

www.editionslestardigrades.com

Editions Les Tardigrades



CONTACT :

ANA DESS

Mail : lestardigrades@anadess.com

Sites : www.editionslestardigrades.com

www.anadess.com





LES ATELIERS

BANDE-DESSINÉE - ILLUSTRATION

S'exprimer avec les couleurs, les formes, les matières, apprendre à mettre en images une histoire sous forme de BD, réaliser une fresque... Le temps d'une rencontre et/ou d'un projet sur plusieurs séances.

Découvrir la bande-dessinée

ENFANTS (DÈS 8 ANS) - ADOLESCENTS - ADULTES

Dessine ton strip - initiation à la BD

Apprendre à raconter une histoire courte en 4 cases.

Raconte ton voyage, ta sortie de classe en BD

Créer un souvenir commun racontant en BD l'expérience.



Réalisation d'un fanzine

Dans le cadre d'un projet sur longue durée, nous pouvons prendre le temps d'aller plus loin et réaliser plusieurs planches BD. L'ensemble de ces histoires crée un petit livre qu'on appelle : Fanzine.

Fresque

ENFANTS (DÈS 3 ANS) AVEC UNE CLASSE, UNE ÉCOLE...

Sur une thématique choisie réalisons une fresque ensemble !



Exemples réalisés : Les délices d'Alice - 110 enfants. Alice boit son thé (dessiné par Ana Dess) et sur la table les délices d'Alice que les enfants ont dessiné. Dessine-moi New-York - 60 enfants. Silhouette de la ville qui sera remplie par les enfants en peinture, avec les mains.

Illustration

ENFANTS (DÈS 8 ANS) - ADOLESCENTS - ADULTES

Dessine l'animal de tes rêves, apprends à faire un portrait, découvre les différents types de peintures...

Dessine un portrait manga

Etape par étape, comment construire un visage, donner naissance à un personnage. Dessiner chaque élément pas à pas. Comprendre la technique pour pouvoir refaire l'exercice seul.



INITIATION À L'ÉCRITURE

Ecrire une histoire, raconter, re-découvrir la poésie... Prendre conscience de l'impact des mots, des jeux de sonorité... Avec des ateliers conçus pour chaque public, nous proposons des moments de partage pour mieux communiquer, et aller à la rencontre de l'autre.

Poésie et slam

DÈS CM1 – ADOS - ADULTES

Ana Dess – slammeuse, conteuse et autrice vous invite à la poésie. Quelle soit chantée, déclamée ou murmurée. Écrire un texte poétique À partir d'un thème, d'images choisies. Travail d'écriture, de mise en voix et de mise en scène.

Ecrire une histoire

DÈS MATERNELLE – ADOS - ADULTES

Nos auteurs et autrices vous accompagnent le temps d'une journée, ou pour la création d'un livre (bande-dessinée, album illustré). Raconte ton histoire, invente un personnage, exprime tes émotions !

Poésie et mémoire

ADULTES - PERSONNES ÂGÉES

Exprimer ses idées et ses émotions, faire vivre ses souvenirs et sa mémoire, évoquer des anecdotes de vie, partager un bout de soi, se faire plaisir en toute simplicité avec les mots et les images. Découvrir des auteurs et des textes sont les objectifs de ces ateliers.

Création d'une chanson à partir de souvenirs, recueil de mémoire, enregistrements de témoignages...



RENCONTRE – SÉANCE DE CONTES – EXPOSITIONS

Auteur.trice, illustratrices vous expliquent quelles sont les différentes étapes pour créer un livre. Nous organisons des séances de lectures de nos livres, ainsi que des expositions d'illustrations de nos univers.

EN BINÔME - Décrire et dessiner un personnage

ENFANTS (DÈS 8 ANS) - ADOLESCENTS - ADULTES

Cet atelier se divise en deux temps : découvrir comment travaillent un auteur.trice et un illustrateur.rice sur une même histoire.

1 – avec l'auteur.trice : Qui serais-tu dans un monde imaginaire ? Accompagner les participants dans l'imagination et la description écrite de leur personnage, grâce à la conception de fiches détaillées : histoire, personnalité, description physique, environnement...

2- avec l'illustratrice : Comment donner vie à un personnage sur papier ? Chaque participant choisit au hasard une des fiches personnages réalisées lors du 1er atelier. S'il tire la sienne, il la remet en jeu, le défi étant de dessiner le personnage imaginé par quelqu'un d'autre.

ATELIERS AUTOUR DE MES LIVRES

RENCONTRES - ABÉCÉDAIRE DES ANIMAUX

DU CP AU CM2

- Apprendre à dessiner un animal pas à pas
- Comme dans le livre, écrire un poème autour de sa rencontre avec un animal



LE MONDE DE YUÏLA

DU CP AU CM2

- Temps de conte et de découverte : comment le livre a été réalisé (crayonné, écriture, peinture...)
- Apprendre à se dessiner sur le rat Kazema, étape par étape, chevauchant à toute vitesse.
- Réaliser une fresque dans l'univers fantastique de Yuïla

LA TRAVERSEE DES VOILES

COLLÈGE - LYCÉE

Dessin sur photo. Partir du visible pour oublier l'échelle et imaginer l'invisible.

