

L'équipée

EXPOSITIONS
PÉDAGOGIQUES
ITINÉRANTES

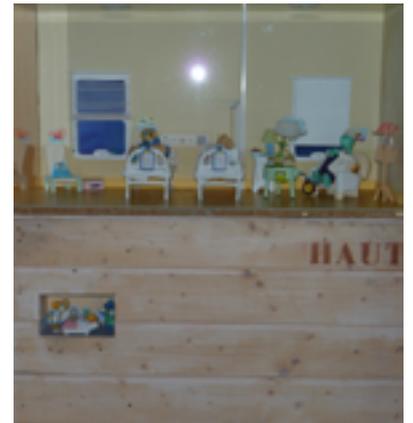


cinéma d'animation



Des expositions ludiques et interactives,
disponibles à la location, pour faire découvrir aux
petits comme aux grands le cinéma d'animation
sous un jour nouveau !





DÉCOUVRIR LE CINÉMA D'ANIMATION



L'équipée, association éducative et culturelle implantée sur le Pôle image Rhône-alpin de la Cartoucherie, produit des **expositions pédagogiques et ludiques** autour de la découverte du **cinéma d'animation**. Composées de **dessins et d'objets originaux**, ces expositions mettent en lumière les différentes techniques d'animation et **les secrets de fabrication des films d'animation**. L'occasion pour chacun d'éveiller ses sens et de s'ouvrir à une pratique artistique à la croisée de toutes les autres !

Dès à présent, trois expositions sont disponibles à la location :

LES MÉTIERS DU CINÉMA D'ANIMATION

- ⇒ Découvrir les différents métiers de la réalisation d'un film d'animation
- ⇒ Dès 7 ans - 80m²

QUE DE LA POUDRE AUX YEUX !

- ⇒ Retracer l'histoire de la naissance du cinéma jusqu'au 1^{er} film d'animation
- ⇒ Dès 10 ans - 60m²

LE VOLUME ANIMÉ

- ⇒ Analyser toutes les étapes de réalisation d'un film d'animation en volume
- ⇒ Dès 6 ans - 40m²

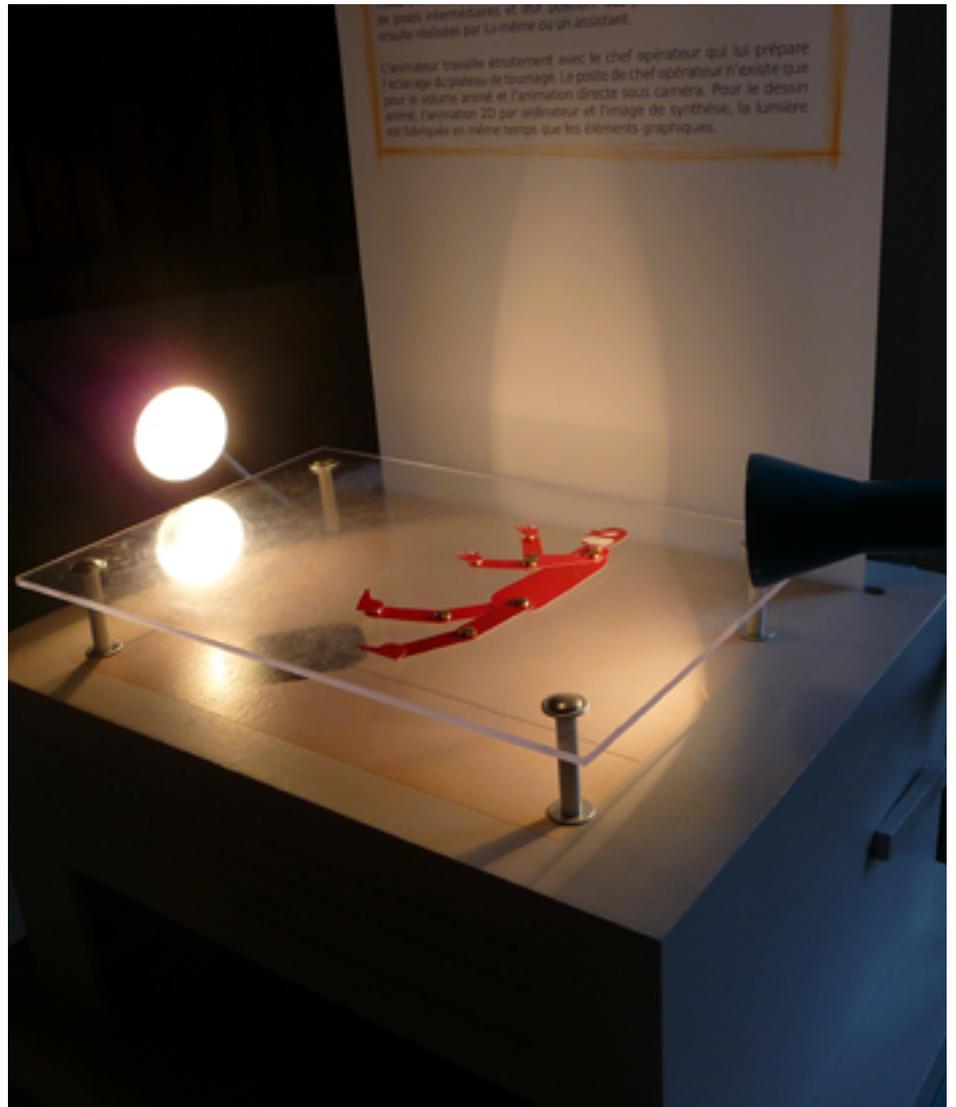
Vous trouverez dans ce catalogue une présentation détaillée de ces différentes expositions, toutes disponibles à la location.

Laetitia Charbonnier
Directrice de L'équipée

LES MÉTIERS DU CINÉMA D'ANIMATION



Plus qu'une exposition,
une véritable expérience sensorielle !



Cette exposition propose de faire découvrir les métiers qui interviennent aux étapes clés de la réalisation d'un film d'animation : à travers un parcours ludique, le public est invité à se mettre dans la peau de différents professionnels du cinéma d'animation.

Un « Kit du professionnel du cinéma d'animation » et un « Carnet de bord » sont remis à chaque visiteur.

