

Les prestations

ARSIM IMERI

www.lezartsenmouvement.fr

lezartsenmouvement@gmail.com

Tél : 06 79 02 23 05

Stages

RÉALISATION D'UN COURT FILM D'ANIMATION

L'objectif est de réaliser un court métrage d'animation en passant par toutes les étapes de la réalisation d'un film :

ÉCRITURE DU SCÉNARIO
STORY-BOARD
CRÉATION DES PERSONNAGES ET DES
DÉCORS
TOURNAGE
SONORISATION

Je réaliserai le montage du film (2 heures)

Le stage se termine par la projection du film réalisé, qui sera ensuite mis en ligne pour être visionné, partagé et téléchargé.

À PARTIR DE 6 ANS

12 participants maximum

DURÉE : 10h minimum / 2 heures par jour minimum (+ 30 min. d'installation et 30 min. de démontage)

LIEU : dans vos locaux

MATÉRIEL à mettre à disposition : tables et chaises, un écran ou un mur pour projection et une prise électrique facilement accessible.

TARIF pour 10 heures d'intervention + 2h de montage

750 € HT

(Non soumis à la TVA)

Hors frais de déplacement

Ateliers

INITIATION AU CINÉMA D'ANIMATION

DESSIN ANIMÉ
PAPIER DÉCOUPÉ
PEINTURE ANIMÉE
DESSIN ET GRATTAGE SUR PELLICULE
BRUITAGES

À PARTIR DE 6 ANS

25 participants maximum

Pour les maternelles, de préférence en groupe de 12

DURÉE : 2h minimum (+ 30 min. d'installation et 30 min. de démontage)

LIEU : dans vos locaux

MATÉRIEL à mettre à disposition : tables et chaises, un écran ou un mur pour projection et une prise électrique.

TARIF

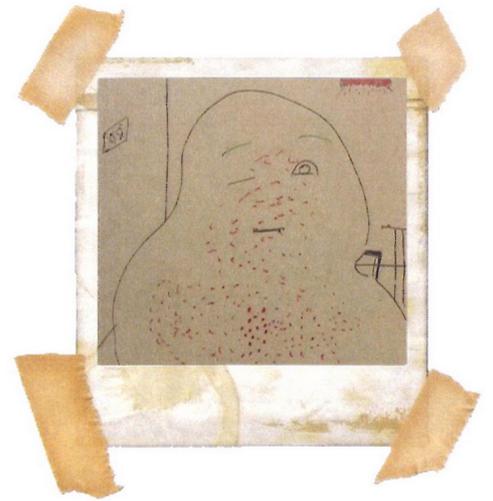
pour un atelier de 2 heures

150 € HT

(Non soumis à la TVA)

Hors frais de déplacement

Dessin animé



L'OBJECTIF

Avec cet atelier, nous découvrons un des principes les plus anciens et les plus répandus du cinéma d'animation. En mettant en mouvement quelques dessins et en s'approchant ainsi au plus près du fonctionnement (et de la patience que requiert cette technique!), on apprend à mieux décrypter les images que l'on voit au cinéma.

EN THÉORIE

Les premières questions tournent autour de la technique : combien d'images et de dessins par seconde, comment fonctionne notre œil... Nous évoquons ensuite, extraits à l'appui, l'écriture cinématographique : qu'est ce qu'un plan, une séquence... et quelles sont les caractéristiques propres aux dessins animés : ce que l'on peut inventer et ce par quoi on est limité.

EN PRATIQUE

Un bref scénario, quelques personnages et un décor servent de point de départ. Les dessins sont réalisés et photographiés un à un. On fait ensuite défiler ces images à bonne vitesse... et la magie du cinéma peut opérer!

Papier découpé



L'OBJECTIF

Avec cet atelier, l'animation devient un jeu d'enfant. Découpez préalablement dans des catalogues : des paysages, des personnages, des objets... voire même un ou deux monstres et placez-les sur la vitre sous l'oeil de la caméra. Le tour est joué, il vous suffit dès lors de bouger l'un ou l'autre des éléments et d'enregistrer. Facile ? presque!

EN THÉORIE

En revenant sur le film qui a été vu au cinéma et en s'appuyant d'autres extraits pour compléter, nous regardons comment cette technique peut prendre des visages très différents. Tour à tour se prêtant à la parodie ou bien permettant de simplifier la technique des dessins animés... elle accompagne l'animation de manière étroite depuis presque toujours.

