



SAISON
18/19

LES ATELIERS CINÉMA DE CLAIR OBSCUR

ÉDUCATION À L'IMAGE

Dans le cadre de ses actions culturelles, Clair Obscur propose de découvrir différents ateliers récréatifs et pédagogiques.

De l'immersion en prise de vue réelle, à la création artisanale d'objets de cinéma, ce catalogue d'ateliers interactifs permet une exploration ludique de l'univers cinématographique.

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| ATELIERS FAIT-MAIN | 3 |
| Découvrir l'histoire du cinéma à travers les premières techniques de réalisation. | |
| ATELIER CINÉ-PHILO | 4 |
| S'interroger sur le sens des films et les points de vue des réalisateurs. Questionner le fond et la forme. | |
| ATELIERS STOP MOTION | 5 |
| Apprendre à réaliser des courts films, de manière ludique, tournés image par image. | |
| ATELIERS DÉCOUVERTE DU MONDE DU CINÉMA | 6 |
| ATELIERS MASHUP TABLE | 8 |
| ATELIERS DÉTOURNEMENT DE FILM | 8 |
| Comprendre les mécanismes d'un film et les intentions d'un auteur pour mieux les détourner. | |
| ATELIERS JEU ET CINÉMA | 8 |
| Jouer avec le cinéma. | |
| INFOS PRATIQUES | 10 |

ATELIERS FAIT MAIN

Découvrir l'histoire du cinéma à travers les premières techniques du cinéma.
Créer des objets du cinéma par soi-même.

CRÉATION D'UN THAUMATROPE



Sleepy Hollow - Tim Burton

Le *thaumatrope* est un jouet qui date du 19^{ème} siècle. Il met en évidence un principe visuel qui est la persistance rétinienne. Le *thaumatrope* est composé d'un disque avec, sur chaque face, une image différente. Lorsqu'on le tourne de façon rapide, les deux images se confondent et ne forment plus qu'une image.

Les apports de l'atelier

Aborder les notions d'illusion d'optique.

Âge : 4-8 ans

Nombre : 6 à 10 enfants

Temps : 1h-1h30

Matériel à fournir par la médiathèque : Papier épais, compas, ciseaux, crayons de couleurs/feutres, colle.

Pour le *thaumatrope* à bâton : pique à brochettes en bois.

Pour le *thaumatrope* à ficelle : ficelle ou deux élastiques.

Matériel fourni par Clair Obscur : gabarits, modèles.

CRÉATION D'UN ZOOTROPE



Zootrope - Jument photographiée par Muybridge.

Le *zootrope* est un objet fonctionnant un peu comme le cinéma. Cette invention est constituée d'une bande de plusieurs images qui sont insérées dans un dispositif de rotation. Quand on fait tourner le *zootrope*, la bande d'images produit des images successives qui semblent s'animer. Il s'agit d'une illusion d'optique qui donne l'impression d'un film animé.

Les apports de l'atelier

Aborder les notions d'illusion d'optique.

Âge : 4-8 ans

Nombre : 6 à 10 enfants

Temps : 1h-1h30

Matériel à fournir par la médiathèque : ciseaux, crayons de couleurs/feutres, bouchon de liège, un pic à brochettes en bois, boîte à fromage, scotch et colle.

Matériel fourni par Clair Obscur : gabarits, modèles, bandes de films, suite d'images.

CRÉATION D'UN FLIPBOOK



Merry Christmas Flipbook - Mo hitotsu no kenkyujo.

Le *Folioscope*, aussi appelé *Flip Book* se présente comme un petit carnet. On le tient d'une main et on l'effeuille de l'autre avec le pouce, de l'avant vers l'arrière ou de l'arrière vers l'avant. Les images ou dessins qu'il contient donnent l'illusion d'être ainsi animés plus ou moins rapidement selon la vitesse à laquelle on le manipule. Ce livre animé, qui décompose le mouvement, permet de comprendre simplement les principes de base du cinéma.

Les apports de l'atelier

Comprendre le fonctionnement des films d'animation et les principes de base du cinéma.

Âge : 4-8 ans

Nombre : 8 à 12 enfants

Temps : 3h

Matériel à fournir par la médiathèque : petit carnet/ carnet de post-it ou plusieurs petites feuilles, agrafeuse, crayons de couleurs/feutres, ciseaux.

Matériel à fournir par Clair Obscur :

Modèles, gabarits.

CRÉATION D’AFFICHES

L’affiche est le premier élément accrocheur pour présenter un film. Il s’agit de traduire l’univers du film en une seule image afin de retenir l’attention du spectateur.

Réaliser sa propre affiche de cinéma à partir d’un film ou d’un thème particulier !

Les apports de l’atelier

Comprendre comment est organisée une affiche de cinéma et créer sa propre affiche.

