

Primaire  
+ Collège  
Lycée +



## ESPACE LUDIQUE DE PRATIQUE ET DÉCOUVERTE DU CINÉMA

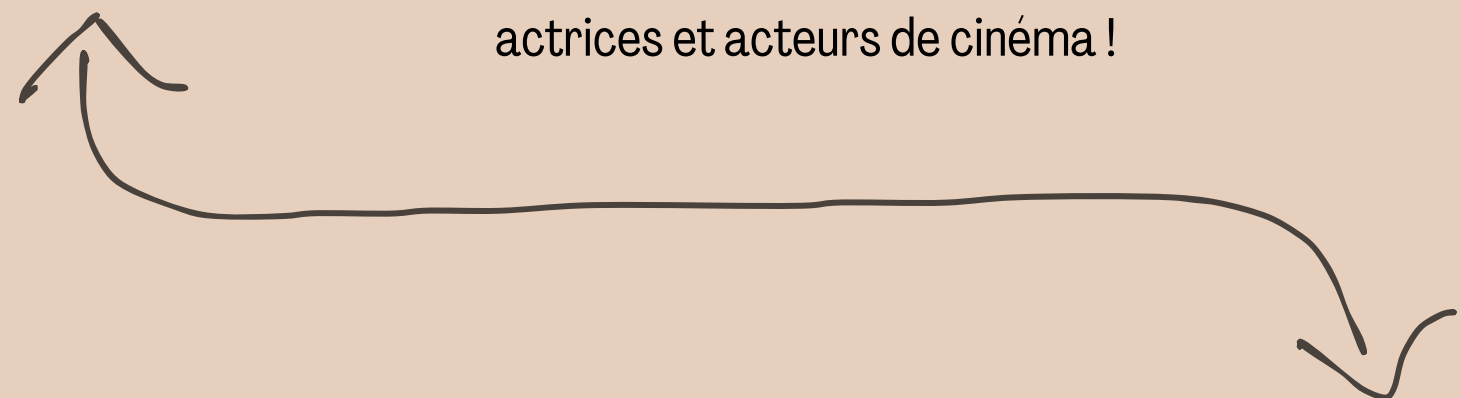


La production d'expériences VR embrasse tous les champs de la création cinématographique pour des sensations uniques. À la croisée des chemins entre le graphisme, le cinéma et le jeu vidéo, la réalité virtuelle place le spectateur au coeur de la narration. L'immersion dans une image à 360° permet de voyager dans les univers les plus étranges, les plus étonnants mais aussi les plus réalistes, selon le style et l'intention de l'artiste.

### **La réalité virtuelle**

**En partenariat avec Festivals Connexion**

Au programme, une trilogie animée en réalité virtuelle pour vivre une incroyable aventure sensorielle et devenir vous aussi des actrices et acteurs de cinéma !



“Quand le soleil s’est lassé de la bêtise humaine, il a décidé de disparaître pour ne plus jamais se lever.” Les ténèbres ont réveillé les morts. Zombies et humains se livrent un combat acharné. Au milieu de ce chaos, un garçon zombie, Gloomy, et une fille mortelle, Nena, osent jouer avec l’amour. Alors que tout semble les opposer, leurs sentiments l’un pour l’autre pourraient représenter la dernière lueur d’espoir. L’œuvre se déploie sur plusieurs tableaux, à travers des dioramas qui apparaissent et disparaissent au fur et à mesure du récit. L’univers évoque l’esthétique des films en stop motion de Tim Burton, comme L’ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK, à la fois inquiétant et magique.



