CATALOGUE D'ATELIERS

L'ŒIL D'OODAAQ

L'ŒIL D'OODAAQ

L'Œil d'Oodaaq est une association rennaise qui mène une réflexion sur l'**art vidéo** ainsi que sur les autres formes d'apparition des **images dans l'art contemporain** : photographie, installation, performance, dessin, peinture, nouveaux médias.

Elle prend le parti de défendre les **images nomades et poétiques**, et de favoriser les croisements entre les publics, les oeuvres et les artistes.

La ligne artistique de l'association découle de l'histoire de l'île d'Oodaaq et marque l'originalité de son action.
L'association a ainsi forgé le concept d'**Images nomades et poétiques** qui permet de réfléchir sur le statut des images d'aujourd'hui et de valoriser les formats alternatifs.

Les activités de l'Œil d'Oodaaq sont organisées selon **trois pôles** :

- l'organisation du **Festival Oodaaq**
- la **recherche et la création** (expositions, résidences, publications, échanges internationaux)
- la **sensibilisation**, l'éducation et la formation liées aux images.

atelier sténopé avec Solenne Jost

atelier sténopé avec Solenne Jost

atelier vidéo avec Simon Guiochet

LA SENSIBILISATION AUX IMAGES

Il devient de nos jours indispensable de pouvoir **lire, analyser et comprendre les images** qui nous entourent au quotidien, et de pouvoir mesurer les effets qu'elles produisent sur nous.

L'Œil d'Oodaaq propose des ateliers de sensibilisation visant à la **réappropriation des images** et des **machines qui les fabriquent** : collage, sténopé, proto-cinéma, animation.

Elle intervient en milieu scolaire et péri-scolaire, dans les Ecoles Européennes Supérieures des Arts de Bretagne, dans des centres culturels et sociaux ainsi qu'en milieu carcéral.

OBJECTIFS :

- Développer la **créativité**, **l'imaginaire** et la sensibilité
- Donner des **clefs de fabrication** en enseignant des techniques de création
- Développer l'**autonomie** de chacun et favoriser la coopération en groupe
- Initier à l'**histoire de l'art**, faire découvrir des artistes contemporains
- Sensibiliser des **publics variés** à l'art contemporain et aux problématiques des images, aiguiser leur esprit critique, donner des clés de lecture des images et de leurs effets.
- Dépasser toutes les formes d'obstacles tant géographiques, sociales ou physiques qui peuvent se dresser entre les individus et la culture.

exposition des ateliers, festival Oodaaq 2011

exposition des ateliers, festival Oodaaq 2011

visite-atelier l'image de soi, Biennale de Rennes 2010

SIMON GUIOCHET

Simon Guiochet a une pratique double, qui porte d'un côté sur des performances burlesques mettant à l'épreuve son propre corps, et de l'autre sur un questionnement du médium de la vidéo. Expérimentés chacun à part, ces deux volets de sa pratique s'entrecroisent parfois au sein de vidéos qui libèrent ses actions absurdes des contraintes du possible. La vidéo - considérée en tant qu'image, en tant que cadre, mais aussi en tant qu'installation physique - permet une relecture poétique d'espaces et de gestes appartenant aux champs du quotidien et du trivial. On peut voir une analogie entre le personnage de l'artiste et ses vidéos, mis tous deux à l'épreuve : l'un physiquement, les autres par des manipulations numériques ou analogiques.

Dans son oeuvre, on trouve un intérêt pour la délocalisation, que celle-ci soit physique (par le voyage et le déplacement) ou conceptuelle (par la décontextualisation d'objets et de gestes). Parcourant sans cesse le monde, avec un goût particulier pour les territoires du bout du monde (contexte insulaire, côte Atlantique, pays nordiques), l'artiste expérimente dans sa vie et dans ses vidéos une pratique d'appréhension de l'espace personnelle et poétique.

Simon Guiochet a obtenu son DNSEP, en 2009 à l'école Régionale des Beaux-arts de Rennes. Spécialisé en création vidéo, sa pratique joue en partie sur des principes liés aux images en mouvement afin de les détourner ou en faire apparaitre les fondements. Parallèlement à sa production artistique, il est à l'origine de l'association L'Œil d'Oodaaq, créée afin de présenter les créations des membres et de développer des ateliers de réflexion et des créations autour des images avec des publics plus ou moins initiés.

contact : simonguiochet@yahoo.fr, 06 63 25 76 30

ATELIER 1	»	»	APPRENDRE À VOLER
Simon Guiochet	vidéo	Adaptable à partir de 8 ans	Cet atelier est construit en 3 temps. Selon l'âge des participants, on peut compter de 3 après-midi (9h) à 3 journées entières (15h).

