

# Les ATELIERS CINÉMA de CLAIR OBSCUR

*Des ateliers pour tous les âges, pour explorer  
par la pratique et le façon ludique l'univers  
foisonnant du cinéma.*



association  
**CLAIR OBSCUR**

Dans le cadre de ses actions culturelles d'éducation à l'image, Clair Obscur propose un large panel d'ateliers récréatifs et pédagogiques. De la création artisanale d'objets de cinéma à l'atelier de réalisation immersif, le contenu de ce catalogue permet une exploration ludique de l'univers cinématographique.

# SOMMAIRE

## ATELIERS FAITS MAIN

p. 3-4

- création d'un thaumatrope
- création d'un zootrope
- création d'un flipbook
- création d'affiches
- grattage sur pellicule
- lightpainting

## ATELIERS STOP MOTION

p. 5-6

- pixel art
- pâte à modeler
- brickfilm

## ATELIER CINÉ-PHILO

p. 6

## DÉCOUVERTE DES MÉTIERS DU CINÉMA

p. 7-10

- écriture de scénario
- réalisation
- bruitage et son
- trucages
- effets spéciaux
- montage : atelier mashup

## DÉTOURNEMENT DE FILMS

p. 11

- atelier remake
- atelier retake

## JEUX ET CINÉMA

p. 12-13

- puzzle photogramme
- jeu de l'oie géant
- memory cinéma
- jeu des ambassadeurs
- blindtest cinéma

## INFOS PRATIQUES

p. 14



**NB : Dans les pages qui suivent, les âges et effectifs sont présentés à titre indicatif.**

# ATELIERS FAITS MAIN

Découvrir l'histoire du cinéma à travers ses premières techniques, créer des objets du cinéma par soi-même.

## Création d'un thaumatrope

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

apports de l'atelier : **aborder la notion d'illusion d'optique**

**âge** 4 à 8 ans

**effectif du groupe** 6 à 10 enfants

**durée** 1h - 1h30

**matériel à fournir par la structure** papier épais, compas, crayons de couleurs et/ou feutres, ciseaux, colle pour le thaumatrope à bâton : piques à brochette en bois pour le thaumatrope à ficelle : de la ficelle ou bien deux élastiques par personne  
**matériel fourni par Clair Obscur** gabarits et modèles



## Création d'un zootrope

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.

apports de l'atelier : **aborder la notion d'illusion d'optique**

**âge** 4 à 8 ans

**effectif du groupe** 6 à 10 enfants

**durée** 1h - 1h30

**matériel à fournir par la structure** crayons de couleurs et/ou feutres, ciseaux, du scotch et de la colle  
et, par personne : un bouchon de liège, un pique à brochette en bois et une boîte à fromage type camembert  
**matériel fourni par Clair Obscur** ruban adhésif, gabarits, modèles, bandes de film et suite d'images



Étienne-Jules Marey - Zootrope

## Création d'un flipbook

Le folioscope, aussi appelé flip book se présente comme un petit carnet. On le tient d'une main et on fait défiler les pages 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 facilement les principes de base du cinéma.

apports de l'atelier : **comprendre les principes de base du cinéma d'animation**

**âge** à partir de 7 ans

**effectif du groupe** 8 à 12 enfants

**durée** 2h - 3h

**matériel à fournir par la structure**

un petit carnet, un carnet de post-it ou plusieurs petites feuilles par personne, agrafeuse, crayons de couleurs et/ou feutres, ciseaux.

**matériel fourni par Clair Obscur**

gabarits et modèles



pour participer à ces ateliers créatifs, il n'est pas nécessaire de savoir "bien" dessiner

## 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 public. Cet atelier invite les participants à créer leur propre affiche de cinéma à partir d'un film ou d'un thème particulier !

apports de l'atelier : **comprendre et expérimenter la conception d'une affiche de cinéma**

**âge** à partir de 8 ans

**effectif du groupe** 10 à 12 enfants

**durée** 2h - 3h

**matériel à fournir par la structure**

feuilles blanches (A4, A3...), crayons de couleurs et/ou feutres, marqueurs, différents papiers (colorés, papiers de soie, papiers imprimés) mais aussi éventuellement encres, matériaux de récupération (tissus, cartons, plastiques, végétaux), scotches variés.

**matériel fourni par Clair Obscur**

images extraites de films, gabarits et modèles.



