

INTERVIEW

EXPRESS



Un marionnettiste digital qui connaît les ficelles

Professeur invité au sein de la section Bachelier en Techniques graphiques – Finalité Techniques infographiques de la HEPL, Iwan Peter Scheer possède un CV plutôt impressionnant ! Rencontre avec un pro qui se définit pourtant comme un artiste avant tout.

QUELLE MOTIVATION A GUIDÉ VOTRE PARCOURS PROFESSIONNEL ?

J'ai un parcours qui n'est pas classique ! Ma volonté a toujours été de réaliser des marionnettes virtuelles mais, avant, quand on voulait réaliser de l'animation en 3D, le matériel n'était pas facilement accessible. Contrairement à aujourd'hui, il fallait faire sa propre éducation. Après être passé par une école de cinéma et les beaux-arts, j'ai travaillé dans le jeu vidéo et le cinéma et j'ai eu la chance d'être au bon endroit au bon moment.

AVEC VOTRE EXPÉRIENCE, COMMENT VOYEZ-VOUS VOTRE RÔLE DE PROFESSEUR AUJOURD'HUI ?

Je suis là pour partager mes compétences en 3D et en préproduction, mais aussi pour trouver ce qui est unique chez l'étudiant, développer son potentiel, découvrir son grain de folie. Je recherche ce moment où il y a ce déclic chez l'élève ! L'infographiste est un technicien, mais c'est aussi un créatif !

De nos jours, les connaissances sont accessibles, disponibles en ligne et je me considère donc comme un coach : mon rôle est de nourrir, de faire grandir l'étudiant, qui a l'envie mais pas encore de projet construit.

UN ITINÉRAIRE PEU BANAL

Dans les années 90, Iwan Peter Scheer a fait partie du studio Art & Magic (devenu par la suite Appeal), pionnier dans la création de jeux vidéo en Belgique. Il a poursuivi sa carrière chez Weta Digital en Nouvelle-Zélande où il a travaillé sur les films *Le Seigneur des Anneaux* et *King Kong*, participant à la mise au point du système révolutionnaire de capture de mouvement au sein des équipes de Peter Jackson. On retrouve également son nom au générique de plusieurs productions européennes importantes telles que le jeu *Grand Theft Auto : San Andreas* et le film d'animation *Brendan et le secret de Kells*.



VOUS CONTINUEZ À DÉVELOPPER DES PROJETS ?

Avec ma structure OddBody, je conçois des histoires et des personnages interactifs. Je prends du plaisir à mettre en place mes propres projets et à faire la même chose avec les étudiants.

L'esprit « Weta », on peut le recréer n'importe où : si on a la motivation, c'est déjà la moitié de la réussite ! ■



Bachelier en Techniques graphiques - Techniques infographiques (Seraing)