

PROPOSITIONS AUX MEDIATHÈQUES DE LA CCHF

MERCREDI ET SAMEDI DU 14 JUIN AU 3 JUILLET 2021

DU 4 JUILLET AU 28 AOUT 2021 (jour à votre convenance)

Education à l'image et pratique audiovisuelle

L'éducation à l'image est un enjeu d'aujourd'hui : regarder un film de manière active, en se posant la question du point de vue de l'auteur et en s'interrogeant sur les techniques de tournage et de montage, permet d'analyser ce que nous regardons et de comprendre comment les images peuvent nous manipuler.

La pratique permet d'en faire l'expérience et d'apprendre en s'amusant. Fabriquer ensemble des images ou une séquence animée permet de partager et de mettre en commun les idées de chacun, incite à la créativité, apporte vocabulaire et techniques audiovisuels et cinématographiques tout en valorisant les participants !

ATELIER CAMERA OBSCURA

Découverte du principe de base de la photographie et réalisation d'un « casque camera obscura ». A partir de simples cartons récupérés, les jeunes fabriquent individuellement leurs propres *camera obscura* afin de rentrer littéralement la tête dedans pour voir les choses différemment.

HORAIRES : un créneau de 1h30 à fixer avec les responsables de médiathèque

PUBLIC : dès 11 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 8 maximum par atelier

BESOINS : tables, chaises, ciseaux, feutres... de quoi personnaliser les camera obscura

ATELIER PIXILATION

La pixilation est une technique de film d'animation qui utilise le principe de base du cinéma : l'illusion du mouvement par le défilement d'images fixes !

En introduction de cet atelier, les participants découvrent comment le cinéma est né à la suite de plusieurs inventions recréant l'illusion du mouvement grâce aux jouets optiques. Thaumatrope, zootrope ou praxinoscope n'auront plus de secrets pour eux !

Les jeunes font ensuite eux-mêmes l'expérience ludique de ce phénomène de décomposition du mouvement en réalisant image par image de petites séquences imaginées par eux, par le biais de la technique de la pixilation, en respectant les règles de distanciations sanitaires.

HORAIRES : un créneau de 2h à fixer avec les responsables de médiathèque

PUBLIC : dès 11 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 8 maximum par atelier

BESOINS : une salle pour visionner et de l'espace pour créer.

ATELIER FOND VERT

Découverte de la base des effets spéciaux actuels : le fond vert. Les jeunes se retrouvent seuls face à un fond vert et doivent interagir avec un décor virtuel comme sont amenés à le faire les acteurs ou les présentateurs météo.

HORAIRES : un créneau de 1h à fixer avec les responsables de médiathèque

PUBLIC : dès 11 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 8 maximum par atelier

BESOINS : une salle assez grande pouvant être occultée complètement.

ATELIER VR-360 (ATELIER EXPERIMENTAL)

Initiation à la réalité virtuelle par le biais d'une caméra 360.

Par petits groupes, les jeunes imaginent un scénario court, avec pour contraintes que la caméra soit au centre du jeu et que l'histoire imaginée soit immersive pour le spectateur.

Le film ainsi réalisé en plan séquence est ensuite diffusé sur des casques vr individuels apportés par CinéLigue.

HORAIRES : un créneau de 2h à fixer avec les responsables de médiathèque

PUBLIC : dès 11 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 8 maximum par atelier

BESOINS : casques ou écouteurs audio individuels, une table, des chaises et de l'espace.

Renseignements et inscriptions :

Service Culture CCHF

Anthony FRANCOIS - *Assistant du Service Culturel*

Tél. 03 28 290 999 Choix 1

anthony.francois@cchf.fr