Variations sur les affiches de Titanic et Les Dents de la mer



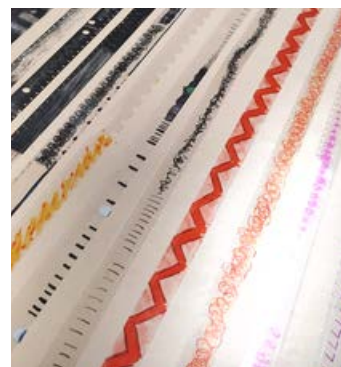
## Grattage sur pellicule

Cet atelier est une invitation à s'emparer de morceaux de pellicule de film pour les colorier, les gratter ou les trouser. Il fait appel à la créativité des participants, pour décliner un geste image par image afin d'obtenir des rendus visuels originaux. Ensuite, grâce à un projecteur, le résultat de ce travail est révélé au groupe.

apports de l'atelier : **sensibilisation au cinéma analogique, à la manipulation de pellicule et aux principes de l'animation image par image**



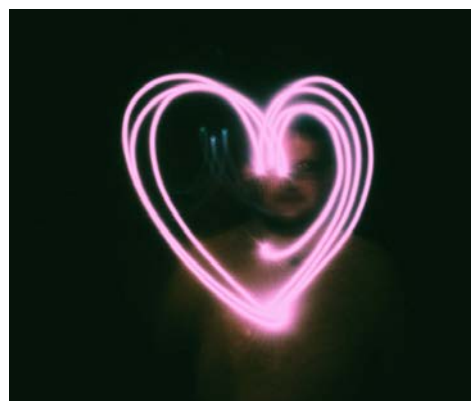
**âge** : à partir de 8 ans  
**effectif** : de 10 à 12 enfants  
**durée** : 2h - 3h  
**matériel fourni par Clair Obscur** : pellicules, outils de grattage, projecteur



## Light painting

Le *light painting* (littéralement "peinture de lumière") est une technique de photographie qui consiste à utiliser un temps d'exposition long, dans un environnement sombre et en y déplaçant une source de lumière. La photographie obtenue révèle les formes lumineuses modelées par les mouvements opérés lors de la prise de la photo.

apports de l'atelier : **s'approprier les techniques de jeux de lumière et jouer avec l'espace afin de créer des photographies inédites**



**âge** : à partir de 10 ans  
**effectif** : 12 personnes  
**durée** : à partir de 1h  
**matériel fourni par Clair Obscur** : lumière, fond noir, trépied et appareil photo

# ATELIERS STOP MOTION

En quelques heures, le temps d'un atelier de création, devenez réalisateurs et réalisatrices d'un court film d'animation !

## STOP MOTION, L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Le stop motion est une technique d'animation qui met en mouvement une série d'images fixes. C'est la superposition rapide qui donne l'illusion du mouvement.



## Pixel art

Le pixel est la plus petite unité de l'image numérique. Ici, le post-it en est une déclinaison papier. À l'image de nombreux·ses artistes qui se sont emparé·es de ce principe, il s'agira de créer un court film d'animation à partir de post-it.

apports de l'atelier : **expérimentation ludique d'une technique de cinéma d'animation**



Atelier pixel art à la médiathèque de la Mézière, en 2016

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif du groupe** : 10 à 12 enfants

**durée** : 5h

**matériel à fournir par la structure** : des post-it de 4 teintes différentes, feuilles A4 quadrillées, feutres

**matériel fourni par Clair Obscur** :

vidéo-projecteur, appareil photo, pied de caméra, ordinateur et enceintes

## Brickfilm

Un *brickfilm* est un film d'animation en stop motion réalisé au moyen de briques de construction et de figurines, généralement de type Lego.

apports de l'atelier : **expérimentation ludique d'une technique de cinéma d'animation**



À la rencontre des fous de Lego - TF1

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif du groupe** : 10 à 12 enfants

**durée** : 5h

**matériel à fournir par la structure** : Lego ou jeux de construction du même type, feuilles A4, stylos et feutres

**matériel fourni par Clair Obscur** :

vidéo-projecteur, appareil photo, pied caméra, ordinateur et enceintes

## Animation en pâte à modeler

Cet atelier permet d'expérimenter la technique de la pâte à modeler pour réaliser un film d'animation en stop motion, à la manière de Nick Park, créateur des célèbres Wallace et Gromit.

apports de l'atelier : **expérimentation ludique d'une technique artistique**

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif du groupe** : 10 à 12 enfants

**durée** : 5h

**matériel à fournir par la structure** : pâtes à modeler, papier, carton

**matériel fourni par Clair Obscur** :

vidéo-projecteur, appareil photo, pied caméra, ordinateur et enceintes



Atelier "Corps animés" mené en 2017

# ATELIER CINÉ-PHILO

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

À partir de courts ou de longs métrages, les ateliers ciné-philo offrent un temps et un espace aux enfants et aux adolescent-es pour réfléchir et échanger sur de grands sujets, de vie et de société. Ces ateliers encouragent le développement d'une pensée critique et créative, tout en favorisant l'écoute et le dialogue.