Contenu et objectifs de l'atelier :	- permettre aux enfants d'appréhender le processus de création des images en mouvement par un aperçu, puis une pratique liée aux premiers effets spéciaux du début de l'histoire du cinéma. - apprendre aux enfants à voler...
Déroulement :	-Phase 1 : Histoire du cinéma. Découverte des premiers instruments de l'image en mouvement (phéna- kistiscope, zootrope, ...) visionnage d'extraits de films muets. (Méliès, B. Keaton, Chomon, ...) Film de Segundo Chomon : Kiriki, acrobates japonais(1907) Fabrication d'une lanterne magique (procédé de film en utilisant deux images) -Phase 2 : Ecriture du projet. Présentation de certaines approches d'artistes contemporain abordant les mêmes problématiques. Finalisation des lanternes, d'écriture du projet avec les enfants et premiers essais de vol. Vidéo de l'artiste simon Guiochet : 6 Giorni, réalisée en 2010 lors d'une résidence artistique en Italie. Photographie de l'artiste Philippe Ramette : Contemplation irrationnelle, 2003 -Phase 3 : Vols. Mise en pratique, montage et finalisation du projet .
Coûts et besoins matériels :	1 DVD par enfant (impressions, boitiers et dvd= environ 10E par participants), caméra mise à disposition par l'intervenant. Rémunération de l'intervenant (donné à titre indicatif) : 600E pour trois demi-journées.
Rendu :	édition d'un dvd remis à chaque participant.

Segundo Chomon Kiriki, acrobates japonais, 1907

Philippe Ramette Contemplation irrationnelle,2004

Simon Guiochet, Saut, 2011

ATELIER 2	»	»	LE FILM D'ANIMATION
Simon Guiochet	vidéo	7-10 ans	Cet atelier a été conduit sur une année scolaire, à raison de 28 séances de 2h, une par semaine.

Contenu et objectifs de l'atelier :	- familliariser les enfants avec l'ensemble des différentes étapes nécessaires à la création d'un film d'animation. - découverte du processus de stop motion : créer un film en prenant des photographies et donc, images par images.
Déroulement :	-Phase 1 : Atelier dessin.Techniques multiples. Autour du thème des « monstres ». Les enfants sont encouragés à se détacher des normes de dessins et proportions habituelles afin de dessiné des « personnages » particuliers. -Phase 2 : Construction d'un scénario, découpage de l'histoire et réalisation du story board. L'histoire est définie. -Phase 3 : Réalisation des décors et des personnages en 3 dimensions. Réalisation de trois personnes principaux à partir des dessins de monstres en fils de fer et papier mâché, afin de pouvoir les animer. Les autres personnages (les habitants de la ville) seront des legos et playmobiles. -Phase 4 : Prises de vues avec les enfants des différentes scènes. Enregistrement des scènes. Chacun a son poste (cameraman, manipulateurs/ animateurs des personnages, régisseurs, éclairages, etc...)et les rôles changent entre les enfants d'une séance à l'autre. -Phase 5 : -Réalisation de la bande son, du montage et du générique Les enfants posent leurs voix et font des bruitages en regardant les images qui défilent. Utilisation de différentes techniques pour trouver les sons appropriés aux scènes.
Coûts et besoins matériels :	Caméra, pied photo, un ordinateur, câbles fournis Peinture, cartons, matériaux de construction
Rendu :	film d'animation d'une dizaine de minute, chaque enfant reçoit le film sur un dvd. Projection publique.

atelier animation, Simon Guiochet

ATELIER 3	»	»	ZOOTROPE
Simon Guiochet	vidéo	Adaptable à partir de 8 ans	Cet atelier est construit en 3 temps. Selon l'âge des participants, on peut compter de 3 après-midi (9h) à 3 journées entières (15h).

Contenu et objectifs de l'atelier :	- Dans la même lignée de l'atelier : "apprendre à voler", cet atelier a pour but de décrypter le processus de création des images en prenant ici la base de ce processus. C'est à dire le passage de l'image fixe, à l'image animée, par la fabrication d'un "Zootrope" (jouet optique inventé à la fin du 19è siècle)
Déroulement :	-Phase 1 : manipulation du Zootrope et compréhension du phénomène de persistance rétinienne, qui donne l'illusion de mouvement. Découverte des premiers instruments de l'image en mouvement (phéna- kistiscope, zootrope, ...) Exemple d'autres phénomènes de persistance rétinienne, à travers des travaux de l'artiste. Essais de manipulations d'un zootrope. Développement des projets de chacun. -Phase 2 : Fabrication d'un Thaumatrope (avec deux images) et mise en relation avec des modes d'animation actuels tels que les gifs animés. Chaque participant se fixe sur son sujet et sa technique : dessins, photos, captations vidéos. Réalisation des images du «film» -Phase 3 : Conception et finalisation des zootropes
Coûts et besoins matériels :	Une imprimante Deux feuilles 21 x 29,7 cm de carton noir rigide (ou de canson en double épaisseur) Une feuille blanche 21 x 29,7 cm Ciseau, colle, règle, compas , crayon rémunération de l'intervenant (donné à titre indicatif) : 600E
Rendu :	Chaque participant repart avec un zootrope.

zootrope

animation d'un thaumatrope

différents thaumatropes

ESTELLE CHAIGNE

Diplômée d'un master Arts Plastiques en 2006, sa pratique artistique se concentre sur la question de l'usage de la photographie et prend la forme d'installations, faisant de plus en plus intervenir la vidéo.

Son domaine de recherche se situe dans l'échange que suppose la photographie entre ce qu'elle montre, comment, et à qui. Elle travaille particulièrement le mode de fabrication et d'apparition des images, en cherchant à mettre en avant leur fragilité et leur immatérialité.

