



**culture•lab**<sup>29</sup>

L'AGENCE CULTURELLE DU FINISTÈRE

ACCOMPAGNEMENT • CONSEIL • FORMATION

## **Programme de formation professionnelle**

---

# **Valoriser son projet artistique grâce aux outils de scénographie et de création numérique**

---

### **PUBLIC CONCERNE**

Acteur, auteur, chanteur, chorégraphe, circassien, comédien, compositeur, danseur, disc-jockey, graphiste, illustrateur, marionnettiste, metteur en scène, musicien, plasticien, réalisateur, directeur technique, régisseur, responsable technique, scénographe, technicien, coordinateur pédagogique, enseignant, facilitateur, intervenant en milieu scolaire, intervenant théâtre, animateur culturel, médiateur culturel, médiateur documentaire, responsable de l'action culturelle, responsable de la médiation.

Lieu d'exercice : centre d'action socio-culturelle, cinéma, compagnie artistique, collectif d'artistes, établissement d'enseignement artistique, lieu de culture scientifique, lieu de conservation, lieu d'exposition, lieu de spectacles, médiathèque-bibliothèque, musée, site patrimonial, site culturel et de loisirs, studio, théâtre, tiers-lieu

### **PREREQUIS**

Pas de prérequis

### **MATERIEL A APPORTER EN FORMATION**

Ordinateur Mac de préférence avec le logiciel Millumin (30 jours d'essai gratuit) (Prêt d'ordinateur Mac envisageable sur demande avant entrée en formation)

Option : Ipad ou tablette, tout autre matériel spécifique à votre pratique scénique (contrôleurs midi/camera/appareil photos/...)

Pour toute question ou information concernant le matériel, contactez-nous.

En fonction de votre projet, de vos besoins, le formateur pourrait vous conseiller d'investir dans du matériel type ordinateur Mac ou logiciels spécifiques, si vous souhaitez plus d'informations à ce sujet avant l'entrée en formation, contactez-nous.

## OBJECTIF GENERAL

Cette formation vise à doter les professionnels du secteur artistique et culturel d'outils pour valoriser efficacement leurs projets via la création numérique et visuelle. Dans un contexte où la visibilité et l'attractivité des projets artistiques sont essentielles, maîtriser ces outils devient un atout pour se démarquer. Les participants apprendront à exploiter les techniques de scénographie pour amplifier la portée de leur travail, renforcer leur identité artistique et s'adapter aux nouvelles attentes du public en matière d'expérience visuelle et interactive.

Pour tirer pleinement parti de cette formation, il est fortement recommandé d'être à l'aise avec l'utilisation d'un ordinateur (maîtrise de la navigation sur internet, utilisation d'un traitement de texte, raccourcis clavier, navigation dans l'arborescence des fichiers, etc.).

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

A l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- ✓ Analyser les différentes techniques de scénographie et de création numérique applicables à son projet artistique
- ✓ Concevoir une stratégie de valorisation visuelle cohérente avec l'identité et les objectifs de son projet artistique
- ✓ Créer des contenus visuels et numériques percutants pour mettre en valeur son projet artistique auprès de différents publics

## CONTENU DE LA FORMATION

### Jour 1 matin

- ✓ Echanges autour des besoins et des attendus des participants
- ✓ Introduction à la scénographie numérique
  - présentation des concepts de vidéo
  - présentation des concepts de lumière
  - présentation des concepts d'interactivité
  - présentation des concepts d'espace visuel

### Jour 1 après-midi

- ✓ Présentation et exploration des principaux outils et matériels pour valoriser l'espace visuel
  - découverte du logiciel Millumin
  - découverte des technologies de lumière et vidéo scéniques

### Jour 2 matin

- ✓ Découverte d'outils numériques accessibles pour enrichir et dynamiser les projets
- ✓ Focus sur la communication numérique : application CapCut (montage vidéo assisté par IA)
- ✓ Introduction à la création interactive utilisant des micro-contrôleurs (Makey Makey)
- ✓ Introduction à la stop motion et au graphisme animé (IStop-motion/Procreate/Procreate Dream)
- ✓ Exploration de la réalité augmentée avec Artivive