La Jupe d'Adam de Clément Tréhin-Lalanne

apports de l'atelier : **développer la réflexion et l'expression orale, aborder la notion de point de vue**

**âge** : enfants et adultes, dès 4 ans

**effectif du groupe** : à partir de 8

**durée** : 1h à 2h

**matériel fourni par Clair Obscur** :

matériel de projection, films et extraits de films



# ATELIERS DÉCOUVERTE DU MONDE DU CINÉMA

Ces ateliers offrent une sensibilisation au monde du cinéma par la découverte pratique des différents métiers associés à la réalisation d'un film.

## Écriture de scénario

Décoder les techniques d'écriture : à quoi sert un scénario ? Comment le rédige-t-on ?

Nous vous proposons cette découverte à travers 4 modules possibles :

- 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



Brendan et le Secret de Kells de Tomm Moore et Nora Twomey

apports de l'atelier : **comprendre les mécanismes d'écriture d'un scénario et les enjeux de l'écriture**

**âge** : à partir de 12 ans

**effectif du groupe** : à partir de 8 personnes

**durée** : 2h

**matériel fourni par Clair Obscur** : vidéo projecteur, ordinateur, enceintes...

## Bruitage et 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 l'extrait.



Ma vie de courgette de Claude Barras et Céline Sciamma

apports de l'atelier : **apprendre les techniques liées aux métiers du son**

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif du groupe** : 12 personnes

**durée** : une demie-journée

**matériel fourni par Clair Obscur** :

matériel de prise de son, ordinateur, projecteur...



## Réalisation

Comment représente-t-on un personnage de film ? À travers l'étude de quelques exemples, cet atelier permet de découvrir des choix de réalisation possibles pour représenter un personnage. Puis, à partir d'un scénario élaboré en groupe, il s'agira de réaliser dans un temps donné un court film en prises de vues réelles.



Le Hérisson de Mona Achache

apports de l'atelier : **apprendre et expérimenter les notions de techniques du cinéma pour représenter un personnage**

**âge** : à partir de 12 ans

**effectif du groupe** : 12 personnes

**durée** : une journée

**matériel fourni par Clair Obscur** : caméra, appareil photo, ordinateur, projecteur...

## Trucages

Exploitées dès Georges Méliès à l'avènement du cinéma, les techniques de trucages sont variées et contribuent de la magie du cinéma.

Apparitions, disparitions, transitions... Autant d'éléments à découvrir pour lever le voile sur des mystères du 7ème art.



Le Voyage dans la Lune de Georges Méliès



Tournage du film Les Dents de la mer de Steven Spielberg

apports de l'atelier : **aborder les techniques de trucages de manière ludique**

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif** : 12 personnes

**durée** : une journée

**matériel fourni par Clair Obscur** :

caméra/appareil photo, ordinateur avec logiciel, vidéo projecteur/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 ?

apports de l'atelier : **découverte et expérimentation d'un tournage de film avec effets spéciaux sur fond vert**

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif** : 10-12 personnes

**durée** : à partir de 2h

**matériel fourni par Clair Obscur** :

fond vert, matériel d'éclairage, ordinateur avec logiciel, caméra, appareil photo.



# Montage : atelier mashup

Il s'agit ici de découvrir l'exercice du montage cinéma grâce à la table *mashup*, un outil intuitif, ludique et collaboratif. Sélectionnez des images, des morceaux de musique, ajoutez des voix... et montez les ensemble. Les possibilités sont infinies (ou presque !). Mixez, votre mashup est prêt !

apports de l'atelier : **appréhender le montage**

**âge** : à partir de 10 ans

**effectif** : 12 personnes

**durée** : une demie journée

**matériel fourni par Clair Obscur** :

mashup table, vidéo projecteur, écran (si vous n'avez pas de mur blanc) et enceintes



# DÉTOURNEMENT DE FILMS

Comprendre les intentions d'un·e cinéaste et les procédés employés dans la réalisation de son film permet de goûter au plaisir de les détourner !

