

CinéPhare

"Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée - Diffusion 15-25ans"



ATELIER MACHINIMA

Durée de l'atelier : 1 à 2 jours

Jauge max : 8 jeunes

dès
13 ans

Le terme "Machinima" est la contraction de trois mots : Machine - Animation - Cinéma. Il s'agit probablement de la forme la plus aboutie liant à la fois le cinéma et le jeu vidéo.

Le machinima est une technique qui repose sur un concept assez simple : la création d'un film à partir d'un univers virtuel, comme celui d'un jeu vidéo. Après une courte phase de jeu, les participant.e.s à l'atelier sont amenés à écrire et inventer une histoire. Il ne s'agit plus alors de filmer les séquences, mais d'aller les chercher dans les jeux vidéos pour servir cette nouvelle narration cinématographique. Après l'acquisition des images, les participant.e.s travailleront le montage des images et sons pour finaliser leur court-métrage.

Deux jeux vidéos nous serviront pour le moment à cet atelier : *Red Dead Redemption II* et *Les Sims*. Il est possible que les jeux changent au cours de l'année.



En pratique :

Une salle avec l'accès à un écran pour un vidéoprojecteur ou la salle de cinéma pour connecter la console de jeu au projecteur numérique. Le montage et le travail d'écriture peuvent se faire dans une salle annexe.

SOIRÉE RÉTRO-GAMING

Durée de l'atelier : 2 à 3h en salle mais l'atelier peut s'adapter au projet de la salle

Jauge max : séance ouverte au public

dès
8 ans

Qui n'a jamais rêvé de découvrir les jeux vidéos en salle de cinéma ? L'idée est de faire découvrir à différents publics la salle de cinéma à travers le jeu vidéo et inversement. Faire de la salle de cinéma un lieu ouvert aux nouvelles pratiques des jeunes mais aussi de proposer un moment d'échange et de découverte. Cinq consoles peuvent être proposées : de la vieille Nintendo à la réalité virtuelle avec le casque Oculus Quest 2.

Chaque soirée doit être accompagnée d'une séance cinéma, quelques suggestions de films : *Ready Player one*, *Belle*, *Summer Wars*, *Free Guy*, *Scott Pilgrim* etc.



ATELIER GRATTAGE PELLICULE - Projecteur 35mm en votre possession

Durée de l'atelier : 2h30

Jauge max : 12 à 15 jeunes

Réaliser un film sans caméra ? C'est possible en grattant de la pellicule.

Les enfants découvrent les principes de l'animation image par image au contact de la pellicule.

C'est aussi un moyen de découvrir la projection en salle, qu'elle soit argentique ou numérique).

En première partie, je propose de diffuser *Jeux d'images*, un programme de courts de Norman MacLaren - 48 minutes)