### **Gloomy Eyes**

**De Fernando Maldonado et Jorge Tereso, 2021**  
**3 fois 10 minutes**



## Le Ludociné c'est aussi des ateliers autour de l'image :



### **La Table Mashup**

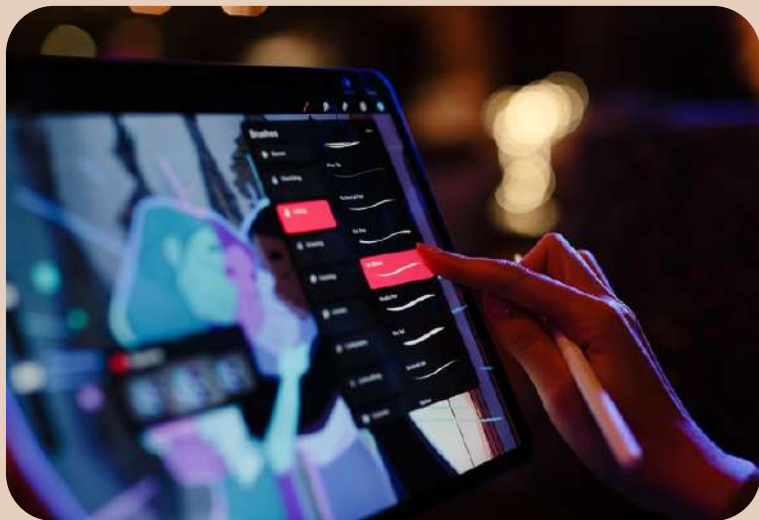
**En partenariat avec Les Écrans**

La table Mashup est un outil pédagogique dédié à l'éducation visuelle, offrant une approche intuitive au montage vidéo. Cette table interactive est équipée d'une caméra, connectée à un vidéo projecteur et à un écran.

Le principe de pixilation se rapproche de celui du stop-motion, sauf qu'il n'est pas ici question d'animer des objets mais de vraies personnes. Les acteurs figent leurs gestes au moment de prendre une photo. Par la suite, toutes les images assemblées entre elles montrent des personnages en mouvement. Il s'agit d'un effet spécial réalisé au moment du tournage pouvant alors représenter des personnages qui volent qui apparaissent etc...



### **La Pixilation**



### **Le Dessin animé sur tablette**

**Avec « Procreate Dreams »**

Une manière simple et amusante de créer des animations de qualité. Grâce à cette application « Procreate Dreams » disponible à MÉDIA POP la créativité est sans limites. Les utilisateurs de tous âges peuvent alors créer des décors en mouvement, animer des personnages ou des objets, modifier les plans et ajouter des sons pour une animation élaborée.

Véritable outil d'art, cette table lumineuse est un subtil mélange de créativité, de découvertes sensorielles et de bien-être. L'association du sable et des couleurs captive l'attention des enfants et accentue l'expérimentation par le toucher.



### **La table de Sable Lumineux**

# PLANNING DES ATELIERS

<b>Lundi 6</b>	<b>Mardi 7</b>
<b>9h - 10h</b>	<b>9h - 10h</b>
<b>10h - 11h</b>	<b>10h - 11h</b>
<b>11h - 12h</b>	<b>11h - 12h</b>
<b>Pause midi</b>	
<b>13h - 14h</b>	<b>13h - 14h</b>
<b>14h - 15h</b>	<b>14h - 15h</b>
<b>15h - 16h</b>	<b>15h - 16h</b>

**Écoles primaire  
à partir du CP**

**Collèges  
et  
Lycées**

<b>Jeudi 9</b>	<b>Vendredi 10</b>
<b>9h - 10h</b>	<b>9h - 10h</b>
<b>10h - 11h</b>	<b>10h - 11h</b>
<b>11h - 12h</b>	<b>11h - 12h</b>
<b>Pause midi</b>	
<b>13h - 14h</b>	<b>13h - 14h</b>
<b>14h - 15h</b>	<b>14h - 15h</b>
<b>15h - 16h</b>	<b>15h - 16h</b>

# MODALITÉS D'INSCRIPTIONS

L'accès à ces ateliers est **gratuit** mais il est **indispensable** de vous pré-inscrire en précisant le créneau horaire choisi auprès de **Lila ABOURA** :

**sc.cinema@mjcannonay.org**

Jauge maximale par créneau : **30 participants**

Date limite d'inscription : **22 janvier 2024**

