



LES ATELIERS AVEC ANA DESS

RENCONTRES - ABÉCÉDAIRE DES ANIMAUX LÉGENDAIRES

CP - CE - CM

Durée : 1h30 minimum à une demi-journée

Apprendre à illustrer la rencontre avec un animal.

Écrire un poème autour de sa légende.



LE MONDE DE YÜİLA

CP - CE - CM

Durée : 1h30 minimum à une demi-journée

Temps de conte et découverte de la réalisation du livre : écriture, crayonné, peinture...

Apprendre à dessiner son propre personnage sur le rat Kazema.

OU Réaliser une fresque dans l'univers de Yuila.

DESSEINE UN PORTRAIT MANGA

CE - CM - COLLÈGE

Durée : 2h minimum à une demi-journée

Comment construire un visage, dessiner chaque élément pas à pas. Suivre une technique pour pouvoir personnaliser un portrait.



Fresque

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

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.





S'initier à la bande-dessinée

CM - COLLÈGE - LYCÉE - ADULTES

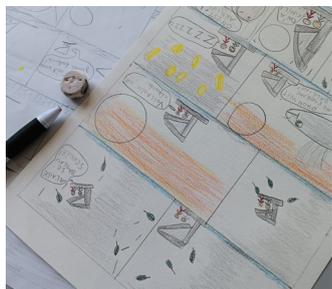
Durée : Une demi-journée

Dessiner un strip - Initiation à la BD

Soit : Apprendre à raconter une histoire courte en 4 cases.

De l'écriture au dessin, une invitation au concept de la chute.

Soit : Compléter un strip avec la première case dessinée.



CE - CM - COLLÈGE - LYCÉE - ADULTES

Durée : 12h (en plusieurs séances)

Réaliser une planche BD

Découvrir toutes les étapes pour la réalisation d'une BD : scénario, storyboard, encre et couleur.

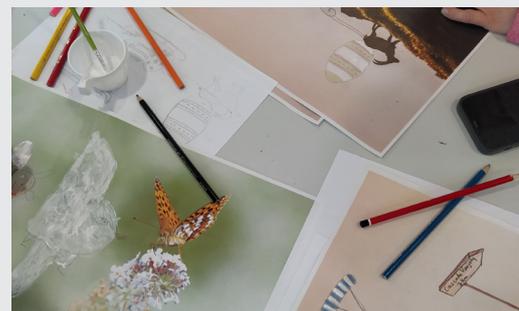
DESSIN SUR PHOTO - LA TRAVERSEE DES VOILES

CE - CM - COLLÈGE - LYCÉE - ADULTES

Durée : 1h30 minimum

Soit : Partir du visible, jouer avec l'échelle de grandeur et dessiner l'imaginaire.

Soit : Sur plusieurs séances : de la prise de photos à la réalisation du dessin.



Composer un tableau éphémère

CE - CM - COLLÈGE - LYCÉE - ADULTES

Durée : 2h minimum

1^{ère} partie : En pleine nature, repérer des éléments de décor remarquables.

2^{ème} partie : Dessiner un protagoniste pouvant s'y intégrer.

3^{ème} partie : Immortaliser en photo son dessin dans le décor afin que le tableau soit complet.



Ateliers adaptables sur-mesure, suivant un thème précis, en partenariat avec votre structure, selon votre temps et votre budget.