Âge : 8-12 ans ; 12-14 ans

Nombre : 10 à 12 enfants

Temps : 2h-3h

Matériel à fournir par la médiathèque :

Feuilles blanches (A4, A3), crayons de couleurs/feutres/ marqueurs, encre de chine, utilisation de matériaux de récupération (tissus, végétaux, cartons, plastiques ...), différents papiers (papiers colorés, papiers de soie ...), scotchs variés.

Matériel à fournir par Clair Obscur :

Images extraites de films, gabarits, modèles.



Variations sur les affiches du Titanic et des Dents de la Mer.

ATELIER CINÉ-PHILO

S’interroger sur le sens des films et les points de vue des réalisateurs. Questionner le fond et la forme, c’est possible dès le plus jeune âge...

CINÉ-PHILO



À partir de courts ou longs métrages, les ateliers Ciné-Philo offrent un temps et un espace aux enfants et aux adolescents pour réfléchir et échanger sur des grands sujets de vie et de société. Ils permettent le développement d’une pensée critique et créative tout en favorisant l’écoute et le dialogue.

Les apports de l’atelier

Développer le questionnement et la notion de point de vue chez les enfants et adolescents.

Âge : 4-18 ans

Nombre : 8 à 12 enfants

Temps : 1h00 à 2h00

Matériel à fournir par la médiathèque : ordinateur, matériel de projection

Matériel à fournir par Clair Obscur :

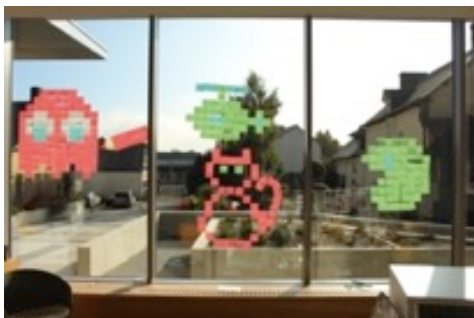
Extraits de films

ATELIERS STOP MOTION

Devenir réalisateur le temps d'un atelier de création clé en main !

A travers les différentes techniques de stop motion (tournage image par image), il s'agit de réaliser un court film d'animation en seulement quelques heures !

PIXEL ART



Atelier Pixel Art, médiathèque de la Mézière, octobre 2016.

Création d'un film d'animation en stop motion à partir de post-it.

Le pixel est la plus petite unité de l'image numérique. Le post-it en est la déclinaison papier dont beaucoup d'artistes se sont emparés.

Les apports de l'atelier

Découvrir la technique dite du « pixel art ».

Âge : 8-12 ans ; 12-14 ans et plus

Nombre : 10 à 12 enfants

Temps : 5h

Matériel à fournir par la médiathèque :

Post-it, (4 teintes différentes) feuilles A4 avec grille quadrillée, feutres.

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :

Un vidéo-projecteur, un appareil photo, un pied caméra, un ordinateur, des enceintes...

PÂTE À MODELER

A la manière de Nick Park, créateur de *Wallace et Gromit*, cet atelier permet de réutiliser la technique de la pâte à modeler pour réaliser un film d'animation en stop motion.

Les apports de l'atelier

Exploration ludique d'une technique artistique.

Âge : 8-10 ans ; 12-14 ans

Nombre : 10-12 enfants

Temps : 5h

Matériel à fournir par la médiathèque : pâte à modeler

Matériel mis à disposition par Clair Obscur : appareil photo, pied caméra, ordinateur, projecteurs...



Wallace & Gromit - Nick Park

BRICKFILM

Le Brickfilm est un film d'animation en stop motion faisant appel à l'utilisation de Lego, décors et personnages.

Les apports de l'atelier

Créer un film d'animation et réutiliser une technique de fabrication.

Âge : 8-10 ans ; 12-14 ans

Nombre : 10-12 enfants

Temps : 5h

Matériel à fournir par la médiathèque :

Lego, feuilles A4, stylos, feutres.

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :

Lego, appareil photo, pied caméra, ordinateur, projecteurs...



Atelier Brick Film, Centre Equestre du Fénicat de Bruz, mars 2017.

?

STOP MOTION

Le stop motion est un film d'animation réalisé en image par image, donnant l'illusion du mouvement

ATELIERS DÉCOUVERTE DU MONDE DU CINÉMA

Sensibilisation au monde du cinéma par la découverte des différents métiers inhérents à la réalisation d'un film.

ATELIERS D'ÉCRITURE



Décoder les techniques d'écriture : à quoi sert un scénario ? Comment le rédige-t-on ? Nous vous proposons cette découverte à travers 4 modules :

- écriture à partir d'un extrait de court-métrage, dont il faut imaginer le début et la fin
- écriture à partir de photogrammes
- écriture de dialogues à partir d'extraits muets
- écriture à partir d'un extrait littéraire

Les apports de l'atelier

Comprendre les mécanismes d'écriture d'un scénario et les enjeux de l'écriture.