/// Descriptif

L'exposition se décline en **7 modules** qui chacun s'attache à **faire découvrir une des étapes essentielles de la réalisation d'un film d'animation** :

1. l'écriture du scénario,
2. la mise en scène,
3. la fabrication des éléments du film,
4. le tournage,
5. le compositing et les effets spéciaux,
6. la création de l'univers sonore,
7. le montage du film.

Chaque module se décline en trois ateliers :

- des mises en situation,
- des exercices écrits **rassemblés dans le « Carnet de bord »**,
- des ateliers de fabrication **dont les consignes et fournitures se trouvent dans le « Kit du professionnel du cinéma d'animation »**, remis à l'entrée de la visite.

Les 5 techniques d'animation principales sont présentées, réparties sur les différents modules : le dessin animé, l'animation directe sous caméra, la 2D par ordinateur, l'animation en volume et l'image de synthèse.

À la fin de la visite, le public repart avec ses fabrications !

/// Informations techniques

Public : à partir de 7 ans.

Durée de la visite : environ 2h.

Coût de la location : 1 800 € pour 2 semaines (450 € par semaine supplémentaire), incluant 150 « Kit du professionnel du cinéma d'animation » et 150 « Carnet de bord » à remettre aux visiteurs (possibilité d'acheter des kits supplémentaires au tarif de 2,50 € pour un « Kit du professionnel du cinéma d'animation » + un « Carnet de bord »).

Lieu d'accueil : une salle sécurisée de 80 m² minimum.

Transport : organisé par la structure d'accueil (**prévoir un véhicule de 15 m³ minimum, avec hayon élévateur**), ou éventuellement sous-traité à L'équipée.

Dimensions des colis pour le transporteur :

Colis 1 : 170 x 60 x 60 cm : 0,6 m³

Colis 2, 3, 4 et 5 : 80 x 70 x 100 cm : 0,6 m³

Colis 6 : 100 x 40 x 55 cm : 0,2 m³

(il peut y avoir des colis supplémentaires en fonction du nombre de kits commandés).

Montage/démontage : réalisé par la structure d'accueil (plan de montage fourni - prévoir environ 1/2 journée à 2 personnes).

Assurance : exposition à assurer sur la durée de la location, pour une valeur de 8 000 €.

Matériel à fournir :

- un écran de télévision,
- des tables pour l'espace central de fabrication des ateliers,
- ciseaux, colle et crayons pour l'espace central de fabrication des ateliers,
- un branchement électrique pour les 7 modules et l'espace central de fabrication.

/// Contenu détaillé

Le propos

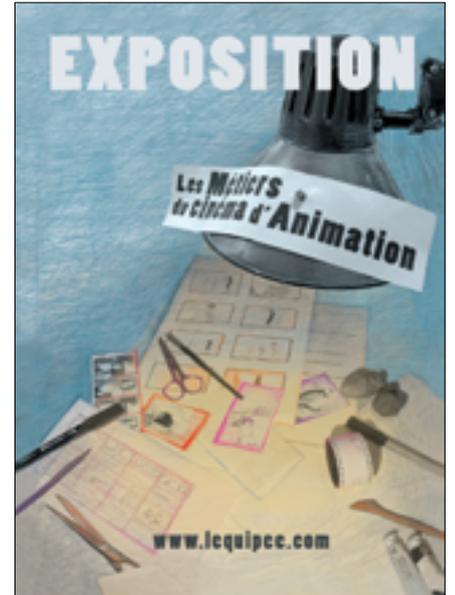
Le cinéma d'animation est un art à part entière, né à la croisée de différents arts : le cinéma, les arts plastiques, les arts de l'écrit, les arts de la scène et la musique. Dessin animé, papier découpé, peinture ou sable animés, marionnettes ou objets animés, pixilation, images de synthèse, combinaison avec la prise de vues réelle... c'est sans doute cette extraordinaire variété plastique qui fait la richesse et l'originalité des films d'animation et qui est accompagnée d'une grande diversité de savoir-faire et de métiers. Cette exposition propose de faire découvrir les principaux métiers qui interviennent aux étapes clés de la réalisation d'un film d'animation, d'une manière originale, ludique et interactive. Muni d'un « Kit du professionnel du cinéma d'animation » et guidé par un « Carnet de bord », le visiteur est invité à se jeter dans l'ACTION.