Tarifs recommandés par la Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse.
Pour obtenir un devis contactez-nous : com@anadess.com

Ateliers d'Initiation au Cinéma d'Animation

Éditions Les Tardigrades



Objectifs et méthodes

Étalés sur une journée ou sur toute la durée d'un stage (à définir), les ateliers proposés mêlent **théorie et pratique**, adaptés 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

Et un rendu sur format numérique de séquences animées, réalisées en aboutissement de la journée / du stage



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 (mémoire, vitesse, position, séparation) par 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

Déroulé d'un stage type

Objectif : la réalisation d'un petit court métrage d'animation (environ 1 minute 30)

Journée n°1

Matinée :

Découverte pédagogique de l'histoire du Cinéma d'Animation, des prémices à nos jours à travers des jeux participatifs et ateliers ludiques

Après-midi :

Visionnage et courtes analyses de courts métrages
Écriture commune du scénario

Journée n° 2

Matinée :

Élaboration du story-board

Après-midi :

Création des décors et personnages
Écriture des dialogues (*facultatif*)

Journée n° 3

Matinée :

Finitions de création

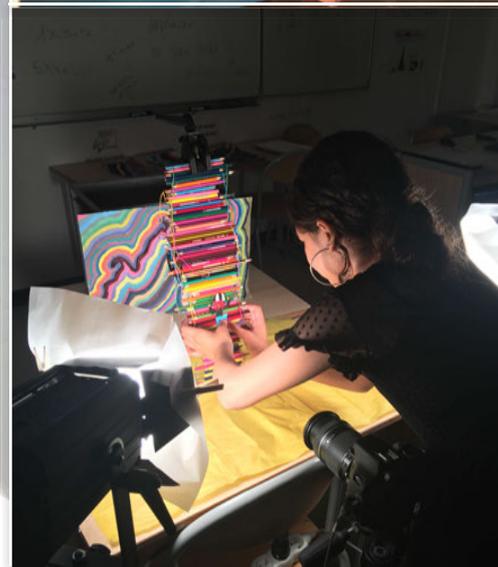
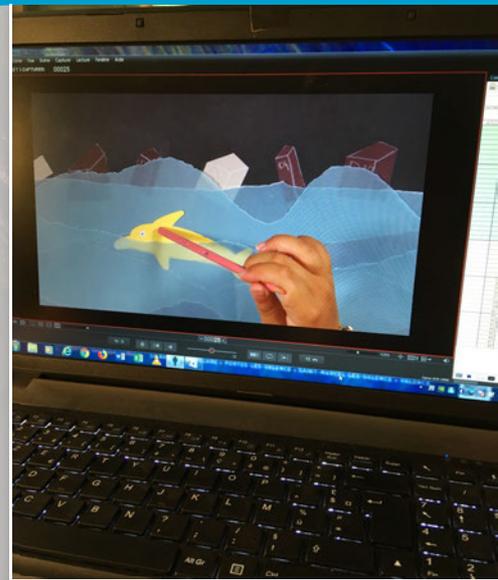
Après-midi :

Début du tournage par rotation de petits groupes
Générique animé

Restant du stage

Suite et fin du tournage

Enregistrement des voix (*facultatif*)



	Par journée d'initiation	Par stage (minimum de 4 jours)
Matériel mis à disposition	Fournitures spécifiques aux activités proposées (papier, crayons, gommes, élastiques...)	Fournitures spécifiques aux activités proposées (papier, crayons, gommes, élastiques...)
Âge	En groupe homogène (par niveau d'habileté et de compréhension)	En groupe homogène (par niveau d'habileté et de compréhension)
Durée	1 journée de 7h	Adaptable
Effectif	2 professionnels du Cinéma d'Animation	2 professionnels du Cinéma d'Animation
Lieu	Une grande salle avec tables pour tous	Une grande salle avec tables pour tous + une pièce sombre pour le tournage
Matériel à fournir	Un vidéo-projecteur, tableau (ou paper-board)	Un vidéo-projecteur, tableau (ou paper-board)
Nombre de participants	Une trentaine maximum	Une trentaine maximum
Tarif	550€ H.T.	À partir de 3000€ H.T.



Possibilité d'élaboration d'ateliers en partenariat avec votre structure, selon des thèmes prédéfinis, adaptables au temps et budget disponibles.

Contact : Ana Dess

Par mail : lestardigrades@anadess.com

Par téléphone : 06.50.40.28.00

www.editionslestardigrades.com