## Remake

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

apports de l'atelier : **décoder les éléments d'une œuvre et les mettre en application**

**âge** : à partir de 12 ans

**effectif** : 12 personnes

**durée** : une journée

**matériel fourni par Clair Obscur** :

caméra/appareil photo, ordinateur,

matériel d'éclairage et de prise de son



*Soyez sympa, rembobinez* de Michel Gondry

## Retake

Cet atelier propose de créer un court film qui serait une nouvelle version, fidèle ou parodique, d'une œuvre cinématographique.

apports de l'atelier : **décoder les éléments d'une œuvre et les mettre en application**

**âge** : à partir de 12 ans

**effectif** : 15 personnes

**durée** : une journée

**matériel fourni par Clair Obscur** :

caméra, pied caméra, *pocket* caméra



*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry



# JEUX ET CINÉMA

Immersion dans l'univers du cinéma de manière ludique !

## Puzzle photogramme

Face à vous, un ensemble d'images éparpillées. Il s'agit maintenant d'y retrouver la logique narrative d'une histoire filmée !



Vanille, court métrage de Guillaume Lorin

apports de l'atelier : **introduction à la technique du storyboard**

**âge** : entre 8 et 12 ans

**effectif du groupe** : 12 personnes

**durée** : 1h/1h30

**matériel fourni par Clair Obscur** : photogrammes et extraits de films associés aux photogrammes

## Jeu de l'oie géant

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

apports de l'atelier : **aborder des notions de cinéma**

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif du groupe** : à partir de 10 joueurs

**durée** : 1h30

**matériel fourni par Clair Obscur** : plateau de jeu géant, cartes de jeu et pions



# Memory cinéma

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

apports de l'atelier : **travailler sa mémoire visuelle**

**âge** : 4-8 ans

**effectif du groupe** : 10 personnes

**durée** : 1h/1h30

**matériel à fournir par la médiathèque** : carton, colle...

**matériel fourni par Clair Obscur** : éléments nécessaires à la création du memory



# 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 et le titre d'un film à son équipe.

apports de l'atelier : **mobiliser et enrichir sa culture cinématographique et son expression orale**

**âge** : à partir de 8 ans

**effectif** : à partir de 6 joueurs

**durée** : 1h30

**matériel fourni par Clair Obscur** :

cartes du jeu des ambassadeurs



# Blind test

Le principe du jeu est simple : à partir d'extraits de musiques de film, il s'agit de retrouver de quels films ils sont issus. Une façon de tester sa culture cinéma mais aussi sa mémoire !

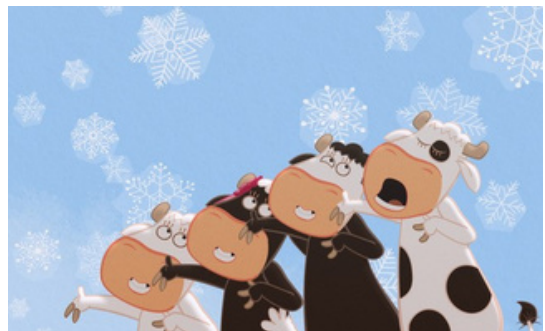
apports de l'atelier : **mobiliser ses connaissances en musiques de film, les enrichir de nouveaux morceaux, travailler à associer images et bande sonore**

**âge** : à partir de 10 ans

**effectif** : à partir de 10 joueurs

**durée** : 1h/1h30

**matériel fourni par Clair Obscur** : ordinateur, enceintes, feuilles de route



Le Quatuor à cornes, là-haut sur la montagne d'Emmanuelle Gorgiard et Benjamin Botella

# TARIFS

devis sur demande

durée	base tarifaire	compter en + ...
Atelier d' <b>1h</b>	120 € TTC*	<b>Frais de déplacements</b> 0,48 € / km
Atelier de <b>2h</b>	180 € TTC*	<b>Frais de repas éventuels</b>
Atelier de <b>3h</b>	240 € TTC*	<b>Frais d'administration et de coordination</b> 10 % du total

\*préparation et installation incluses

## Renseignement et réservations

**Cécile Bailly**

Coordinatrice en charge de la médiation et des relations avec les publics

[cecile@clairobscur.info](mailto:cecile@clairobscur.info)

02 23 46 86 69



association  
**CLAIR OBSCUR**

**Association Clair Obscur / Festival Travelling**

Saison culturelle - Action culturelle - Éducation aux images - Création - Diffusion

Bâtiment Creative Seeds - 3679, Boulevard des Alliées - 35510 Cesson-Sévigné

02 23 46 39 47

[www.clairobscur.info](http://www.clairobscur.info)