La scénographie

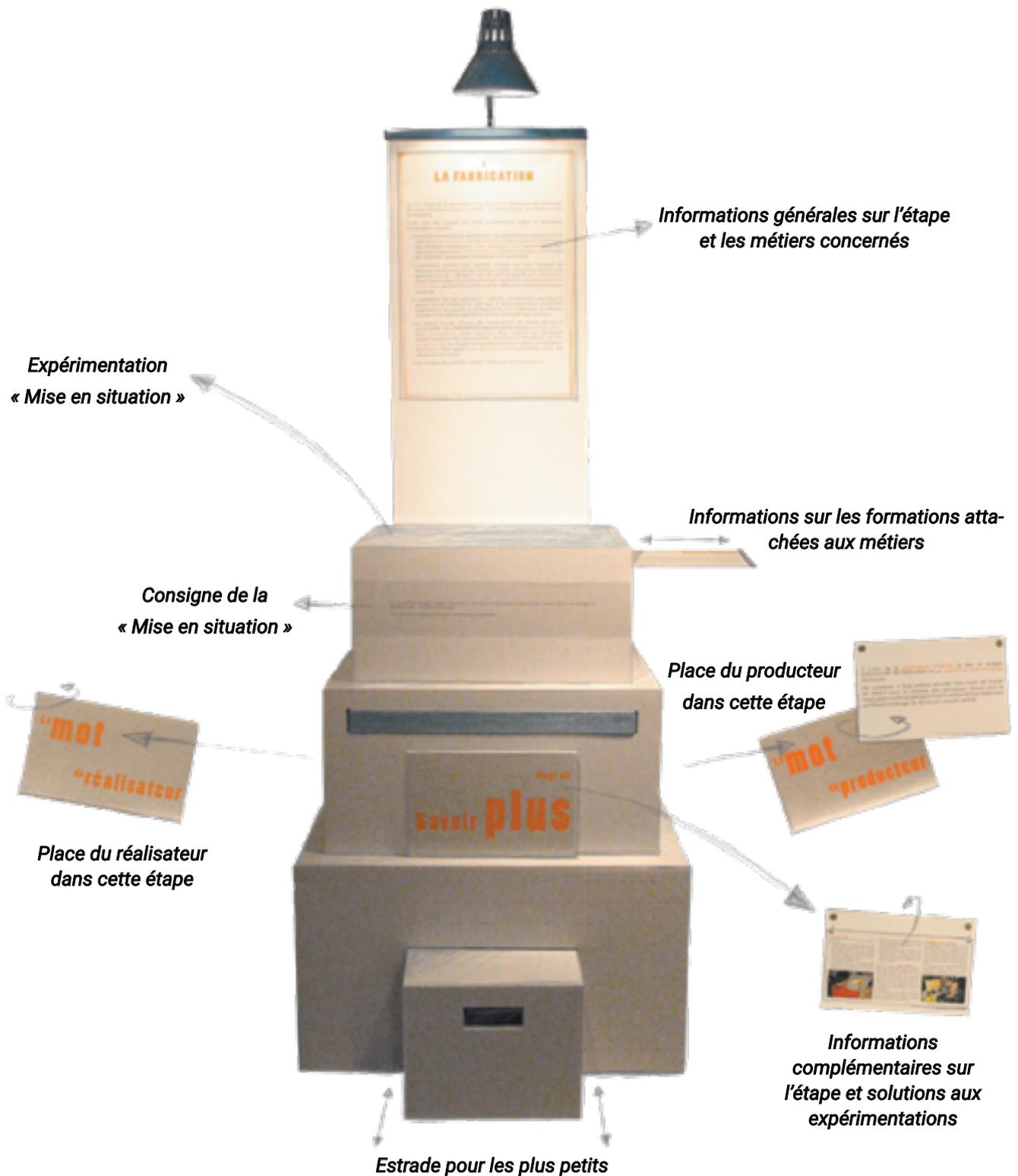
Cette exposition est basée sur l'expérimentation, c'est pourquoi elle favorise la mobilité entre les différents postes qui la composent et propose de faire le lien entre chacun d'entre eux avec une table de travail central où chacun pourra laisser exprimer sa créativité.

L'exposition est composée de :

- **3 bâches d'orientation**
 - ⇒ 1 bâche d'introduction qui présente l'objet de l'exposition,
 - ⇒ 2 bâches d'explication pour s'approprier le fonctionnement de l'exposition.
- **1 frise chronologique des différents métiers**
 - ⇒ De la pré-production à la post-production, cette frise illustre tous les métiers qui interviennent dans la réalisation d'un film, technique par technique.
- **1 table centrale pour l'expérimentation**
 - ⇒ Cet espace, avec lampes, ciseaux, colle, crayon... permet de réaliser les ateliers de fabrication proposés dans le « Kit du professionnel du cinéma d'animation ».
- **7 modules de découverte**



⇒ Chacun des modules s'attache à faire découvrir une étape essentielle de la réalisation d'un film d'animation et se présente selon le modèle suivant :



Zoom sur les modules

Chacun des modules de l'exposition a pour objectif de faire découvrir une étape de réalisation d'un film d'animation mais aussi les compétences et les métiers qui s'y rattachent. Les différents ateliers permettent au public de se mettre en situation professionnelle :

• module 1 : l'écriture du scénario

L'écriture du scénario est la 1^{re} étape de la fabrication d'un film. Le scénario est la description rédigée de l'action d'un film. Il décrit, séquence par séquence, l'action détaillée, les dialogues et les éléments sonores du film. Quand on lit un scénario, on doit pouvoir « imaginer » avec précision les actions du film.

Mise en situation : reconstitution de l'image d'un film à partir d'un extrait de scénario.

• module 2 : la mise en scène

La 2^e étape de la réalisation d'un film est la mise en scène. Cette étape concerne de très près le réalisateur du film qui s'adjoint le savoir-faire d'un créateur graphique (identité stylistique du film) et d'un story-boardeur (adaptation graphique plan par plan du scénario).

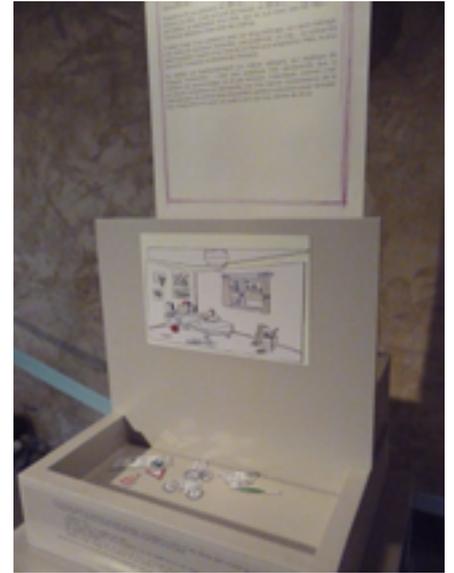
Mise en situation : choix de cadrages.

• module 3 : la fabrication des éléments du film

C'est une des étapes qui fait intervenir des corps de métiers très différents en fonction de la technique d'animation choisie :

- ⇒ le dessin animé : dessins réalisés sur papier,
- ⇒ l'animation directe sous caméra : les images sont fabriquées en même temps qu'elles sont animées,
- ⇒ l'animation 2D par ordinateur : dessins réalisés sur palette graphique,
- ⇒ le volume animé : éléments réalisés en volume.
- ⇒ l'image de synthèse : modélisation d'éléments graphiques.

Mise en situation : découverte des matériaux.



- **module 4 : le tournage**

La 4^e étape de la réalisation d'un film est le tournage, menée par deux professionnels : le chef opérateur qui va éclairer les éléments à animer et l'animateur qui va animer les images. Le cinéma d'animation est une succession de photos fixes prises par l'animateur qui crée le mouvement du personnage. Il photographie, les unes après les autres, les différentes phases d'un mouvement, en suivant les indications du story-board.

Mise en situation : composition d'une pose clef d'un plan.



- **module 5 : le compositing et les effets spéciaux**

Le compositing est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. L'opérateur compositing, qui travaille uniquement sur ordinateur, peut incruster des images, les transformer, retravailler leurs couleurs et leurs tailles, assembler des décors ou encore ajouter des éléments.

Mise en situation : recomposition d'une image.



