
PAG Cinéma

Stop motion & réalité augmentée

Autour de Ciné-danse Petit trait @Linfra violet

2023 / 2024 à partir de 5 ans



En préambule

La Grande histoire d'un petit trait

La Grande histoire d'un petit trait est initialement un livre jeunesse de Serge Bloch adapté en court métrage d'animation et par la suite en application numérique dont le dessin de l'enfant est moteur de la narration.

1/Un court métrage animé

Antoine Robert / France / 2016 / Animation / 7'27

En version française, anglaise, espagnole, italienne, allemande, brésilienne et flamande.

Distributeur : Autour de Minuit



Un enfant en promenade découvre un petit trait qui traîne sur le chemin.

Machinalement, il le met dans sa poche, puis l'oublie. Mais le trait est vivant ! C'est le début d'une longue aventure commune. Le petit trait

grandit avec l'enfant et devient son ami, il prend toutes sortes de formes, traduit la riche palette des émotions de la vie. C'est magique ! Et s'il lui en fait voir de toutes les couleurs, boude ou parfois se cache, il l'aide aussi, l'encourage, le sauve, le surprend et le fait rire...

2/ Le Spectacle ciné-danse Petit trait

Linfraviolet propose une suite de l'histoire dans une version spectacle vivant : que se passerait-il si vous trouviez à votre tour le petit trait ?

Avec comme point de départ le court métrage, le spectateur est immergé dans un univers minimaliste et poétique, où s'entremêlent danse, marionnettes, réalité augmentée, théâtre d'ombre pour donner vie à ce petit trait rouge.

3/ L'exposition Petit trait

Le Petit trait découvre le monde, s'expose au public : une séquence du film d'animation comme du livre qui prend forme dans cette création à travers 23 tableaux et un praxinoscope.

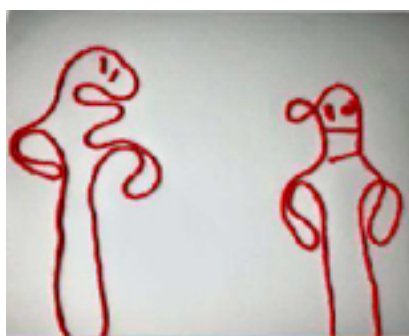
L'exposition immerge le spectateur en amont ou à l'issue du spectacle en l'invitant à découvrir le petit trait qui se présente et s'anime sous différentes formes.



Projet artistique globalisé cinéma

Explorer un film d'animation par le mouvement et le trucage

A partir du court métrage La Grande histoire d'un petit trait, l'intervenante invitera les enfants à explorer l'univers du film, l'animation du petit trait et à traverser le film par l'imaginaire, le mouvement. Cet atelier invitera les jeunes spectateurs à s'initier au trucage et illusions du pré-cinéma jusqu'à l'utilisation des nouvelles technologies pour créer leur propre film d'animation en stop motion et en réalité augmentée.



Télécharger l'application gratuite « ARTIVIVE » pour faire apparaître sur cette image une histoire de petit trait en animation (stop motion) réalisée par des enfants lors de la résidence de création à l'école de Fromelennes (08).

Ce projet permet une intention pédagogique riche :

- Sensibilisation à la forme du court métrage et au cinéma d'animation
- Sensibilisation au trucage et au pré cinéma (flipbook, stopmotion, gif animé, réalité augmentée)
- Sensibilisation autour du trait, du tracé et des Arts Plastiques
- Sensibilisation au cycle de vie
- Développement de la motricité, de l'imaginaire, des capacités d'expression par le biais d'un langage gestuel, cinématographique et d'arts plastiques
- Passage du travail individuel à la création collective

Déroulé

Séance 1 : Introduction au cinéma d'animation / 1h30

Besoins : Salle de classe + TBI

- Découverte du court métrage « La Grande histoire d'un petit trait »
- Sensibilisation aux techniques de cinéma d'animation & Exploration des jouets d'optiques
- Création d'un feuilloscope (Flip book/feuilloscope en deux feuilles)

> A faire en classe : création d'un flipbook/feuilloscope en 12 cases

Séance 2 : Sensibilisation au mouvement et au numérique / 1h30

Besoins : Salle de motricité ou espace libre

- Découverte de la pratique corporelle autour d'un film (besoin d'un espace type salle de motricité, polyvalente) en lien avec la création par les élèves de la suite de l'histoire du spectacle (entrer dans la création de la suite de l'histoire par l'expression corporelle, le mouvement et les arts plastiques)
- Initiation au numérique

> A faire en classe : pratique autour du numérique et des arts plastiques // imaginer et écrire une suite

Séance 3 : Découverte du stop motion et des arts numériques / 1h30

Besoins : Salle de motricité ou espace libre et classe

- Exploration autour des applications numériques (stop motion studio, VR ...)
- Inventer une suite de l'histoire

> A faire en classe : story board en 24 / 48 cases / premier tableau-image de départ du dessin animé (à définir au cours du parcours)

Séance 4 : Création du film / 1h30

Besoins : Salle de classe

- utilisation en groupe de l'IPAD et réalisation des films animés

> A faire en classe : création de l'exposition à partir des premiers tableaux images ou réalisation des cadres / supports pour l'exposition

Séance 5 : Restitution

- Présentation de l'exposition en réalité augmentée comprenant les oeuvres des élèves dans chaque école (durée de l'intervention et durée de la visibilité de l'exposition dans chaque établissement à définir)

👉 *Ce déroulé est à titre indicatif et peut évoluer selon les classes, les échanges et l'appropriation du projet.*

A propos

Présentation de l'artiste

Céline Ravenel

Fondatrice et directrice de Linfraviolet. Elle a étudié le cinéma, l'Art et la Communication et entre dans la vie active comme truquiste dans une société de post-production parisienne. Elle travaille ensuite plus de 10 ans en tant que directrice artistique du Festival Ciné-Jeune de l'Aisne sur la question de l'éducation à image, du développement du public et de la diffusion du cinéma jeune public en milieu rural et au niveau européen et préside le réseau professionnel européen ECFA.

En parallèle, elle rencontre l'improvisation par le corps, et se forme à la danse contemporaine, au contact improvisation et à la technique Alexander auprès de Martine Cardinal, Matthieu Gaudeau, Claire Filmon, Mandoline Whittlesey, etc. Elle développe les activités de Linfraviolet autour de l'Art du mouvement avec le cinéma animé, la danse improvisée et les pratiques somatiques, des sessions d'éveil corporel et cinématographique pour les enfants-parents.

Elle crée ainsi le dispositif ciné-danse décliné en spectacles, ateliers, exposition, dont la recherche est axée sur la question : comment aborder les films animés et l'éducation à l'image par le corps en mouvement ? Elle collabore avec différentes structures culturelles sur les territoires de la Marne, des Ardennes, de l'Aisne et diffuse ses dispositifs sensoriels et créations au niveau national et européen.