



Catalogue des ateliers



www.sixmonstres.com

**La compagnie Six Monstres propose depuis
20 ans l'encadrement de nombreux types
d'ateliers autour de l'univers du cinéma et du
spectacle vivant.**

**Découverte de la théorie et des techniques,
approche des outils et des possibilités infinies, le
tout avec pédagogie et dans une bonne ambiance.
Que demander de plus ?**

**Quelques formules d'ateliers vous sont
présentées dans ce catalogue, mais peuvent être
adaptées à vos besoins.**

**Nos ateliers sont destinés à tout-public, de la petite
enfance aux seniors, mais aussi intergénérationnel...**

**Pour des formules d'atelier sur mesure,
n'hésitez pas à nous contacter !**

Sommaire

Formules d'ateliers pages 3 à 14

Spectacles pages 13 à 15

Qui sont les Sixmonstres ? page 16

Atelier Jeux d'optique



Thaumatrope,
praxinoscope,
phénakistiscope,
zootrope,
folioscope,
polyorama
panoptique ... Ouf !
Derrière ces mots

indigestes se
cachent les noms de
nombreux objets qui
permettaient de donner vie à des
dessins avant l'invention du
cinéma. Cet atelier propose la
découverte de quelques-uns de
ces objets, suivi de la
fabrication d'un ou plusieurs
jeux d'optique.



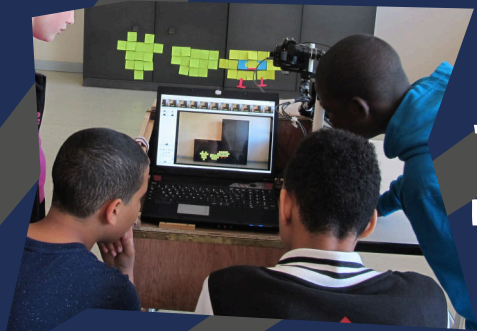
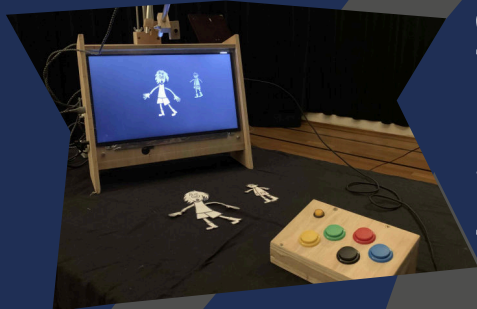
Public : à partir de 5 ans
Durée : 1 à 4 heures

Atelier Film d'animation



À travers cet atelier, tu découvriras la technique du «stop-motion», de l'animation en volume, pour ensuite passer par toutes les étapes de réalisation d'un film complet ; scénario, storyboard, création de décors et de personnages, tournage, bruitage et enfin montage ...

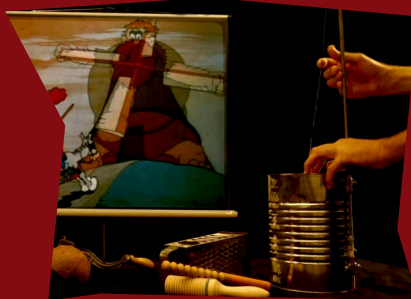
À l'arrivée, ton film en ligne pour montrer ton chef-d'oeuvre à tes proches et tes amis !



Public : à partir de 8 ans
Durée : Initiation sur 1/2 journée ou projet sur plusieurs jours

Atelier

Bruitage & doublage

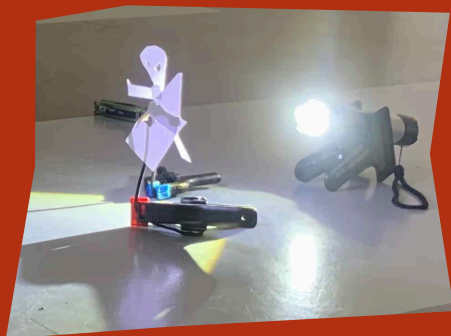
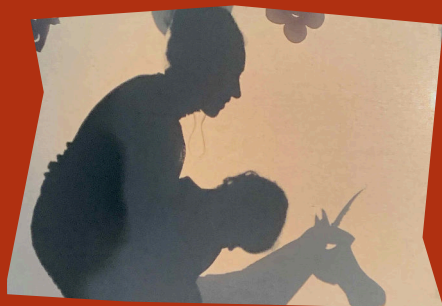


On réinvente la bande-son d'un dessin animé, d'un film muet ou d'une publicité, par le doublage, les bruitages, en utilisant des instruments ou des ustensiles du quotidien.