Cela se traduit par plusieurs axes de recherches :

- une pratique photographique qui travaille sur la matérialité, le grain, l'apparition tant dans le réel que dans la chimie-même.
- une pratique du sténopé explorant des procédés mettant en jeu la prise de vue (en collaboration avec Elise Guihard)
- une recherche sur le contenu d'images anonymes des 70's prenant la forme de diverses installations vidéo et photographiques.

Parallèlement, elle travaille comme photographe pour des artistes et des expositions, animatrice d'ateliers auprès de scolaires et de stages technique photo auprès d'adultes et est également médiatrice dans l'art contemporain.

www.estellechaigne.com
contact : contact@estellechaigne.com, 06 13 92 41 98

ATELIER 4	»	»	SCIENCE FICTION & CYANOTYPE
Estelle Chaigne	photo	Adaptable à partir de 10 ans	Cet atelier est construit en 3 temps. Selon l'âge des participants, on peut compter de 3 après-midi (9h) à 3 journées entières (15h).

Contenu et objectifs de l'atelier :	travail sur la mise en scène et le basculement d'une réalité vers une fiction rapprochement plastique entre la radiation, la perte de repère coloré et l'aspect de l'image réflexion sur l'impact de la technique sur la lecture de l'image générée
Déroulement :	• présentation de la technique cyanotype et de travaux d'artistes qui l'utilisent : Christian Marclay, Paul Buty Haviland. • essais de photogrammes • présentation du film La Jetée de Chris Marker, reflexion sur l'esthétique et la composition des images • prise de vue par groupe de 3, 4 élèves • initiation à Photoshop pour la préparation des impressions (basculement négatif des photos, contraste, découpage et photomontage) • impressions cyanotype • construction d'une narration avec les images produites
Coûts et besoins matériels :	- produits chimiques, papier canson, impressions sur rhodoid 100E - appareil-photos fournis - rémunération de l'intervenant (donné à titre indicatif) : 50E/h
Rendu :	chaque participant repart avec un tirage unique cyanotype A3

rinçage d'un tirage, lycée sainte-thérèse, janvier 2015

tirage cyanotype, lycée sainte-thérèse, janvier 2015

choix de la narration, lycée sainte-thérèse, janvier 2015

ATELIER 5	»	»	UNE HISTOIRE DES HISTOIRES ANIMATION EN PAPIER DÉCOUPÉ
Estelle Chaigne	photo/ vidéo/ animation	Adaptable à partir de 8 ans	Cet atelier a été réalisé sur des temps d'1h ou 1h30 en périscolaire, 7 sessions minimun

Contenu et objectifs de l'atelier :	- développer la lecture et le décryptage des images, explorer le contenu potentiel d'images anonymes. - Comprendre le mécanisme de l'image en mouvement. - aborder l'organisation d'une équipe de tournage de film, dans un travail collectif où chacun a son rôle à jouer.
Déroulement :	• Phase 1 : présentation de la technique, avec vidéos de Terry Gilliam et vidéos réalisées par d'autres enfants. Essai technique de la notion d'Image par Image. • Phase 2 : Présentation d'une série de photos amateur des années 70. Travail avec les enfants sur ce que racontent les images, écriture de scénario avec possibilité d'intégrer les enfants dans les histoires. • Phase 3 : photographie des enfants avec différentes expressions. Impressions des visages et découpe. • Phase 3 : découpage des personnages et animation . • Phase 4 : sonorisation du film.
Coûts et besoins matériels :	- une 50aine d'impressions couleur - ciseaux, cutter - appareil-photo-caméra, projecteur diapositive, ordinateur, dictaphone fourni. - rémunération de l'intervenant (donné à titre indicatif) : 50E/h
Rendu :	vidéo des films réalisés

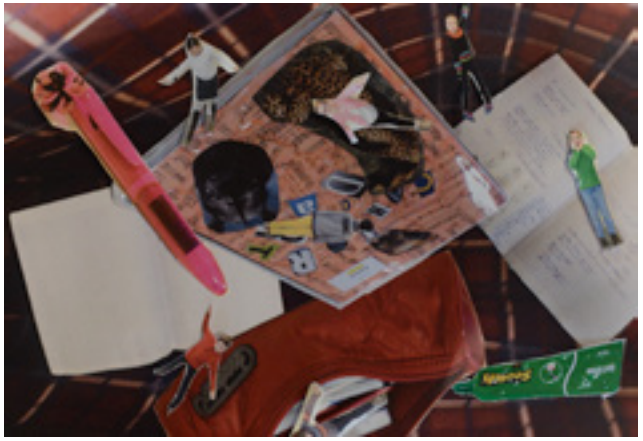


photo exrtraite de «promenade dans les lignes», école Bourgchevreuil, Cesson-Sévigné