Âge : à partir de 12 ans

Nombre : à partir de 8 personnes

Temps : 2h

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Un vidéo-projecteur, un ordinateur, des enceintes...

RÉALISATION



Comment représente-t-on un personnage de film ?

À partir d'un scénario élaboré en groupe, il s'agit de réaliser dans un temps donné un court film en prises de vues réelles.

Les apports de l'atelier

Transmettre les notions de techniques du cinéma pour représenter un personnage. A travers l'étude de quelques exemples, découvrir les choix de réalisation mis en œuvre pour mettre en valeur et représenter un personnage.

Âge : à partir de 12 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : une journée

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Caméra, appareil photo, ordinateur, matériel d'éclairage.

BRUITAGE & SON



Imaginer et ré-enregistrer les sons d'une séquence de film. Réaliser une nouvelle bande sonore d'un film en réinventant les dialogues des personnages de la séquence.

Les apports de l'atelier

Apprendre les techniques liées aux métiers du son.

Âge : à partir de 8 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : une demie journée

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Matériel de prise de son, ordinateur, projecteur,...

TRUCAGES



Le Voyage dans la Lune - Georges Méliès

Exploration des techniques de trucage exploitées par Georges Méliès à l'avènement du cinéma.

Les apports de l'atelier

Aborder les techniques de trucages de manière ludique.

Âge : à partir de 8 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : une journée

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Une caméra / appareil photo, un ordinateur avec logiciel, un vidéo-projecteur / un moniteur.

EFFETS SPÉCIAUX

Qui n'a jamais souhaité connaître l'envers du décor d'un film tourné sur fond vert ? Comment sont réalisés les effets spéciaux d'un film ?

Les apports de l'atelier

Immersion dans l'envers du décor d'un film d'effets spéciaux. Tournage en fond vert.

Âge : à partir de 8 ans

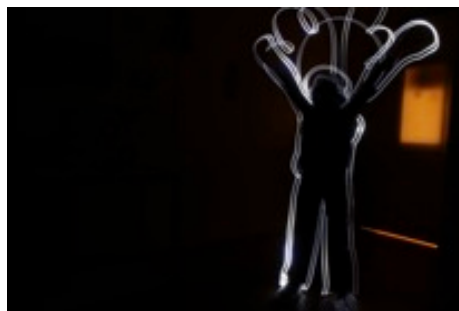
Nombre : 10-12 personnes

Temps : à partir de 2h

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :
Fond vert, matériel d'éclairage, ordinateur avec logiciel, caméra, appareil photos.



LIGHT PAINTING



Créer une image unique à l'aide de la technique du light painting. Cette technique de photographie consiste à utiliser un temps d'exposition long, permettant au sujet de la photographie de se déplacer afin de pouvoir capturer le mouvement à l'image.

Les apports de l'atelier

S'approprier les techniques de jeux de lumière et d'appropriation de l'espace afin de créer des photographies inédites.

Âge : à partir de 10 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : à partir de 1h

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :
Lumière, fond noir, trépied et appareil photo.

TIME LAPSE

A l'opposé du ralenti, le timelapse est une technique de prise de vue qui montre le passage du temps de manière accélérée. L'appareil photo enregistre des images à intervalles réguliers et permet de montrer des actions du quotidien, invisibles à l'œil nu : éclosion d'une fleur, coucher du soleil, mouvements de foules,...

Les apports de l'atelier

Apprendre les notions de bases de photos et du cinéma : cadence de prises de vue et de projection, montage.

Repérer des lieux et des décors adaptés à ce type de prises de vue.

Âge : à partir de 10 ans

Nombre : 8-12 personnes

Temps : 5h

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :
Appareil photo, trépied, ordinateur et projecteur.



MASHUP TABLE



Atelier Mashup, octobre 2016

Découvrir le cinéma grâce à un outil intuitif, ludique et collaboratif. Sélectionner des images, des musiques, ajouter des voix... Monter, mixer et le mashup est prêt !

Les apports de l'atelier

Créer un espace d'échange et de parole autour des images et d'appréhender la création et le montage de manière décomplexée.

Âge : à partir de 10 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : une demie journée

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :
La Mash UP table, un vidéo projecteur, un écran/mur blanc, des enceintes.

ATELIERS MASHUP

Sensibilisation aux techniques de montage et de narrations de l'image et du son.

MASHUP TABLE



Atelier Mashup, octobre 2016

Découvrir le cinéma grâce à un outil intuitif, ludique et collaboratif. Sélectionner des images, des musiques, ajouter des voix... Monter, mixer et le mashup est prêt !