Public : à partir de 5 ans
Effectifs: groupe de 12 maximum
Durée : 1 à 4 heures

Atelier **Ombres & lumières**

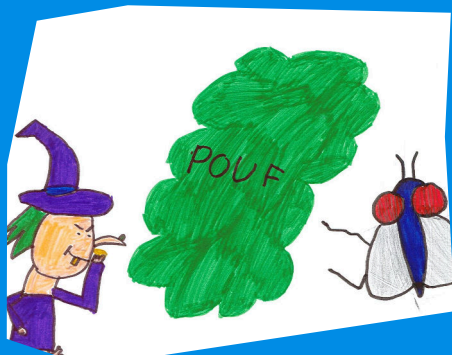
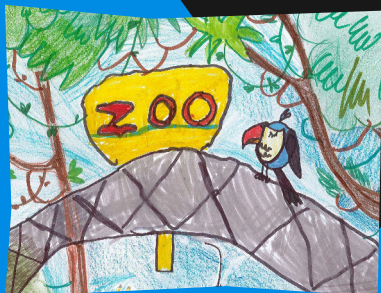


Avec la méthode de projection à partir de torches LED ou rétro projecteur, on peut associer les arts plastique et la mise en scène pour créer un monde imaginaire.

Public : à partir de 5 ans
Effectifs: groupe de 12 maximum
Durée : 1 à 4 heures

Atelier

Conte Sonore



Après avoir réfléchi, on invente et on écrit un conte en l'illustrant de dessins. On passe ensuite à la prise de son. Au programme, voix-off, dialogues et bruitages à enregistrer. Le résultat est un conte à écouter ou à faire écouter.

Public : à partir de 5 ans
Effectifs: groupe de 12 maximum
Durée : 4 à 10 heures

Atelier

Cinéma

Découvre l'envers de la caméra avec cet atelier qui te propose de passer par tous les stades de réalisation d'un film.

Scénario, storyboard, tournage, effets spéciaux, montage et bruitage, autant d'étapes importantes pour arriver à créer une oeuvre!



Public : à partir de 8 ans
Durée : 15 heures sur 3 jours

Atelier Effets Spéciaux

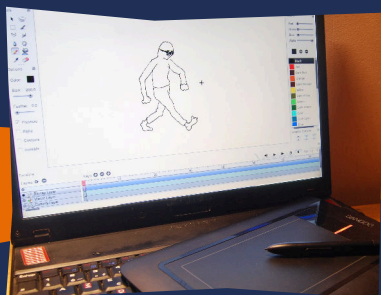


Cet atelier te propose de découvrir les astuces et techniques qui se cachent derrière les effets spéciaux, des plus simple au plus complexes : objets volants, disparitions, tournage sur fond vert... Les trucages n'auront plus de secrets pour toi !



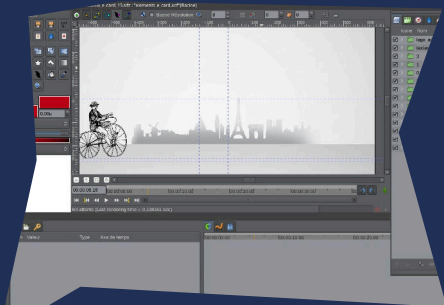
Public : à partir de 8 ans
Durée : 15 heures sur 3 jours

Atelier Découverte Animation par ordinateur



L'ordinateur est un outil riche de possibilités pour la création en général, et pour l'animation en particulier.

En proposant la découverte de logiciels libres dédiés à la réalisation de films d'animation en 2D ou en 3D, cet atelier montre la puissance de cet instrument et démystifie sa complexité d'utilisation.



Public : à partir de 12 ans
Durée : 2 à 6 heures

Atelier

Machinima



Les technologies se mélangent dans cette technique utilisant le jeu vidéo pour réaliser des films.

En utilisant des décors et acteurs virtuels, le machinima permet de s'affranchir des contraintes du monde réel tout en utilisant des méthodes de tournage simples et ludiques.



Public : à partir de 12 ans
Durée : 25 heures sur 5 jours

Atelier par **Graphisme** ordinateur

os GROS **GROS**
chien



La PAO, kézaco ?

Cet atelier propose la découverte des notions fondamentales du design graphique à travers une approche ludique, puis aborde dans sa version longue la pratique par le traitement d'image et la mise en page à travers les logiciels libres Gimp et Inkscape.



Public : à partir de 8 ans
Durée : 1 à 4 heures

Atelier

Autres formules en vrac

Initiation à la modélisation 3D

À travers la pratique du logiciel libre Blender, apprends les bases de la modélisation 3D.

«Suède» ta bande annonce

Recréer une bande annonce avec les moyens du bord, ça stimule l'imagination et le résultat est souvent étonnant !

Le grand détournement

Dans cet atelier, on prend un extrait d'un film connu, on ré-écrit puis on enregistre les nouveaux dialogues.

Démontage – remontage

Au cinéma, on donne du sens à l'image grâce au montage. Si on prenait l'extrait d'un film et qu'on changeait l'histoire ?

Spectacle de **L'Étoile** Philomène



Philomène est une araignée qui vit recluse dans un lampadaire depuis si longtemps qu'elle en a oublié la raison. Elle foisonne d'idées philosophiques ou pratiques, profondes ou saugrenues, qu'elle consigne sur sa toile. Mais un accident brise la vitre du lampadaire et détruit sa toile. Pour la première fois, elle lève les yeux au ciel et aperçoit les étoiles. Persuadée qu'il s'agit de ses idées, elle se met en tête de les atteindre.



Un monde à hauteur d'insectes raconté par la magie et la poésie des jeux d'optique et du vidéo-mapping.



Simon Astié : écriture, conteur, film d'animation, vidéo mapping, machineries optiques
Niels Behning : bruitages, machineries optiques
Juliette Héringier : mise en scène
Gwenn Labarta : création sonore et mixage
Guillaume Février : création lumière
Benjamin Goupil : affiche

Spectacle

Clé Amulette



Deux mulots, Séraphine et Michel, quittent leur pied-à-terre et embarquent dans une aventure fantastique, avec pour seul bagage, une mystérieuse «clé amulette» Leur histoire nous est contée en mots et en musique, par deux personnages insolites et ponctuée de films d'animation.

Ce n'est pas la destination qui compte, c'est le voyage... ce qui se passe en chemin.



Durée : 45 minutes

Un conte musical qui aborde les thématiques de la nature, de l'aventure et du rêve. Spectacle jeune public, agréé par l'éducation nationale.

avec Simon Astié et Olivier Algourdin ou Yves-Henri Guillonnet

Regards extérieurs : Benjamin Tudoux et Jacques Templeraud

Regard chorégraphique : Hélène Maillou

Regard lumière : Nathalie Gallard

Ecriture et films d'animation : Simon Astié

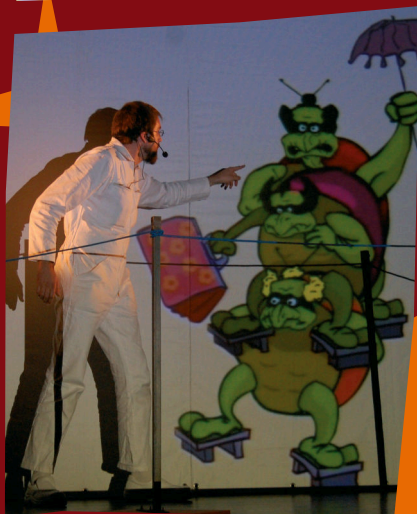
Affiche : Benjamin Goupil

Spectacle **Simon** et les **six monstres**



Fusion inédite entre le film d'animation, la chanson d'auteur et le spectacle vivant, «Simon et les Six Monstres» est un concert intergalactique.

L'auteur-chanteur-compositeur-dessinateur Simon interagit avec les personnages musiciens-monstres de son film d'animation projeté sur l'écran derrière lui. Il fait partie du dessin animé, mais il est en chair et en os et chante en live !



Mise en scène : Béatrice Poitevin

Mastérisation : Gwennaël Labarta

Création : Simon Astié

Public : tous

Durée : 45 minutes

Avec le soutien de la ville d'Angers,
du Conseil général et de la DDJS49

Qui sont les Six m^hstres?



Simon

comédien infographiste plasticien vjay et bien d'autres, issu des beaux arts d'Angers et formation «Projet d'acteur»

Niels

animateur bidouilleur bricoleur issu des beaux arts d'Angers



Benjamin

animateur bidouilleur bricoleur issu des beaux arts d'Angers

Sixmonstres est libre !

Sixmonstres aime les logiciels libres et les utilise dans ses ateliers !

Parce qu'une fois rentré chez soi, on peut avoir envie de recommencer, les ateliers que nous encadrons utilisent au maximum des logiciels libres disponibles gratuitement sur internet.

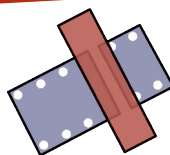
Parce qu'on veut pouvoir adapter le logiciel aux besoins de l'atelier, les ateliers que nous encadrons utilisent des logiciels libres dont le code source est disponible et modifiable à souhait.



GNU/Linux



Scribus



Kdenlive



Tahoma2D



Inkscape



Blender



Gimp



Cie Sixmonstres
10, rue Jacqueline Mazé
49130 Les Ponts-de-Cé

info@sixmonstres.com
www.sixmonstres.com