- **module 6 : la création de l'univers sonore et les effets spéciaux**

La bande-son d'un film d'animation est composée de différents éléments sonores :

- ⇒ les bruitages des personnages et les ambiances du décor, réalisés par le bruiteur,
- ⇒ la musique, réalisée par le compositeur,
- ⇒ les voix, faites par des acteurs dirigés par le réalisateur.

Mise en situation : fabrication de la bande-son d'une séquence de film.



- **module 7 : le montage du film**

Le monteur travaille en étroite collaboration avec le réalisateur et lui apporte un nouveau regard. Il assure l'assemblage des plans et séquences du film. Il s'agit d'un travail complexe alliant une partie artistique importante à une partie technique.

Mise en situation : assemblage des pistes images et des pistes sons d'une séquence de film.



Les outils d'accompagnement

Cette exposition propose aux visiteurs de partir à la découverte du cinéma d'animation en leur proposant notamment de réaliser des ateliers à l'aide d'un kit, remis à l'entrée de la visite et composé de deux outils (nous laissons à votre appréciation de vendre ces outils ou de les remettre gratuitement) :

- **le « Carnet de bord »**

Le carnet de bord a pour objectif d'accompagner et de guider les visiteurs. Il contient :

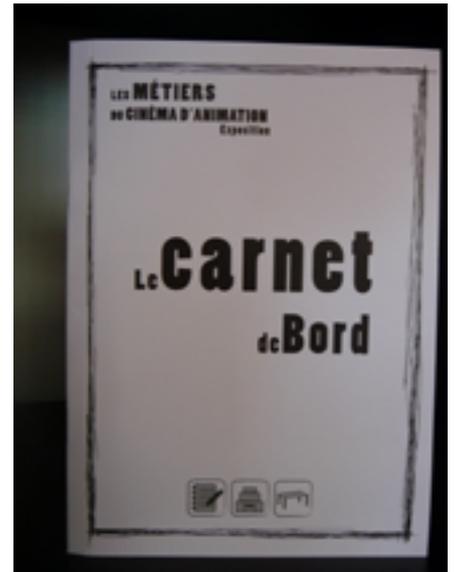
- ⇒ une conduite récapitulant les différents types d'ateliers proposés à chaque module,
- ⇒ les exercices écrits correspondant à chaque module afin d'aller plus loin dans la découverte des métiers,
- ⇒ une présentation des productions professionnelles qui illustrent les ateliers, ainsi qu'une présentation des studios dont elles sont issues : *Thomas et Joël* (La Poudrière), *Us* (Fargo et Les Films du Nord), *Michel* (Foliascope, Folimage et Tanukis) *L'automne de Pougne* (Folimage et Foliascope) et *Angelo la débrouille* (TeamTO),
- ⇒ un lexique détaillé de mots utilisés dans les métiers du cinéma d'animation, auquel les visiteurs peuvent se référer à tout moment.

- **le « Kit du professionnel du cinéma d'animation »**

Le « Kit du professionnel du cinéma d'animation » contient les fournitures nécessaires aux ateliers de fabrication : 2 coupons de tissus, un gant en vinyle, un élastique, 12 gommettes, 2 gélamines, un flip book, un extrait de scénario, un story-board, un décor à assembler, un patron de lunettes (3D relief) et un puzzle.

Il propose aux visiteurs d'expérimenter les métiers en réalisant les ateliers suivants :

- ⇒ l'écriture du scénario : ordonner des éléments scénaristiques,
- ⇒ la mise en scène : retrouver le sens de lecture d'un story-board,
- ⇒ la fabrication : fabriquer un décor en volume,
- ⇒ le tournage : animer l'action d'un personnage,
- ⇒ le compositing et les effets spéciaux : fabriquer des lunettes 3D relief,
- ⇒ la création de l'univers sonore : fabriquer un objet de bruitage,
- ⇒ le montage : reconstituer une image.



Récapitulatif des éléments contenus dans l'exposition :

- ⇒ 1 bâche d'introduction en toile de 90 x 180 cm (fixation barre métal - 2 points d'accroche),
- ⇒ 2 bâches explicatives en toile de 50 x 100 cm (fixation barre métal - 1 point d'accroche chacune),
- ⇒ 1 frise en toile de 300 x 200 cm (fixation tasseau bois - 4 points d'accroche),
- ⇒ 7 modules métiers en bois auto-portants (dimensions : 70 x 60 cm au sol et 200 cm de hauteur),
- ⇒ 2 barres de lampes (25 x 60 cm chacune) et 9 nappes tissus pour habiller l'espace central de fabrication (tables fournies par vos soins),
- ⇒ 1 DVD du court-métrage *Thomas et Joël* (télévision fournie par vos soins),
- ⇒ 150 kits et 150 carnets de bord,
- ⇒ 1 fiche solution qui donne les réponses aux ateliers (à photocopier),
- ⇒ 1 plan de montage et de démontage.



QUE DE LA POUDRE AUX YEUX !



Plus qu'une exposition,
une véritable voyage dans le temps !



Cette exposition propose de faire découvrir l'histoire de la naissance du cinéma, et plus particulièrement du cinéma d'animation. À travers une rétrospective interactive, les visiteurs sont invités à s'intéresser aux différentes recherches et inventions d'hier qui ont conduit au développement du cinéma d'aujourd'hui. Des jeux d'optiques originaux et des modules sur écrans participent à la richesse de cette exposition entre tradition et modernité.

/// Descriptif

L'exposition se décline en 6 modules dont un espace ludique central composé de plusieurs jeux d'optiques et 5 diptyques qui s'attachent chacun à montrer, sur une période donnée, les diverses recherches menées sur l'image animée :

- **Généralités**

Présentation de l'exposition et des notions principales liées à l'image

- **1798 – 1834 : les premières traces de poudre**

La Révolution industrielle renforce le désir sociétale de représenter la vie en mouvement.

- **1839 – 1889 : les sciences en ébullition, échanges détonants**

Les scientifiques et artistes s'emparent de ce défi et créent à un rythme encore jamais égalé.

- **1890 – 1895 : la chasse aux inventions est ouverte**

Une découverte en entraîne une autre qui rend possible une nouvelle recherche et ainsi de suite.