photo exrtraite de «la disparue de Noël», école Prévert, Rennes

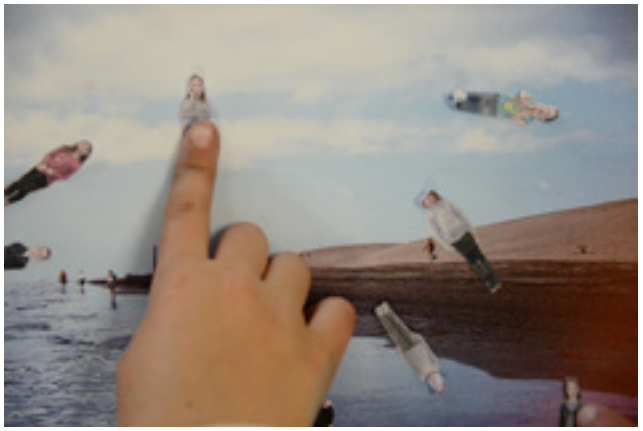
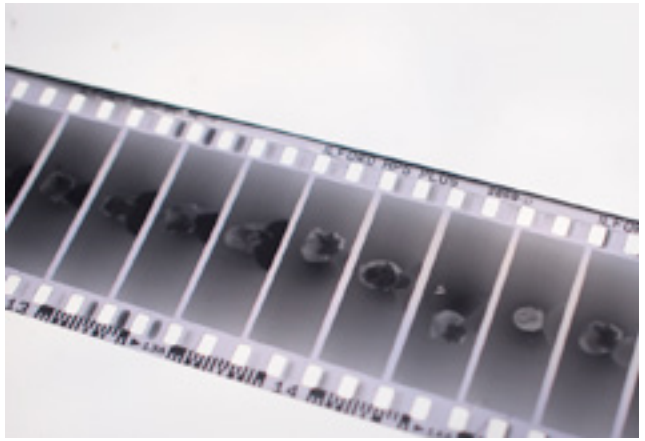


photo exrtraite de «les vacances catastrophiques», école Bourgchevreuil, Cesson-Sévigné

ATELIER 6	»	»	GIF ARGENTIQUE
Estelle Chaigne	photo	Adaptable à partir de 8 ans	Cet atelier a été réalisé sur des temps d'1h ou 1h30 en périscolaire, 7 sessions minimun

Contenu et objectifs de l'atelier :	- réalisation d'un film d'animation en pellicule photo argentique noir et blanc - aborder diverses techniques et faire le lien entre technique numérique, argentique, et entre photo et image animée
Déroulement :	• création du mini-scénario, sur la base d'une boucle très courte, inspiré par la chronophotographie entre autre et la décomposition du mouvement (Etienne Jules Marey et Myubridge) • création d'un storyboard sur post-it, principe du flipbook • essai numérique des scénarios • film avec le lomokino (petit appareil très simple qui permet de filmer avec une pellicule photo 35mm) • développement collective de la pellicule photo N&B • impression de photogrammes du film en cyanotype (technique d'impression pouvant se faire à la lumière du jour)
Coûts et besoins matériels :	Labo photo équipé, produits chimiques (révélateur, fixateur), papier photo argentique, Salle d'ordinateurs et éventuellement vidéoprojecteur
Rendu :	Les enfants repartent avec un photogramme cyanotype, et un lien pour le téléchargement des GIFs créés.



film argentique, atelier Marcel Pagnol, décembre 2014

photogrammes des GIFs, atelier Marcel Pagnol, décembre 2014

impressions cyanotypes, atelier Marcel Pagnol, mars 2015

ATELIER 7	»	»	STÉNOPÉ, LE CORPS À L'EFFORT
Estelle Chaigne	photo	Adaptable à partir de 8 ans	Cet atelier est construit en 3 temps. Selon l'âge des participants, on peut compter de 3 après-midi (9h) à 3 journées entières (15h).

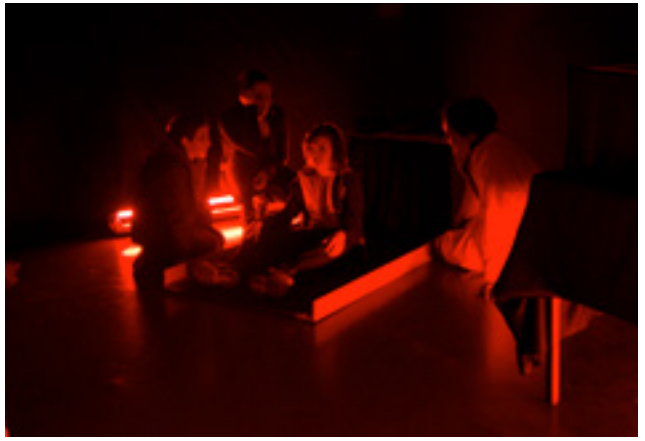
Contenu et objectifs de l'atelier :	- initiation à la photographie argentique - expérimentation de la photo au sténopé - travail performatif sur le corps et la mise en scène
Déroulement :	• découverte de la technique du sténopé, principe et fonctionnement, illustration avec travaux d'artistes (Jeff Guess, Marja Pirilla, Claire Lesteven) • fabrication des appareils sténopés avec des boîtes apportées par les participants • préparation du labo et des produits • essai photo, prise de conscience des temps de pose (entre 3sec et 30sec) • introduction du décalage physique dans la mise en scène : le challenge pour le modèle sera de tenir bon tout le temps de la prise de vue dans une position plus ou moins confortable.
Coûts et besoins matériels :	- chimie labo photo et papiers photo : 30E - rémunération des intervenantes (donné à titre indicatif) : 50E/h
Rendu :	impressions photographiques

atelier lycée Sainte-Thérèse, décembre 2013

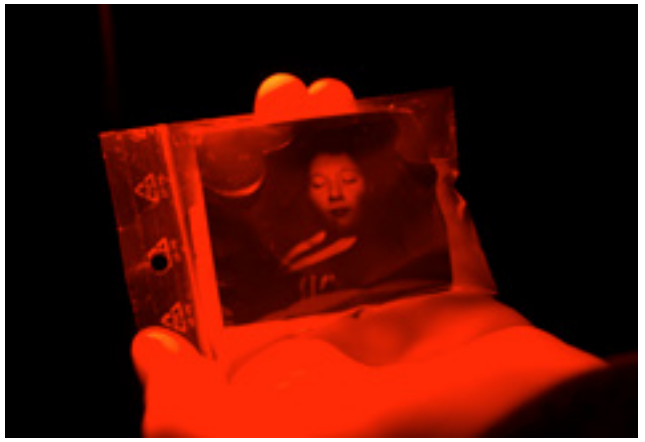
atelier lycée Sainte-Thérèse, décembre 2013

atelier lycée Sainte-Thérèse, décembre 2013

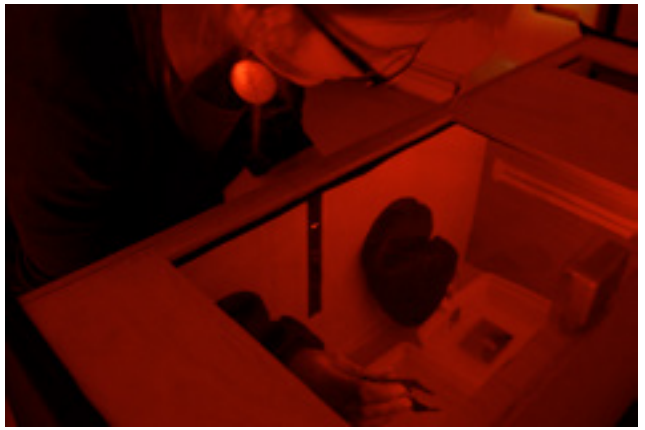
ATELIER 8	»	»	AU REVOIR MON VISAGE
Estelle Chaigne/ Elise Guihard	photo	Adultes/ adolescents	Atelier réalisé en continu dans le cadre de soirées, pendant 4h maximum. capacité de 40 personnes
Contenu et objectifs de l'atelier :	- initiation à la photographie argentique - expérimentation de la photo au sténopé		
Déroulement :	• Il s'agit de réaliser des portraits à l'aide d'un scanner stroboscopique et d'un labo portatif. • Le temps de pose est de 4 minutes, pendant lequel le portraituré est mitraillé par la lumière du stroboscope au son du morceau "Au Revoir mon visage" de Dirty Beaches. • Il peut ensuite développer son visage dans le labo et repartir avec un mini-portrait sur papier argentique positif.		
Coûts et besoins matériels :	- chimie labo photo et papiers photo : 30E - rémunération des intervenantes (donné à titre indicatif) : 50E/h		
Rendu :	petite photo argentique unique et originale dans un sachet en plastique		



Graph'lab, l'Antipode, Rennes



Graph'lab, l'Antipode, Rennes



Soirée Art Fragile, le Grand Cordel, Rennes

ATELIER 9	»	»	TIRE-TOI
Estelle Chaigne/ Elise Guihard	photo	Adultes/ adoles-cents	Atelier réalisé en continu dans le cadre d'événe-ments, pendant 5h maximum.

Contenu et objectifs de l'atelier :	- initiation à la photographie argentique - expérimentation de la photo au sténopé
Déroulement :	• les participants sont invités à tirer à la carabine dans des cibles. Celles-ci sont des sténopés. Le participant, s'il vise correctement, troue le sténopé par l'impact du plomb, le tireur est alors photographié. • Une fois la pose terminée (entre 2 et 30sec selon l'ensoleillement) le tireur peut aller développé son image dans le labo portatif. • Sa récompense est la photographie qu'il aura déclenchée par son tir ajusté.
Coûts et besoins maté-riels :	- chimie labo photo et papiers photo : 30E - rémunération des intervenantes (donné à titre indicatif) : 50E/h
Rendu :	petite photo argentique unique et originale dans un sachet en plastique

tireur, Bazouges la Pérouse

labo portatif, Bazouges la Pérouse

SOLENNE JOST

Artiste photographe, Solenne Jost a étudié en Bac Pro Photographie et Métiers d'art (2003) au lycée Léonard de Vinci à Montaigu, puis à l'école des beaux-arts de Rennes (DNSEP 2009).

Elle explore différentes approches de la photographie dans les deux techniques utilisées: l'argentique ou le numérique. Elle travaille d'une part avec la mise en scène et l'importance du symbole du geste dans la pause; d'autre part avec la notion de multiplicité d'images, par ajencement, juxtaposition ou superposition. Ces enchevêtrements d'images dans l'espace et dans la durée apporte richesse, ambiguité et théâtralisation aux sujets qu'elle aborde, et qui souvent sont liés à l'exploration de lieux.