- Démonstration en temps réel par l'illustratrice
- Projet sur plusieurs séances : de la prise de photos à la réalisation du dessin.

ANA DESS SE PLIE EN 4

DU CM AU COLLÈGE

- Réaliser un strip, pas à pas. De l'écriture au dessin, une invitation au concept de la chute.



Tous ces ateliers sont adaptables selon votre temps et votre budget. Nous pouvons créer sur-mesure un atelier suivant un thème précis, construit en partenariat avec votre structure.

Tarifs recommandés par la Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse.

Ateliers pour tous les âges. Pour obtenir un devis contactez-nous : lestardigrades@anadess.com

Présentation d'atelier d'initiation au Cinéma d'Animation

Éditions Les Tardigrades



L'atelier proposé mêle **théorie et pratique**, adapté selon les niveaux, pour une assimilation des spécificités du cinéma d'animation. Il s'appuie sur des matériaux **accessibles à tous**, tout en s'aidant de documents d'archive et repères historiques décryptés avec des professionnels ; le but étant d'atteindre les objectifs suivants **de transmission et de partage de savoir**.

- La distinction entre **un film en prise de vue réelle et le cinéma d'animation**
- L'enrichissement des connaissances des participants autour des origines du Cinéma, **de manière ludique et participative**
 - La compréhension des **concepts optiques** qui y ont mené (persistance rétinienne, vitesse de défilement des photos, séparation des images)
 - L'expérimentation de **différentes techniques d'animation** : telles que la pixilation, l'animation en volume (pâte à modeler, marionnettes, Legos, objets...), l'animation directe sous caméra (peinture, papier découpé, sable...), etc...
- Une (re)découverte du **langage cinématographique** et de **mise en scène**
- La création de petits **jeux d'optique** à emporter avec soi au terme de l'atelier (thaumatrope, folioscope, bandes de zootrope et de praxinoscope)
- **L'analyse de courts-métrages** utilisant divers procédés du cinéma d'animation

Rendu sur format numérique de séquences animées, réalisées en aboutissement de la journée



Déroulé d'une journée type

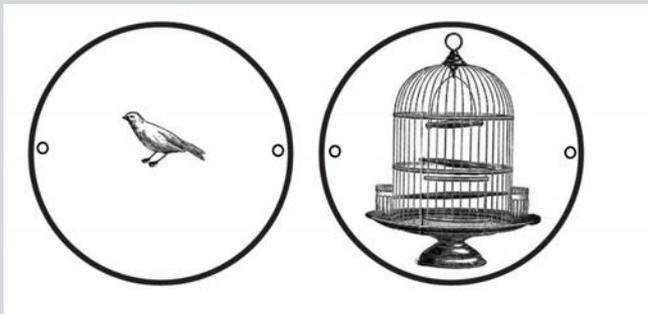
Présentation du Cinéma d'Animation (environ 1h30)

- Qu'est-ce qu'un film ? Et qu'est-ce qu'un film d'animation ?
- Énumération de films connus et classement selon les matières utilisées
- Petite histoire de la décomposition du mouvement dans le temps (1ère photographie, 1ère projection en public, évocation de différentes inventions...)
- Mise en situation d'un tournage en prise de vue réelle
- Différenciation avec un tournage en animation (Simulation d'une « marionnette humaine »)

Expériences et jeux (adaptés selon les âges)

La persistance rétinienne (environ 15 minutes)

- Exercice pratique collectif
- Explication du principe de l'illusion d'optique via le fonctionnement schématisé de la mémoire de l'œil



Le thaumatrope (environ 45 minutes)

- Création d'un thaumatrope individuel
- Explication du rôle de la vitesse de défilement
- Présentation d'une pellicule de film en celluloïd
- Jeu mathématique autour de l'unité de mesure correspondant au nombre d'images par seconde dans un film

Le folioscope (environ 30 minutes)

- Création d'un folioscope individuel
- Explication du rôle du changement de position et de l'ordre des images (décomposition du mouvement)
- Présentation d'un véritable flip-book



Le zootrope et le praxinoscope (environ 15 minutes)

- Présentation de ces authentiques jouets d'optiques
- Démonstration et analyse de leurs fonctionnements
- Explication du rôle de la séparation des images
- Analyse et synthèse des 4 notions essentielles au Cinéma précédemment évoquées (mémoire, vitesse, position, séparation) à travers la démonstration

Mise en pratique et réalisation

Atelier de création de bandes pour zootrope et praxinoscope (environ 45 minutes)

- Test de leur propre boucle de dessin-animé (« gif » sur papier)



Présentation d'une véritable marionnette en papier découpé (environ 15 minutes)

Atelier de stop-motion : Pixilation et papier découpé (environ 1h15 par roulement de groupes de 4)

- Création d'un court-métrage de quelques secondes



Visionnage de courts-métrages (environ 30 minutes)

- Revenir sur chacun en faisant deviner la méthode utilisée