- **1895 : le cinéma explose enfin**

Les frères Lumière brevettent leur Cinématographe en février 1895. Les différents modules permettent de s'intéresser à toutes les sciences qui ont conduit à la naissance du cinéma : l'optique, la physiologie, la mécanique, etc. Chacun d'entre eux permet de reconstruire une « grande frise chronologique » interactive où jeux d'optiques et projections animées se mêlent pour faire découvrir le cinéma d'hier et celui d'aujourd'hui. Un flyer d'accompagnement, en distribution libre, reprend toutes les inventions citées dans l'exposition.

Et à la fin de la visite, le public repart en ayant eu bien plus « Que de la Poudre aux yeux ! » !

/// Informations techniques

Public : à partir de 10 ans.

Durée de la visite : environ 1h30.

Coût de la location : 1 000 € pour 2 semaines (300 € par semaine supplémentaire).

Lieu d'accueil : une salle sécurisée de 60 m² environ.

Transport : organisé par la structure d'accueil (**prévoir un véhicule de 15m³ minimum, avec hayon élévateur**), ou éventuellement sous-traité à L'équipée.

Les dimensions des colis pour le transporteur (poids total : 650 kg)

Colis 1 & 2 : 92 x 11 x 200 cm : 0,4 m³,

Colis 3 : 104 x 104 x 61 cm : 0,7m³,

Colis 4 : 88 x 88 x 52 cm : 0,4 m³,

Colis 5 : 70 x 58 x 86 cm : 0,3 m³,

Colis 6 & 7 : 69 x 56 x 86 cm : 0,3 m³,

Colis 8 : 64 x 146 x 66 cm : 0,6 m³,

Colis 9 : 86 x 81 x 200 cm : 1,4 m³.

Montage/démontage : réalisé par la structure d'accueil (plan de montage fourni - prévoir environ 1/2 journée à 2 personnes).

Assurance : exposition à assurer sur la durée de la location, pour une valeur de 10 000 €.

Matériel à fournir :

- un branchement électrique pour les 5 diptyques,
- des impressions du flyer d'accompagnement d'après un original fourni.

Cette exposition existe aussi en version

« **légère** » (sans l'estrade des jeux d'optique), à partir de 450€ les deux semaines, frais de port inclus :

• 5 bâches

• 3 disques d'illusions d'optique pour sol

• 2 outils pédagogiques (au format pdf : un flyer « frise chronologique des inventions cinématographiques » & un dossier d'accompagnement sur l'histoire du cinéma de 16 pages)

/// Contenu détaillé

Le propos

Le désir de représenter la vie en mouvement s'inscrit dans l'Histoire dès les prémices de l'Humanité. Au XIX^e siècle, avec la Révolution industrielle, les recherches pour réaliser ce rêve immuable de grandes images animées s'accroissent. L'Europe devient un immense chaudron dans lequel les idées, les sciences et les arts bouillonnent...

Scientifiques, ingénieurs et artistes découvrent et créent à un rythme jamais égalé dans l'Histoire. Comme dans un grand engrenage, une découverte en entraîne une autre qui rend possible une nouvelle recherche et ainsi de suite ! Une vraie émulation plus globale se met en place où les chercheurs s'intéressent à l'optique, à la physiologie, à la mécanique, à la lumière... autant d'ingrédients qui participeront à la naissance du Cinématographe en 1895 et à la réalisation en 1908 du premier dessin animé cinématographique d'Emile Cohl.

La scénographie

Cette exposition est basée sur la découverte de l'histoire du cinéma. Interactive, elle favorise l'aspect ludique à travers des panneaux équipés de vidéos, un parcours de cercles optiques et un espace central de manipulation de jeux d'optiques :

- **5 dyptiques (10 panneaux)**

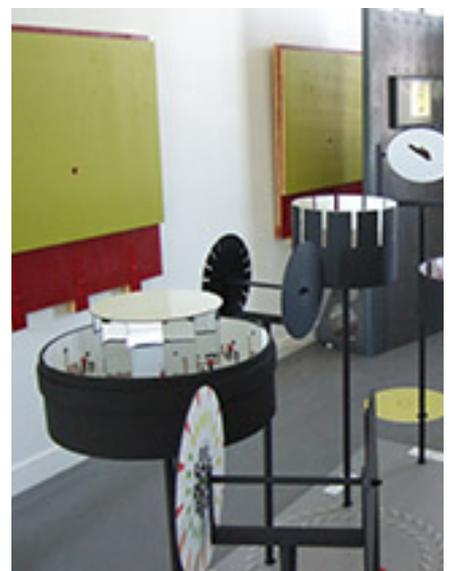
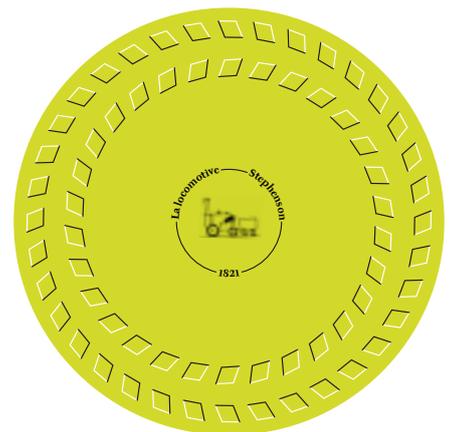
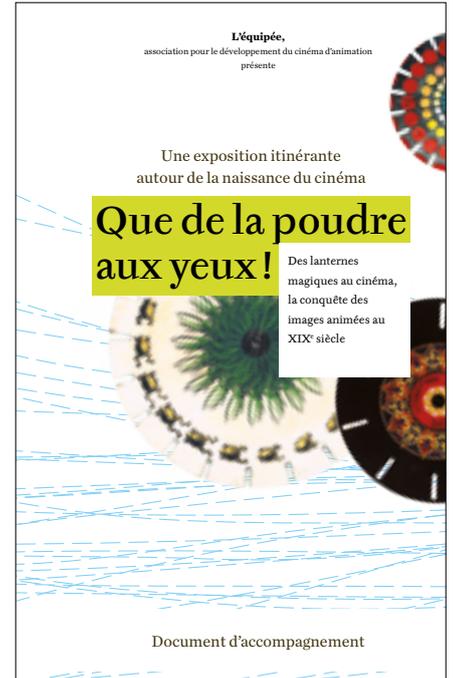
Chaque époque présentée comprend un panneau de toile tissée et un panneau de tôle noire rivetée : le textile et la ferraille, comme clin d'œil aux matériaux phares du XIX^e siècle. Les premiers, sérigraphiés avec textes et images, présentent les découvertes et inventions qui ont apporté leur contribution à la naissance du cinéma. Les seconds offrent un écran vidéo qui illustre le propos de façon vivante.