Egalement animatrice expérimentée, Solenne Jost mène des actions pédagogiques liés au domaine de la création.

Avec la pratique de la photographie, elle propose d'initier à l'histoire des découvertes de la photographie et du cinéma.

Les ateliers sténopés et photogrammes amènent à travailler de manière ludique avec l'élément de base de la photographie: la lumière .

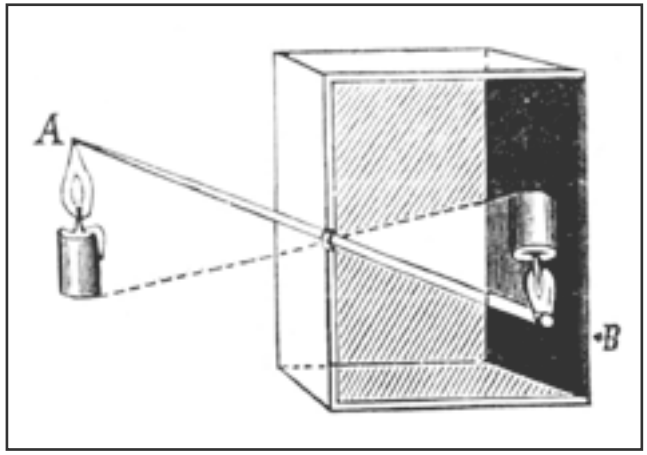
Les ateliers film d'animation et incrustation permettent de décomposer la vidéo, et de construire image par image, des suites plus ou moins logique, et parsemmées d'effets spéciaux.

Solenne Jost est spécialement mobile entre Rennes, Nantes, Redon, et les alentours. Elle saura être force de propositions, s'adapter et se nourir des différentes contraintes.

contact : oodaaq.solenne@gmail.com, 06 23 16 63 97

ATELIER 10	»	»	LE STÉNOPÉ
Solenne Jost	photo	Adaptable à partir de 6 ans	Cet atelier peut durer 2h pour un groupe de 10, mais peut s'étaler sur 2 demi journées.

Contenu et objectifs de l'atelier :	- découverte de la technique et du procédé chimique, ainsi que la magie de la photographie argentique. - mise en évidence de la transformation du monde par la photographie, et des voyages qu'elle occasionne. -Réalisation de petite mise en scène
Déroulement :	Un sténopé est le dispositif optique de base permettant d'obtenir un appareil photographique. C'est un trou de très faible diamètre dans une boite noire. Ce procédé est logique et scientifique mais la réalisation d'images apporte poésie et magie. -Phase 1 : Introduction présentation du sténopé et de la technique, accroche avec le thème choisit, projections grands formats de photographies et de films extraits de l'histoire de la photographie et du cinéma. -Phase 2 : Prise de vue Choix des saynètes et des playmobiles, de l'angle de vue et réalisation des sténopés Phase 3 : En 2 groupes: Tirages / fabrication d'un support Tirages en labo des négatifs puis des positifs par contact / fabrication de livrets ou de cadres
Coûts et besoins matériels :	laboratoire n&b avec agrandisseur, produits, papiers sensibles, matériel de labo, boîtes sténopés et playmobiles : fournis. vidéoprojecteur : non fourni. papier sensible : 30 feuillles 9/12 pour 15E rémunération de l'intervenante (donné à titre indicatif): 250E Pour un groupe de jeunes enfants, necessité d'un autre animateur (groupes).



atelier sténopé avec Solenne Jost

ATELIER 11	»	»	LE PHOTOGRAMME
Solenne Jost	Labo photo	Adaptable à partir de 6 ans	Cet atelier peut durer 2h pour un groupe de 10, mais peut s'étaler sur 2 demi journées.
Contenu et objectifs de l'atelier :	- découvrir la technique et du procédé chimique de la photographie argentique, sa magie - découvrir des artistes ayant utilisés ce procédé (Man Ray, Moholy-Nagy,...) - metre en évidence la texture des éléments naturels et se rendre compte de leur variétés - susciter l'imagination, l'initiative, l'originalité, la créativité		
Déroulement :	Un photogramme est une image photographique obtenue en plaçant des objets sur une surface photosensible (papier) et en l'exposant à la lumière de l'agrandisseur. Le papier est ensuite traité dans les produits photo, sous lumière inactinique. Le rendu se compose d'épaisseur d'ombre et de lumière, suivant les formes utilisées. Un négatif peut être ajouté, alors les ombres se forment sur une image. -Phase 1 : 1/2h. Introduction Présentation du photogramme et de la technique, des matério, projections grands formats de photographies et de films extraits de l'histoire de la photographie et du cinéma. -Phase 2 : 1/2h. Composition Récolte de matério au alentours (sable, feuilles,...), préparation des compositions, choix des images de fond -Phase 3 : 1h. En 2 ou 3 groupes: Tirages / fabrication d'un support Les composition sont travaillée en labo sur papier sensible / fabrication de livrets		
Coûts et besoins matériels :	laboratoire n&b avec agrandisseur, produits, matériel de labo : fournis. vidéoprojecteur : non fourni. papier sensible : 30 feuillles 18/24 pour 30E rémunération de l'intervenante (donné à titre indicatif): 250E Pour un groupe de jeunes enfants, necessité d'un autre animateur (groupes).		
Rendu :	Photogramme de matériaux naturel sur papier 18/24cm. Possibilité de photocopier les images de chacun pour faire un livret.		

atelier sténopé avec Solenne Jost

ATELIER 12	»	»	LE FILM D'ANIMATION: VOYAGE IMMAGINAIRE
Solenne Jost	photo/ son/ animation	Adaptable à partir de 6 ans	Cet atelier a été réalisé sur des temps de 1h30 en périscolaire, 10 sessions minimun. Adaptable sur 3 demi journées.

