



BANDIT VISIONS

DÉTOURNEMENT VISUEL

ATELIER MAPPING VIDEO

exemples

L'atelier Mapping animé par Benoit Anquetil et Pablo Géléoc a pour but d'initier un jeune public à la technique du mapping video.

Les participants construisent eux-mêmes leurs supports de diffusion (volumes ou écrans séparés), produisent aussi leurs contenus (photos, video, dessins) et développent leurs propres esthétiques et leurs propos par groupes de quatre ou cinq. Ils associent à leur réalisation une bande-son composée d'éléments choisies pour aider à mettre en relief leur démarche .

Cet atelier est modulable selon le groupe et la nature des interventions (continues ou ponctuelles).

Exemple 1 : mapping sur carte



Vous sculptez la forme d'un pays dans du carton-plume, ici la carte des États-Unis, mais le choix peut-être totalement libre et s'inscrire dans l'actualité.

En créant un contenu composé de captations originales, de photos ou d'archives historiques vous pourrez donner votre vision du pays choisi. Votre contenu sera diffusé à l'intérieur de la carte découpée par vos soins donnant ainsi un sens et du relief à votre propos.

Le vidéo-projecteur est situé face à la carte

Exemple 2 : mapping sur objet

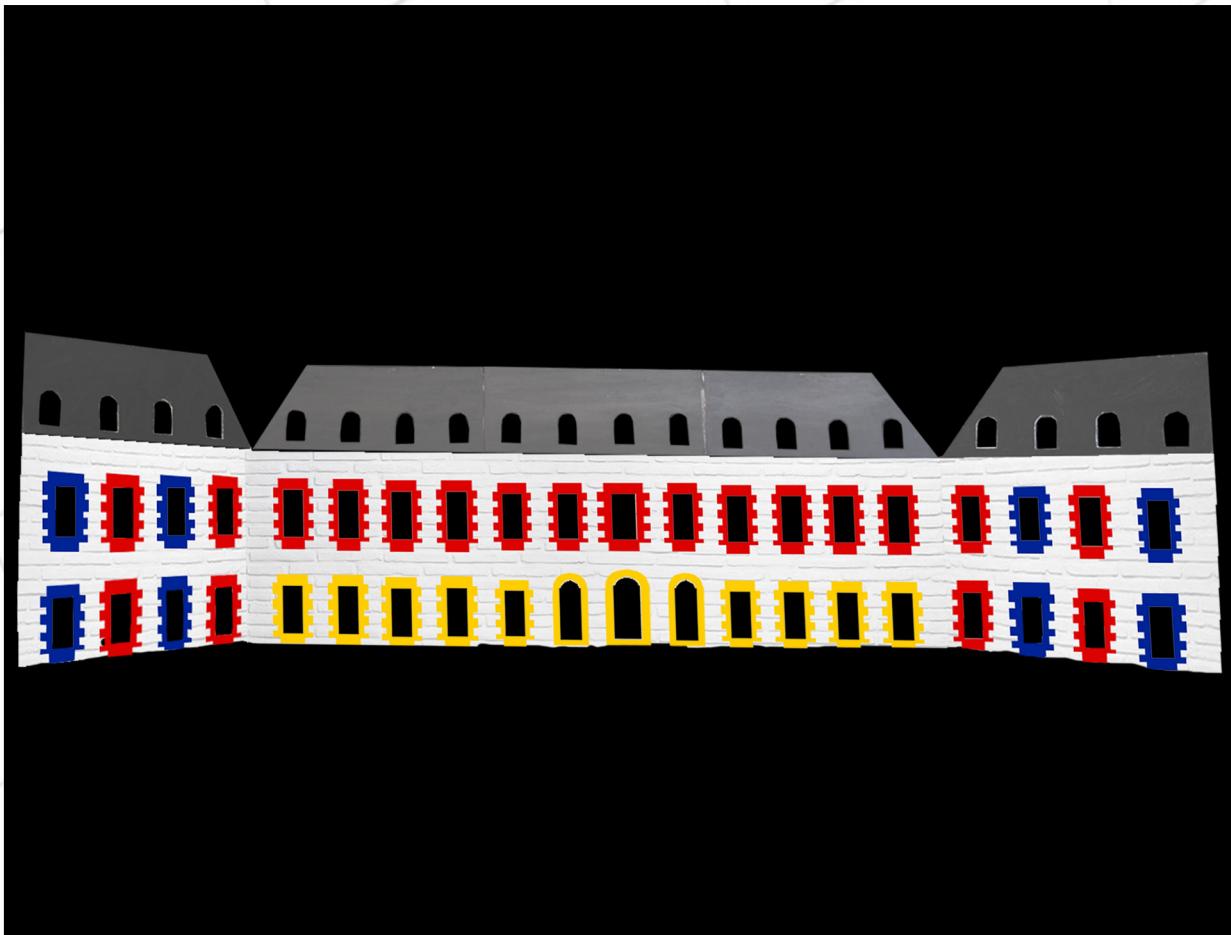


Vous sélectionnez un objet ayant une certaine profondeur, ici une valise mais il pourrait aussi s'agir d'une boîte ou d'un tableau.

En créant un contenu composé de captations originales, de photos ou de dessins vous pourrez mettre en relief le lien entre l'objet choisi et le thème abordé. Ici la valise évoque les voyages en haut et les films de ganster en bas.

Le video-projecteur est situé au-dessus de l'objet, à 90°.

Exemple 3 : mapping sur maquette



Vous sculptez la forme d'un bâtiment relativement simple pour ne pas vous lancer dans des travaux trop longs à réaliser.

En créant un contenu composé de captations originales, de photos, de dessins ou d'images d'archives, vous pourrez mettre en relief le lien entre la maquette et le thème abordé. Si vous décidez de réaliser la maquette d'un théâtre vous pourrez par exemple diffuser des images en rapport avec la *comedia del Arte*.

Le vidéo-projecteur est situé face à maquette.

Exemple 4 : mapping sur vêtement



Vous créez ou trouvez un mannequin sur qui reposera un vêtement blanc, ici un tee-shirt. Vous pouvez aussi lui ajouter un faux visage ou de fausses mains à votre mannequin.

En créant un contenu composé de captations originales, de photos ou de dessins vous racontez l'histoire de votre choix en abordant des thèmes en rapport avec le vêtement choisi

Le vidéo-projecteur est situé face au vêtement.