- **9 cercles « illusions d'optique » au sol**

De petits cercles optiques collés au sol proposent un parcours chronologique à travers les grandes inventions du XIX^e siècle pour contextualiser l'exposition.

- **1 ensemble de jeux d'optiques**

Le centre de l'exposition est une suite de petits zootropes, praxinoscopes et phénakisticopes qui forment un grand engrenage, symbole des machines industrielles du XIX^e siècle. Tous ces jeux d'optiques sont manipulables par le public qui pourra y voir différentes saynètes animées, anciennes ou contemporaines.



Zoom sur les dyptiques

• dyptique 1 : généralités

Une introduction aux panneaux suivants qui rappelle :

- ⇒ l'objectif de l'exposition,
- ⇒ les notions clefs sur l'optique et l'image,
- ⇒ une présentation du Pôle image Rhônealpin de la Cartoucherie.

• dyptique 2 : 1798 1834

Scientifiques et artistes explorent dans 3 directions :

- ⇒ 1^e projection d'images avec les lanternes magiques de Robertson,
- ⇒ 1^e photographie avec les héliographies de Niepce,
- ⇒ 1^e reconstitution du mouvement avec le Phénakistiscope de Plateau.

• dyptique 3 : 1839 1889

Les recherches se poursuivent. Les scientifiques entremêlent les inventions, chacun dans un but scientifique. Le cinéma n'a pas encore sa place dans cette course :

- ⇒ la photographie, alliée à la chimie, se précise : prise rapide, négatif, pellicule souple en nitrate de cellulose...
- ⇒ Marey et Muybridge associent leurs études du mouvement à la physiologie pour développer les sciences et la médecine.

• dyptique 4 : 1890 - 1895

Si la photographie, l'étude du mouvement et la projection ont atteint un grand perfectionnement, ces 3 éléments restent dissociés. Pour que le cinéma existe, il faut trouver cet appareil qui à la fois capterait et projetterait des photographies en mouvement. Une « guerre mondiale » des brevets est donc déclarée. Ce sont les frères Lumière qui, les premiers, brevètent leur Cinématographe en février 1895 !

• dyptique 5 : 1895

En 1895, une nouvelle histoire commence... Cinéma documentaire avec les frères Lumière, cinéma d'effets spéciaux avec des réalisateurs comme Méliès... Quant au cinéma d'animation, il signe son acte de naissance avec **Fantasmagorie** d'Emile Cohl en 1908.



Les outils d'accompagnement

Cette exposition propose aux visiteurs de retracer toute l'histoire de la naissance du cinéma d'animation, des premières inventions aux images animées actuelles.

Pour accompagner au mieux le public, plusieurs outils sont mis à disposition :

- **le flyer**

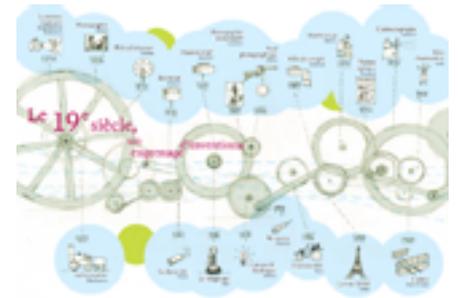
Disposé dans l'encoche prévue à cet effet sur le premier diptyque (généralités), le flyer est un vrai petit aide-mémoire chronologique et reprend toutes les inventions citées dans l'exposition. Par ailleurs, il annonce le document d'accompagnement pédagogique, téléchargeable gratuitement sur internet.

- **le document d'accompagnement pédagogique**

Consultable ou téléchargeable gratuitement sur le site internet de L'équipée (www.lequipee.com), ce document pédagogique permet de préparer la visite en amont et/ou d'en savoir plus au sortir de l'exposition.

Récapitulatif des éléments contenus dans l'exposition :

- ⇒ 5 diptyques, soit 10 panneaux autoportants (aucune fixation nécessaire) de 180 x 80 cm,
- ⇒ 1 installation de jeux d'optique manipulables, fixés sur un socle de 80 x 400 cm,
- ⇒ 9 disques plastifiés de 40 cm de diamètre à coller au sol sur tout support (sauf moquette),
- ⇒ 1 document A3 à imprimer et à plier selon l'original fourni, à mettre à disposition du public dans le receptacle prévu à cet effet sur le dyptique d'introduction de l'exposition,
- ⇒ 1 plan de montage et de démontage.



LE CINÉMA D'ANIMATION EN VOLUME



Plus qu'une exposition,
une véritable leçon d'animation !



Cette exposition propose de faire découvrir toutes les étapes de réalisation d'un film d'animation en volume. À travers l'analyse du déroulement et des choix de réalisation de différentes productions en volume et marionnettes animées, le visiteur passe derrière la caméra pour découvrir les secrets de fabrication d'un film d'animation. Les films Petite escapade, Le Château des autres, L'armée des lapins et ceux de la collection Les 4 saisons de Léon du réalisateur Pierre-Luc Granjon servent de support à cette exposition.

/// Descriptif

L'exposition est composée de 3 modules complémentaires qui s'attachent à mettre en lumière les étapes de fabrication d'un film d'animation en volume : de l'écriture au montage, en passant par la fabrication des personnages, décors et accessoires et le tournage :

- **le processus créatif : de l'écriture au montage**
 - ⇒ 16 panneaux explicatifs (70 x 110 cm) pour chacun des pôles de production d'un film d'animation en volume et marionnettes animées.
- **les éléments du tournage : des figurines à la caméra**
 - ⇒ 3 vitrines de présentation des éléments originaux (décors, personnages et accessoires) des films *Petite escapade*, *Le Château des autres* et *Les 4 saisons de Léon* du réalisateur Pierre-Luc Granjon.
- **le film fini : des images fixes à la séquence animée**
 - ⇒ Des vidéos des films présentés dans l'exposition.