### Jour 2 après-midi

- ✓ Pratique et manipulation du matériel de scénographie vidéo, incluant vidéoprojecteurs, DMX, contrôleurs MIDI et OSC, et Arduino



# Programme de formation professionnelle

## Jour 3 matin

- ✓ **Mise en pratique individuelle** encadrée par le formateur Scouap, axée sur des projets personnels ou en petits groupes, réels ou fictifs, pour une première expérience ou une prise en main des outils abordés durant les deux jours précédents
- ✓ Séance de questions-réponses individuelles avec Scouap pour conseils, validation et recommandations spécifiques aux projets des participants

## Jour 3 après-midi (suite du matin)

- ✓ **Mise en pratique individuelle** encadrée par le formateur Scouap, axée sur des projets personnels ou en petits groupes, réels ou fictifs, pour une première expérience ou une prise en main des outils abordés durant les deux jours précédents
- ✓ Séance de questions-réponses individuelles avec Scouap pour conseils, validation et recommandations spécifiques aux projets des participants

## METHODES PEDAGOGIQUES

Alternance des méthodes expositive avec des apports théoriques et présentation de cas concrets, expérientielle par des mises en situation et des temps de pratique en groupe, et active avec des temps d'analyse de pratique et partages du groupe.

## DOCUMENTS PEDAGOGIQUES FOURNIS AUX STAGIAIRES

Le support de formation et autres documents pédagogiques éventuels seront mis à disposition sur le Padlet (mur collaboratif) de la formation.

## MODALITES D'EVALUATION

La validation des acquis de la formation et de la compréhension des problématiques abordées se fait durant la formation par le formateur, via des mises en situation pratiques, des exercices collectifs et individuels, au regard des objectifs pédagogiques fixés.

## FORMATEUR

### Stéphane COUAPEL

Alias "SCOUAP". Vidéoplasticien performeur, passionné de sciences, d'architecture, d'archéologie et d'arts.

Diplômé en Histoire de l'art et de l'architecture à l'université Rennes2, il a ensuite suivi un second cursus universitaire en sciences de l'archéologie à l'université Rennes1. Son regard s'est ensuite tourné vers les Arts numériques lui permettant ainsi de valoriser toutes ses connaissances en les mettant au service de ses passions.

La muséographie, la scénographie, les projections architecturales, les mises en valeur de vitraux, mais aussi ses travaux de plasticien (sculptures, peintures, ...) lui ont valu la reconnaissance de Vidéoplasticien.

Depuis son embarquement dans le monde des Arts il y a plus de 15 ans, SCOUAP s'évertue à mettre un trait d'union entre Arts, Patrimoine et Architecture.

La valorisation et la conservation du patrimoine architectural et archéologique est pour lui indissociable de son travail « d'artisan d'arts numériques ».



# Programme de formation professionnelle

L'une des activités principales de SCOUAP est la scénographie vidéo. Que ce soit pour du spectacle vivant, des installations interactives ou pour des mappings architecturaux, SCOUAP met un point d'honneur à la mise en valeur de l'espace visuel en faisant des propositions sur mesure, adaptées au lieu, au volume, à l'utilisation et au sens attendu par le support de projection. Son expérience et ses connaissances techniques lui permettent de proposer des installations rapides, efficaces et adaptées à leurs utilisations ainsi qu'aux lieux de représentation et de diffusion des événements sur lesquels il intervient.

## DATES ET HORAIRES

Lundi 6, mardi 7 et mercredi 8 octobre 2025, de 9h à 12h30 puis de 14h à 17h30  
Soit 3 jours et 21 heures pédagogiques.

## LIEU

Le Carré 9  
9 Rue de Galerne, 35600 Redon

## PARTICIPANTS

Minimum : 4  
Maximum : 8

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière. Nous chercherons les solutions les plus adaptées, si nécessaire avec des organismes spécialisés.

**Nous contacter :** [eva.perret@culturelab29.fr](mailto:eva.perret@culturelab29.fr) ou 07 85 68 98 76