



STORY « NARRATION PAR L'IMAGE »

PRESENTATION

S'appuyant sur sa longue expérience et sa réputation mondiale, Gobelins organise pour la première fois un atelier d'initiation à la narration par l'image à destination de lycéens et d'étudiants.

Encadrés par un professionnel reconnu du secteur de l'image, les participants à cet atelier d'une semaine découvriront les bases de la narration par l'image et du design et de l'animation de personnages à travers des conférences et des ateliers.

Pendant les conférences, les structures et processus classiques de narration seront discutés.

D'éventuelles projections d'extraits de films permettront une analyse en groupe afin de dégager la structure, l'introduction des personnages, etc.

Chaque participant-e travaillera sur un exercice créatif d'écriture et de design de personnages.

Une histoire simple sera construite sur la base des caractéristiques de chaque personnage, de son univers et de ses relations avec les autres.

Ce sera l'occasion de donner vie à ces personnages en les définissant visuellement. Comment s'habillent-ils ? Quels accessoires auront-ils ? Où habitent-ils ? Quel est leur vision du monde ?

Le professeur travaillera avec les participants pour développer des personnages dans une situation, avec un comportement physique, une certaine relation avec d'autres personnages, un contexte et des détails anatomiques. Tous ces composants sont essentiels pour rendre les animations spécifiques et les plus réalistes possibles.

La démarche créative est basée sur :

- La recherche documentaire et de références artistiques,
- Les recherches graphiques, typographiques
- La narration par l'image : scénarisation, storyboard, rapport texte image,

A la fin de l'atelier, chaque groupe de travail aura la possibilité de « pitcher » son histoire, présenter des storyboards, expliquer sa démarche devant un Jury Gobelins. Les parents sont bienvenus à cette session.

PROGRAMME

Programme prévisionnel : il est amené à évoluer en fonction du médium choisi par les participants. Nous vous remercions de nous envoyer par mail 8 jours avant la date d'ouverture de l'atelier le domaine choisi (BD, animation, jeu vidéo) ainsi que le projet d'histoire (5 phrases).

Lundi	
<u>Matin</u> Prise de contact / Présentation de l'atelier Conférence/méthodologie du pitch	<u>Après-midi</u> Réalisation
Mardi	
<u>Matin</u> Conférence/réalisation	<u>Après-midi</u> Réalisation
Mercredi	
<u>Matin</u> Conférence/réalisation	<u>Après-midi</u> Réalisation
Jeudi	
<u>Matin</u> Conférence/réalisation	<u>Après-midi</u> Réalisation
Vendredi	
<u>Matin</u> Finalisation	<u>Après-midi</u> Séance de présentation des travaux

MODALITES PRATIQUES

Lieu : CAMPUS SAINT-MARCEL

73 boulevard Saint-Marcel 75013 PARIS

Accueil : le 1^{er} jour, l'accueil a lieu à partir de 9h45 dans le hall de l'école

Horaires : L'atelier débute à 10h00 et se termine à 17h00 du lundi au vendredi.

Pause méridienne : de 12h30 à 13h30. Le coin restauration de la cafétéria n'est pas accessible en raison des restrictions sanitaires mais l'accès aux tables et chaises est possible. En outre, une terrasse intérieure aménagée peut également servir de lieu pour se restaurer. Nous vous invitons à apporter votre lunch box.

Événement : Les parents sont conviés à distance le dernier jour de l'atelier à partir de 16h00 pour voir la réalisation des participant-es clôturant l'atelier.

Émargement : Dans le cadre des mesures sanitaires, l'appel sera réalisé par l'équipe pédagogique. L'appel est réalisé deux fois par jour.

LISTE DU MATERIEL

LISTE DU MATERIEL

- Crayons graphite, gomme
- Crayons de couleur
- Blocs pour les esquisses (A3 ou A4, grammage 120 par exemple)
- Taille crayon
- Post-it