Et à la fin de la visite, le public aura percé tous les secrets de l'animation en volume et marionnettes animées !

/// Informations techniques

Public : à partir de 6 ans.

Durée de la visite : environ 1h.

Coût de la location : 1 000 € pour 2 semaines (250 € par semaine supplémentaire).

Lieu d'accueil : une salle sécurisée de 40 m² environ.

Transport : organisé par la structure d'accueil ou éventuellement sous-traité à L'équipée (**prévoir un véhicule de 15m³ minimum, avec hayon élévateur**).

Les dimensions des colis pour le transporteur (poids total : 350 kg)

Colis 1 : 68 x 113 x 82 cm : 0,6 m³,

Colis 2 : 73 x 96 x 81 cm : 0,6 m³,

Colis 3 : 103 x 120 x 94 cm : 1,2 m³,

Colis 4 : 33 x 112 x 33 cm : 0,1 m³.

Montage/démontage : réalisé par la structure d'accueil (plan de montage fourni - prévoir environ 1h à 2 personnes).

Assurance : exposition à assurer par la structure d'accueil sur la durée de la location, pour une valeur de 8 000 €.

Matériel à fournir : un téléviseur avec lecteur DVD.

I L'exposition **Le Cinéma d'animation en volume** existe aussi en version « légère » (450€ les deux semaines, frais de port inclus), sans les vitrines de présentation des décors :

⇒ 16 bâches (70 x 110 cm) + 1 DVD

/// Contenu détaillé

Le propos

L'exposition propose de faire découvrir toutes les étapes de réalisation d'un film d'animation en volume et marionnettes animées. Elle présente en détails le processus créatif de différentes productions du réalisateur Pierre-Luc Granjon, réalisées en marionnettes animées. L'occasion de découvrir tous les secrets de l'animation en volume et l'univers original d'un réalisateur.

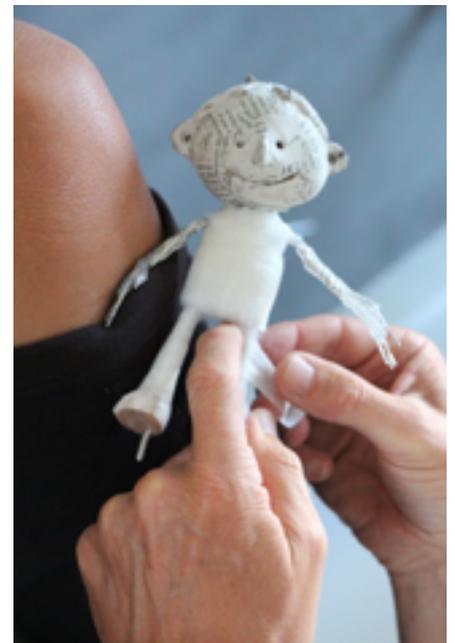


La scénographie

Cette exposition propose de faire découvrir des éléments originaux des productions animées du réalisateur Pierre-Luc Granjon. C'est pourquoi elle offre un parcours ludique basé sur la complémentarité entre panneaux, objets inédits de tournage et vidéos des films. L'exposition est composée de :

- **16 panneaux-bâches explicatifs**

Chaque panneau présente une étape du processus créatif de réalisation d'un film animé : le scénario, le story-board, la réalisation des personnages, les effets spéciaux, le tournage, le montage... rien n'a été oublié pour donner aux visiteurs l'impression d'être derrière la caméra.



- **3 vitrines d'éléments originaux de films**

Chaque vitrine abrite les éléments de décors (personnages, accessoires, etc.) d'un des films du réalisateur Pierre-Luc Granjon. C'est donc l'univers de **Petite escapade** que vous retrouverez dans la première, du **Château des autres** dans la seconde et enfin celui d'un des films de la collection Les 4 saisons de Léon dans la dernière.



- **1 DVD**

Un DVD qui présente des extraits des films d'animation dont sont issus les éléments originaux des vitrines ainsi qu'un reportage et le teaser du projet de long-métrage.

Zoom sur les panneaux-bâches

Chaque panneau de l'exposition s'attache à faire découvrir une étape de fabrication d'un film d'animation en volume et marionnettes animées, en s'appuyant sur les films du réalisateur Pierre-Luc Granjon à travers un court texte de présentation et des illustrations :

- **panneau d'introduction**

Une présentation générale de l'exposition et de son objet.

- **panneau 1 : Pierre-Luc Granjon**

Un présentation du parcours du réalisateur Pierre-Luc Granjon.

- **panneau 2 : le scénario**

Première étape de la fabrication d'un film, le scénario est la description rédigée du déroulement et des actions d'un film.

- **panneau 3 : le story-board**

Le story-board est une adaptation graphique, plan par plan, du scénario.

- **panneau 4 : les recherches graphiques**

Les recherches graphiques permettent au réalisateur de créer l'univers visuel de son film.

- **panneau 5 : la fabrication des marionnettes**

Le choix de la technique de fabrication des marionnettes dépend à la fois de l'esthétique envisagée mais aussi des besoins de la production.

- **panneau 6 : les marionnettes en papier mâché**

Dans certains films de Pierre-Luc Granjon, les marionnettes sont faites en papier mâché mais il y a aussi d'autres matériaux.

- **panneau 7 : les marionnettes en latex**

Dans d'autres films de Pierre-Luc Granjon, les marionnettes ont été réalisées en latex.

- **panneau 8 : les décors**

Un décor doit être à la fois esthétique et fonctionnel.



Panneau d'introduction



Panneau 3

- **panneau 9 : les accessoires**

Fabriqués avec divers matériaux, les accessoires sont adaptés aux besoins du scénario et les accessoiristes doivent faire preuve d'inventivité pour leur réalisation.

- **panneau 10 : la prise de vue**

La prise de vue est prise en charge par le chef opérateur, ou directeur de la photographie, qui s'occupe du cadrage et de la lumière. C'est lui qui crée ce que l'on appelle « les ambiances ».

- **panneau 11 : l'animation**

L'animation consiste à mettre en mouvement les personnages. C'est l'animateur qui va leur insuffler la vie, les faire bouger.

- **panneau 12 : les effets spéciaux ou compositing**

Le compositing (en français, la « composition ») est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique.

- **panneau 13 : la bande-son**

La bande-son d'un film d'animation est composée de différents éléments sonores.

