



Ateliers de création multimédia

## UNE ASSOCIATION SPÉCIALISÉE EN PÉDAGOGIE DE LA CRÉATION

Émaho ouvre des espaces de création autour de rencontres artistes – public



Créée en 2007, l'association émaho propose des animations socio-éducatives et culturelles, encadrées par des artistes professionnels. Regroupant des personnes engagées et utilisant le numérique comme outil principal de création et d'expression, émaho s'est composée en un collectif d'artistes soucieux de transmettre leur savoir, leur plaisir et leurs réflexions.

Soutenue et accompagnée par des acteurs majeurs de la culture en PACA et dans l'hexagone, émaho est de plus

en plus connue et reconnue pour ses actions. Nos intervenants ont à cœur de développer leur expertise et proposent des ateliers toujours plus riches et adaptés à chaque public.

Ainsi les méthodes de conduite d'ateliers et les enjeux socioculturels de nos actions sont pensés et mis en commun depuis plusieurs années par une équipe à l'écoute du public, de ses pratiques et de ses préoccupations.



### Plusieurs pratiques au service de l'expression et de la créativité

Les ateliers s'articulent autour de plusieurs pratiques :

- Création musicale et Musique Assistée par Ordinateur (MAO)
- Vidéo et dessin d'animation
- Photographie numérique et création graphique
- Écriture de texte, contes, slam
- Arts plastiques conjugués aux outils numériques
- Mix DJ aux platines

Nos propositions mêlent souvent plusieurs de ces techniques afin d'aboutir à des créations multimédias.



Ateliers de création multimédia

## LES APPORTS DES ATELIERS DE CRÉATION POUR LES PARTICIPANTS

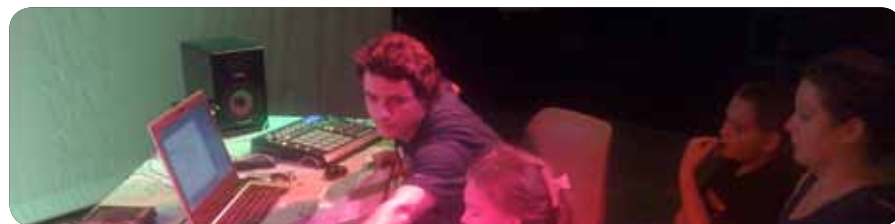
### Des propositions adaptées à chaque public et à chaque lieu

L'essentiel de nos ateliers sont organisés pour le jeune public. Cependant les expériences partagées avec un public adulte ont à chaque fois rencontré un franc succès. Nos ateliers sont donc ouverts à tous, de 6

à 96 ans. En effet, nous adaptons chacune de nos propositions avec l'équipe du lieu d'accueil en tenant compte des objectifs de l'action ainsi que des attentes et des particularités du public rencontré.

Nos propositions trouvent donc naturellement leur place dans des lieux tels que :

Centres Sociaux, Centres Aérés, