



RENCONTRES RÉGIONALES DU
PÔLE D'ÉDUCATION AUX IMAGES
Organisées par le RECIT

*Quelles appropriations
de la réalité virtuelle
dans nos pratiques
d'éducation aux images ?*

Mardi 18 septembre 2018

AU SHADOK

25 presqu'île Malraux
Strasbourg

LE RECIT

LE RÉSEAU EST CINÉMA
IMAGE ET TRANSMISSION

Dans le cadre du Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg
En partenariat avec Le Shadok et Seppia

Le RECIT

Association régionale créée en 1999 à l'initiative des cinémas alsaciens, Alsace Cinémas évolue et devient en 2018 le RECIT : le Réseau Est Cinéma Image et Transmission.

En partenariat avec de nombreux acteurs éducatifs, sociaux et culturels, l'association mène une politique d'éducation aux images favorisant la rencontre des publics et des professionnels de la création, production et diffusion cinématographique. Ses activités se déclinent entre la gestion des dispositifs nationaux d'éducation à l'image et la mise en œuvre d'actions artistiques et culturelles fédératrices à dimension régionale.

Le Pôle régional d'éducation aux images

Labellisé Pôle régional d'éducation aux images par le Ministère de la culture en 2016, le RECIT complète ses missions en animant les réseaux de l'éducation aux images à l'échelle du territoire alsacien, ainsi qu'un centre de ressources tout en étant prestataire de formations destinées à la qualification des acteurs de l'éducation aux images.



Strasbourg.eu

SHADOK

SEPPIA

arte

STAR

FEFFS



mk2

Virtual Journey

LE RECIT

LE RECIT

LE RÉSEAU EST CINÉMA
IMAGE ET TRANSMISSION

LE RECIT (ex-Alsace Cinémas)
Maison de l'Image
31 rue Kageneck
67000 STRASBOURG

L'ÉDUCATION AUX IMAGES ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE (VR)

Organisées par le RECIT, coordinateur du Pôle régional d'éducation aux images sur le territoire alsacien, ces Rencontres Régionales s'adressent aux professionnels de l'enseignement, de l'animation, de l'éducation artistique, de la culture, du cinéma et de l'audiovisuel qui souhaitent mener des projets d'éducation à l'image en lien avec la VR. Articulée autour de tables rondes et d'ateliers animés par des spécialistes du domaine, cette journée se veut un lieu de rencontres, d'échanges et de pratiques autour de la VR afin de développer de nouvelles dynamiques territoriales.

PROGRAMME DU MATIN - TABLES RONDES animées par Fouzi Louahem, scénariste et réalisateur en VR

9h00

Accueil

café-croissants

9h20

Ouverture officielle

En présence de :

- Laurent Bogen, Conseiller pour le cinéma, l'audiovisuel et le multimédia à la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Grand Est

9h30

La VR, comment c'est fait ? /// Une (r)évolution ?

La réalité virtuelle est une expérience immersive qui simule un environnement interactif. Sa place au sein du cinéma et la nature des liens qu'elle entretient avec cet art sont une préoccupation pour les créateurs qui la développent.

Avec :

- Guillaume Bringuard, responsable technique, Christophe Reynaud, responsable de post-production 360 et VR, Charlotte Ducos, responsable de développement, chez Seppia
- Frédéric Colomina, responsable business development et Alain Bonnet, responsable technique chez HOLO3
- N'Gouda Prince Ba, auteur-réalisateur multimédia

10h30

La VR, qu'est-ce que ça fait ? /// Un nouveau spectateur ?

Dans une expérience individuelle où la perception de la réalité est altérée et où le hors-champ disparaît presque, le spectateur interagit directement avec le médium, rendant ainsi chaque point de vue singulier, au détriment du collectif.

Avec :

- Kay Meseberg, responsable VR/360 chez ARTE
- Daniel Cohen, directeur artistique du Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg
- Silvère Besse, président de Virtual Journey

11h30

La VR, qu'est-ce qu'on en fait ? /// Quelle éducation à l'image ?

L'éducation à l'image doit relever de nombreux défis pour s'approprier ces dispositifs novateurs, mais il faudra prendre en compte la spécificité du public jeune pour relever au mieux l'enjeu de la démocratisation culturelle.

Avec :

- Elisha Karmitz, directeur général de MK2
- Flore Tournois, directrice d'exploitation des Cinémas Star
- Brigitte Wild, expérimentatrice de co-écriture pédagogique en réalité virtuelle
- Sherley Freudenreich, peinture vivante

PROGRAMME DE L'APRÈS-MIDI - ATELIERS DE PRATIQUE - 13H30 > 17H30

L'après-midi sera consacrée à des temps d'ateliers de pratique en présence d'intervenants professionnels.

Merci de vous inscrire à un unique atelier via la fiche ci-jointe. Maximum 10 participants par atelier.

Atelier n°1

Unity 3D :

Promenons-nous en VR

Par N'Gouda Prince Ba, auteur-réalisateur multimédia

Au cours de l'atelier, les participants découvriront les grandes lignes de la programmation pas à pas d'une expérience VR, un FPS. Une expérience simple qui doit permettre aux visiteurs de se déplacer librement dans un monde virtuel selon quelques contraintes, en actionnant différents objets, tout en ayant quelques points explicatifs sur les enjeux du code que les participants sont invités à taper.

Atelier n°2

Wonda :

Initiation à l'interactivité en réalité virtuelle

Par Brigitte Wild, expérimentatrice de co-écriture pédagogique en réalité virtuelle

Initiation au flux de travail et à l'environnement logiciel de la réalité virtuelle et expérimentation des nouvelles possibilités et contraintes de la caméra 360°.

Atelier n°3

3D Vista :

Le roman-photo 360°, conception et intégration d'une interface VR

Par Nicolas Menet, réalisateur

Création d'un projet de roman-photo immersif et interactif pour les casques de réalité virtuelle et les navigateurs web, en intégrant des sons et photos 360°.

Atelier n°4

Unreal Engine :

Assistance en réalité virtuelle au tournage

Par Ramon Diago, vidéaste interactif

Création en réalité virtuelle d'un set de tournage à partir des environnements réels issus de openstreetmap et contrôle de machinerie de prise de vue pour créer un story-board animé.

10h00 > 16h00

Le public pourra participer aux expériences en réalité virtuelle proposées par MK2, le Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg, Seppia et Virtual Journey.

16h30

Restitution des ateliers

17h15

Clôture

FICHE D'INSCRIPTION

Mardi 18 septembre 2018 de 9h00 à 17h30

Une journée organisée par le RECIT

« Quelles appropriations de la réalité virtuelle dans nos pratiques d'éducation aux images ? »

Nom : Prénom :

Structure : Profession :

Adresse :

CP/ Ville :

Tél : Email :

Je m'inscris également à un atelier de 13h30 à 16h30 :

Merci de vous inscrire dans les plus brefs délais car le nombre de place par atelier est limité à 10 personnes.

Atelier n°1 > Unity 3D : Promenons-nous en VR

Atelier n°2 > Wonda : Initiation à l'interactivité en réalité virtuelle

Atelier n°3 > 3D Vista : Le roman-photo 360°, conception et intégration d'une interface VR

Atelier n°4 > Unreal Engine : Assistance en réalité virtuelle au tournage

Fiche d'inscription à retourner par courrier
Avant le lundi 10 septembre 2018

Informations :
lucas.malingrey@lrecit.fr
03 88 10 82 77