- **panneau 14 : le montage**

Le monteur assure l'assemblage des plans et séquences du film.

- **panneau 15 : le projet de long-métrage**

L'armée des lapins, le prochain long-métrage de Pierre-Luc Granjon sera réalisé en volume et marionnettes animées.



Panneau 7



Panneau 12

Zoom sur les vitrines et le DVD

Chaque **vitrine de l'exposition** présente des décors, personnages et accessoires issus des films du réalisateurs Pierre-Luc Granjon :

- **vitrine 1 : La chambre de Léon**

Issu du film *L'Automne de Pougne*.

- **vitrine 2 : La maison**

Issu du film *Le Château des autres*.

- **vitrine 3 : La salle rose**

Issu du film *Petite escapade*.

- **DVD**

Films présentés :

- ⇒ *Petite escapade* (5min30),
- ⇒ *Le Château des autres* (5min55),
- ⇒ Extraits du *Printemps de Mélie* (4min30),
- ⇒ Extraits de *L'Automne de Pougne* (2min20),
- ⇒ Interview du réalisateur Pierre-Luc Granjon (6min),
- ⇒ Interview du décorateur Samuel Ribeyron (5min),
- ⇒ Teaser de *L'armée des lapins* (1min20).

Récapitulatif des éléments contenus dans l'exposition

- ⇒ 16 panneaux-bâches de 70 x 110 cm (fixation barre métal 2 points d'accroche) et regroupés dans un sac de transport,
- ⇒ 3 vitrines (le socle des vitrines sert de caisses de transport),
- ⇒ 1 DVD,
- ⇒ 1 plan de montage et de démontage.



Élément de décor : la chambre de Léon



Élément de décor : La maison



Élément de décor : La salle rose



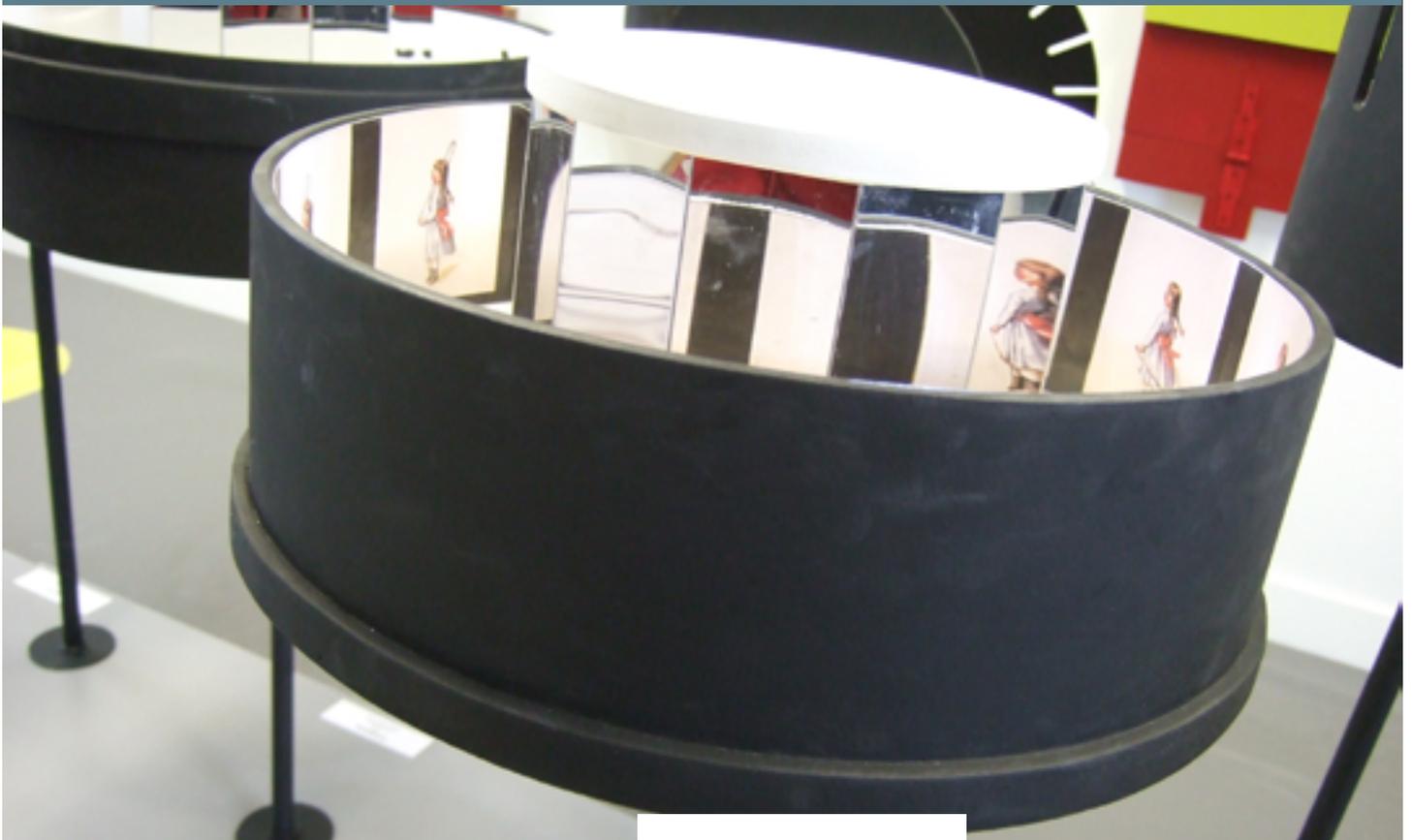
EXPOSITIONS AUTOUR DU CINÉMA D'ANIMATION

RENSEIGNEMENTS,
DEVIS ET LOCATION

Guillemette Dubois

04 75 78 48 67

guillemette.dubois@lequipee.com



@lequipee.valence



L'équipée Valence



lequipee_valence



@L_equipee

L'équipée

–

La Cartoucherie
33 rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence
04 75 78 48 67
contact@lequipee.com

–

www.lequipee.com



ATELIERS DE PRATIQUE AMATEUR
FESTIVAL D'UN JOUR
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES
EXPOSITIONS & OUTILS
FORMATIONS PROFESSIONNELLES
SÉMINAIRES D'ENTREPRISE