise des ateliers d'initiation ou de réalisation de machinimas, visant à démocratiser une pratique qui transforme un objet de consommation de masse en outil de production de sens. En partenariat avec le Festival Gamerz à Aix-en-Provence, elle conçoit les premières expositions de machinimas en galerie d'art et poursuit son travail de commissariat avec des expositions de jeux indépendants.



Renseignements et Inscriptions :



UDMJC 21 / Karine Feuillet :
feuillet.karine@wanadoo.fr
03.80.43.60.42



La Maison Phare
2 allée de Grenoble, 21000 Dijon

Pôle Image BFC / Sacha Marjanovic :
sacha.marjanovic@centre-image.org
03.81.91.10.85

Pôle Image
Bourgogne Franche-Comté