Contenu et objectifs de l'atelier :	- évoquer la construction cinématographique par la notion de «image par image», avec références et visionnages - créer collectivement, s'entraider et responsabiliser les enfants par la prise de rôles: photographe, metteur en scène et modèle - pour les plus grand, aborder des techniques de montage video - comprendre le mécanisme de l'image en mouvement et les trucages possibles
Déroulement :	-Phase 1 : projection de films du début du cinéma et discussion sur la technique. Reflexion sur le scénario autour de la télétransportation ou du voyage -Phase 2 (principale): prise vue + enregistrement de sons -Phase 3 : pour les ados: montage images et sons / fabrication d'une jaquette DVD -Phase 3 : Projection organisée
Coûts et besoins matériels :	- appareil photo, pied, dictaphone et ordinateur fourni par l'intervenante - video projecteur éventuellement: non fourni - 1 DVD par participant: 2E/pers - rémunération de l'intervenante (donné à titre indicatif) : 50E/h
Rendu :	édition d'un dvd pour chaque participant

atelier télétransportation avec Solenne Jost

ATELIER 14	»	»	L'ENIGME PHOTOGRAPHIQUE
Estelle Chaigne et Solenne Jost	photo	Adultes/ adoles-cents	Cet atelier est construit pour une session continue de 4h maximum, et peut accueillir une centaine de personnes.

Contenu et objectifs de l'atelier :	A une époque de grande production d'images, nous proposons aux participants de prendre un moment pour construire une photographie loin des instantanés quotidiens. Ils seront invités à composer l'image comme un tableau, avec une mise en scène réfléchie et dirigée, et des effets spéciaux lors de la prise de vue.
Déroulement :	Nous proposons aux jeunes de construire une énigme photographique. L'image réalisée doit réunir des éléments qui évoquent un avant, et un après. -Phase 1 : choix d'action dans le passé ou dans le présent. Proposition d'un éventail de fonds qui constituera le contexte de leur mise en scène (des intérieurs : salon, cuisine, bureau...des extérieurs : jardin, plage, friche...). -Phase 2 : construction de la scène avec objets et mobiliers accessoires, choix des rôles à jouer : l'opérateur-photographe, l'accessoiriste, direction des acteurs... -Phase 3 : mise en scène dans un mouvement figé, une action gelée. Nous souhaitons par ce biais aller à l'encontre de la manière de faire des photographies anciennes, qui, par l'obligation du long temps de pose, amenait les sujets à être immobiles et confortablement installés dans leur pose. Nous souhaitons ici amener les jeunes à plus d'expression par leurs attitudes, à aller au-delà d'un constat figé vers une véritable narration, assumant l'effet comique du trucage en direct.
Coûts et besoins maté-riels :	- atelier nécessitant un grand espace (20m2 minimum) - Appareil-photos, trépied, ordinateurs, 4 Bulle-bd en velleda, imprimante portable polaroïd Pogo fournis par l'Oeil d'Oodaaq. - un vidéoprojecteur et écran de rétro-projection de 3m sur 2, éclairage, à fournir - consommables : papiers photo 100 feuilles 35E - remunération des intervenantes (donné à titre indicatif) : 300E/photographe
Rendu :	- Mini-photos autocollantes 7x10cm papier

atelier Enigme photographique réalisé aux Champs Libres avec avec Solenne Jost et Estelle Chaigne

MARC BLANCHARD

Marc Blanchard est un artiste protéiforme vivant à Rennes.

Designer graphique, illustrateur, plasticien et musicien, il développe des univers curieux et déroutants, souvent inspirés par le domaine scientifique et biologique. De la communication événementielle à la création d'installations immersives, sa pratique artistique est toujours en mouvement, en quête d'un univers à la fois cohérent et fantasmagorique, sans limite de genre ou de style.

Il réalise également de nombreux mixes, émissions et autres montages sonores qu'il diffuse sur Internet, sur des radios indépendantes ou en live sous forme de DJ sets agrémentés de projections vidéos.

Depuis plus d'un an, il partage sa propre musique et son univers visuel dans un live/vidéo intitulé « Activité animale ».

Parallèlement, il ouvre de plus en plus son activité de graphiste indépendant vers la scène en travaillant notamment le mapping vidéo avec des compagnies de théâtre ou des groupes de musique.