Les apports de l'atelier

Créer un espace d'échange et de parole autour des images et d'appréhender la création et le montage de manière décomplexée.

Âge : à partir de 10 ans

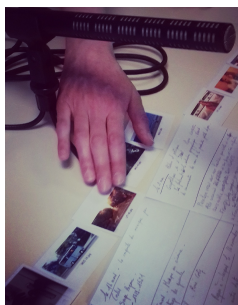
Nombre : 12 personnes

Temps : une demie journée

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :

La Mash UP table, un vidéo projecteur, un écran/mur blanc, des enceintes.

MASHUP « À LA MANIÈRE DE CHRIS MARKER »



Atelier Mashup, octobre 2016

Atelier basé autour d'un corpus choisie par les participants, où nous vous invitons à raconter une histoire en mélangeant des images et sons de plusieurs oeuvres différentes.

Les apports de l'atelier

Comprendre les techniques de montages et de manipulations des images.

Âge : à partir de 15 ans

Nombre : 10 personnes

Temps : une demie journée

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :

Un ordinateur équipé avec un logiciel de montage, vidéo-projecteur, écran de projection, micro et enceintes.

ATELIERS DÉTOURNEMENT DE FILM

Comprendre les mécanismes employés dans la réalisation d'un film et les détourner. Découvrir les idées et intentions d'un auteur.

REMAKE

Créer un court film qui serait une nouvelle version, fidèle ou parodique, d'une oeuvre cinématographique fameuse.

Les apports de l'atelier

Décoder les éléments d'une oeuvre et les mettre en application.

Âge : à partir de 12 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : une journée

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Caméra / appareil photo, ordinateur, matériel d'éclairage, prise de son.



Soyez sympas, rembobinez - Michel Gondry

RETAKE

A la manière du film *Soyez sympas, rembobinez* de Michel Gondry, il s'agit de recréer des séquences de film de manière artisanale.

Les apports de l'atelier

Se réapproprier les codes d'un film pour les détourner.

Âge : à partir de 12 ans

Nombre : 15 personnes

Temps : une journée

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Une caméra, un pied caméra, des pocket caméra...

ATELIERS JEU ET CINÉMA

Immersion dans l'univers du cinéma de manière ludique.

PUZZLE PHOTOGRAMME



Retrouver la logique narrative d'une histoire filmée à partir d'un fond d'images «éparpillé façon puzzle»*.

*Les Tontons Flingueurs

Les apports de l'atelier

Introduction à la technique du storyboard.

Âge : 8-12 ans

Nombre : 12 personnes

Temps : 1h / 1h30

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Photogrammes, extraits de films associés aux photogrammes.

MEMORY CINÉMA

Fabriquer un memory sur le thème du cinéma. Le but du jeu est de retrouver les paires d'images identiques.

Les apports de l'atelier

Jeu faisant travailler la mémoire visuelle.

Âge : 4-8 ans

Nombre : 10 enfants

Temps : 1h / 1h30

Matériel à fournir par la médiathèque :

Carton, colle...

Matériel mis à disposition par Clair

Obscur :

Éléments nécessaires à la création du memory.



JEU DE L'OIE GÉANT



Clair Obscur revisite ce grand classique du jeu de société en proposant aux joueurs de tester ses connaissances cinématographiques, autour d'un plateau de jeu géant. Au programme, mimes, questions et fous rires garantis !

Les apports de l'atelier

Aborder les notions de cinéma à partir d'un jeu de société.

Âge : à partir de 8 ans

Nombre : à partir de 10 joueurs

Temps : 1h30

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :

Plateau de jeu géant, dés, cartes de jeu et pions.

JEU DES AMBASSADEURS



Clair Obscur vous propose de revisiter ce jeu d'animation autour de la thématique du cinéma. Deux équipes s'affrontent. Chaque équipe a un ambassadeur qui doit faire deviner un personnage, le titre d'un film à son équipe.

Les apports de l'atelier

Jeu faisant appel à la réflexion et à l'attention. Développer sa cinéphilie.

Âge : à partir de 8 ans

Nombre : à partir de 6 joueurs

Temps : 1h / 1h30

Matériel mis à disposition par Clair Obscur : Cartes du jeu des ambassadeurs.

BLIND TEST



Shrek - Dreamworks

Tester sa culture musicale en trouvant le titre des films à partir des extraits de musique.

Les apports de l'atelier

Retrouver / découvrir des musiques de film. Associer images et bandes sonores.

Âge : à partir de 10 ans

Nombre : à partir de 10 joueurs et plus

Temps : 1h / 1h30

Matériel mis à disposition par Clair Obscur :

Un ordinateur, des enceintes, des feuilles de route.