



Comprendre, découvrir et pratiquer le cinéma d'animation

Objectifs :

- **S'approprier** le film d'animation en mettant concrètement « la main à la pâte »
- **Découvrir** par des exemples précis, la variété des styles et des techniques
- **Situer** les grands courants et les auteurs majeurs, particulièrement dans la richesse de la production française.
- **Faciliter** le conseil aux usagers, la sélection d'œuvres.
- **Proposer** des pistes de médiation, d'ateliers de pratique simples pour différents publics, une éducation à l'image par les spécificités du cinéma d'animation

Durée : 2 jours

Contenu prévisionnel :

1. L'animation, précurseur du cinéma

- Les pionniers du XIXe s.
- **Pratique** : jeux d'optique
- Entre art et industrie, les rapports anciens entre la France, les Etats-Unis, le Japon...

2. Du vrai cinéma... image par image

- Les auteurs majeurs et les grands courants
- De la pâte à modeler à la 3D, une très grande variété de techniques
- Une technique au service de tous les genres et formats cinématographiques
 - series, courts et longs métrages
 - fiction, documentaire, drame ou comédie...
 - du livre au film: les adaptations
- **Pratique**: visionnage de nombreux extraits

3. Les grandes étapes de fabrication d'un film

- Scenario, décors, animation, son: de nombreux savoir-faire pour mettre en scène des histoires.
- **Pratique** : autour du story-board, passage de l'écrit à l'écran, travail de mise en scène

4. Silence, on tourne !

- **Pratique** : réalisation par les stagiaires d'une séquence animée, image par image (papiers découpés, animation d'objets ou marionnette)

5. Le cinéma d'animation dans les médiathèques

- Parler de cinéma d'animation à différents publics (l'animation n'est pas que pour la jeunesse !)
- Propositions d'ateliers simples à créer en autonomie
- Références de films, sites, éditeurs, distributeurs...

FAB'DESIGN

06 16 58 95 04 – contact@fab-design.fr
Organisme de formation n°931313311413