EN PRATIQUE

Le scénario naît des images trouvées que l'on va assembler ou faire s'entrechoquer. Ensuite, nous mettons en scène nos marionnettes de papier, les faisant apparaître et disparaître à souhait! Les animateurs en herbe peuvent alors donner libre court à leur imagination!

La peinture animée



L'OBJECTIF

La peinture, comme les dessins où la pâte à modeler, peut se mettre en mouvement sous l'oeil de la caméra. La peinture animée est une technique simple à découvrir et véritablement très spectaculaire. Prenez, par exemple, l'image de la Joconde, faites-lui pousser une moustache et cligner de l'oeil en quelques coups de pinceau...

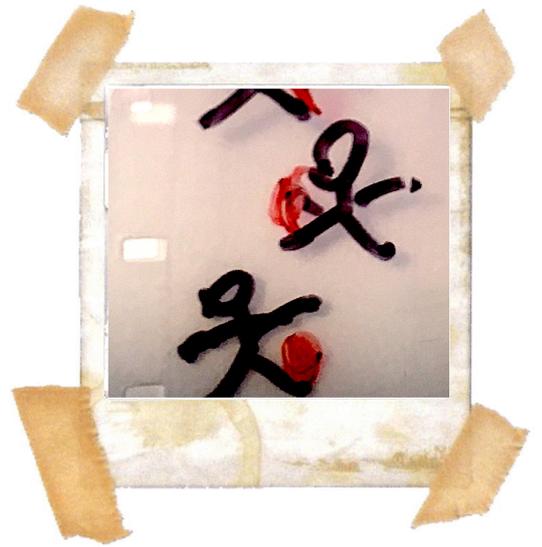
EN THÉORIE

Pour approcher le cinéma d'animation de manière générale, nous présentons les travaux d'Emile Reynaud, l'inventeur du dessin animé (avant l'apparition du cinématographe des frères Lumière !). Puis nous montrons une sélection d'extraits qui utilisent cette technique avec sa variante asiatique : Le Lavis animé qui a donné naissance à des films d'une grande poésie.

EN PRATIQUE

Les participants sont installés devant des bancs-titres. Après avoir choisi la reproduction d'une peinture, ils vont s'appliquer à la transformer en peignant sur la vitre placée au dessus. La caméra, en saisissant les moindres changements donnera vie au portrait ou mettra en mouvement une mouette dans le ciel...

Dessin et Grattage sur Pellicule



L'OBJECTIF

Ou comment faire un film sans caméra. Impossible ? Pas sûr! Il suffit de dessiner directement sur une pellicule vierge ou de gratter une pellicule sur laquelle un film a été préalablement enregistré. Puis, étape primordiale, de le projeter !

EN THÉORIE

Le cinéma, comment ça marche? Qu'est-ce qu'une pellicule, combien d'images sont-elles nécessaires pour créer le mouvement? Comment fonctionne un projecteur ? Et notre œil ? Autant de questions auxquelles nous essayons de répondre au cours de cet atelier. En prolongement, nous découvrons le travail de McLaren qui a véritablement porté au sommet cette technique.

EN PRATIQUE

Après avoir choisi un motif associé à mouvement simple (la pellicule n'est pas large), ce dernier est décomposé et les éléments dessinés patiemment (24 images pour une seconde!). L'inspiration peut-être réaliste (une fleur qui pousse...) ou abstraite (des lignes qui s'entrecroisent...) La projection montre le résultat qui s'avère, presque toujours, une réelle surprise!

Les images font du bruit



L'OBJECTIF

Quels types de sons entend-on au cinéma ? Quels liens ceux-ci entretiennent-ils avec les images et comment jouent-ils avec nos émotions ? Le temps d'un atelier, nous vous proposons de le découvrir en recréant entièrement la bande son d'un court film.

EN THÉORIE

En introduction, nous regardons à la loupe quelques extraits en commençant par les tout premiers films (qui sont muets, paraît-il...) puis nous jetons un œil et une oreille du côté du documentaire et du cinéma d'animation! Nous évoquons la prise de son directe, la post-synchronisation et nous nous interrogeons sur la place de la musique et sur celle de cette voix, propre au cinéma, que l'on dit off...

EN PRATIQUE

Pour cet atelier, j'apporterai une série d'objets susceptibles de produire une sonorité intéressante. Ensuite, le jeu consiste à associer images et sons, à placer des voix, de la musique... Il faut souvent faire preuve d'astuce pour reproduire les bruits désirés avec les objets trouvés. Un générique peut venir compléter l'ensemble en présentant, photos à l'appui, les participants et leurs rôles d'instruments.