Site Internet : http://marc.arette.free.fr
blanch.marc@orange.fr
06 86 95 32 15

ATELIER 15	»	»	MYSTÈRE ET MAGIE SUR L'ÎLE
Marc Blanchard	video mapping	5, 6 ans	4h
Contenu et objectifs de l'atelier :	découverte du mapping, île, imaginaire, magie		
Déroulement :	Au centre de loisirs de la Prévalaye, installation mapping vidéo et sonore. Projeter une île animée avec sa faune et sa flore au milieu d'une salle plongée dans le noir. LA FLORE : Sur une feuille de papier découpée en long (vertical) dessiner une plante imaginaire. Superposer un calque pour dessiner les fleurs. LA FAUNE (MASQUES) : assiettes en cartons découpées en deux et trouées pour faire un masque. Peindre des motifs de couleurs vives dessus et créer un animal imaginaire. INSTALLATION : accrocher au plafond des bandes de papier blanc. Projection des plantes sur les bandes. Diffusion d'une bande sonore (ambiance nature). Les enfants mettent leurs masques et vont circuler lentement dans l'installation et constituer ainsi la faune/tribu de l'île. Prise de vue de l'ensemble pour créer soit un gif animé, soit une vidéo.		
Coûts et besoins matériels :	-crayons feutres, papiers - salle pouvant être mise dans l'obscurité - un vidéoprojecteur - remunération de l'intervenant (donné à titre indicatif) : 50E/h		
Rendu :	vidéo du rendu		

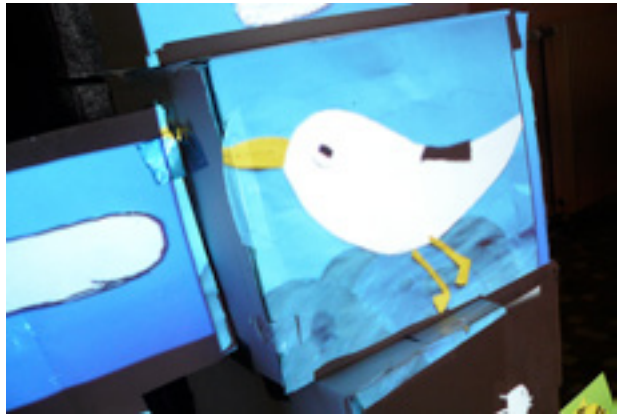
centre de loisir de la Prévalaye, rennes, aout 2014

ATELIER 16	»	»	GALAXIE IMAGINAIRE
Marc Blanchard & Marie Chatellier	video mapping	8-10 ans	TAP de 1h par semaine par cycle de 4 à 6 séances.

Contenu et objectifs de l'atelier :	Découverte du vidéo-mapping Création d'un décor en carton et vidéo-mapping Mélanger les techniques analogiques et les techniques numériques
Déroulement :	• découverte de l'univers de Georges Mélies et des premiers trucages du cinéma. • initiation rapide au vidéo-mapping (exemples de vidéos et manipulation d'un logiciel) permettant de fixer les objectifs de l'atelier : « fabriquer sa propre galaxie imaginaire ». • dessin d'objets galactiques par les élèves (ou par groupe de 2). Dessins, découpages, collages et agrandissement sur des grands cartons de récupération permettront de réaliser la base pour la projection du décor animé. • prises de vues réalisées par les élèves entre eux pour l'intégration dans leurs dessins par la suite (yeux, tête, nez, bouche…). • mise en espace de leurs éléments en cartons sur une scène et de placer les prises de vues de leur visages découpés sur ceux-ci.
Coûts et besoins matériels :	- cartons - feutres, ciseaux, colle etc - vidéo-projecteur - appareil photo - ordinateur
Rendu :	Film de la réalisation https://vimeo.com/118840588, https://vimeo.com/111120092

Irodouer, Ecoles primaires, via la compagnie Art'Comedia, 2014-2015

ATELIER 17	»	»	TOTEM SAMPLER
Marc Blanchard	video mapping	8-10 ans	TAP de 1h par semaine par cycle de 4 à 6 séances.
Contenu et objectifs de l'atelier :	Découverte du vidéo-mapping et de la technique du « sampling » (échantillonnage sonore) Création d'un totem en carton et vidéo-mapping sonorisé créer une œuvre commune et d'unir un groupe autour d'une identité collective constituée de personnalités différentes.		
Déroulement :	• présentation et explication du totem des tribus amérindiennes. • choix d'un animal fétiche (seul ou à deux). • Réalisation en dessin puis en papier découpé de couleur (en entier ou par fragments). • animation de chaque éléments de l'animal qui devient une boucle animée. • réalisation du totem avec caisses et cartons de récupération. • mapping de l'animal fétiche sur les différents compartiments du totem. • recherche dans une banque du cri de chaque animal. Un clavier d'ordinateur ou MIDI permettra de déclencher avec les touches l'animation en même temps que le son correspondant à chaque animal. • Le « Totem Sampler » une fois terminé devient une sorte d'instrument ou de sculpture sonore contrôlée par le groupe d'élèves devenus une tribu avec son propre animal hybride constitué de tout les animaux des élèves.		
Coûts et besoins matériels :	- cartons - feutres, ciseaux, colle etc - vidéo-projecteur - appareil photo - ordinateur		
Rendu :	Film de la réalisation		



Betton – École primaire, mars/avril 2015

l'oeil d'oodaaq

Exploration & Diffusion
d'images poétiques

lien vimeo : https://vimeo.com/user22670815
Blog des ateliers : http://collectif.loeildoodaaq.fr/index.php?category/Ateliers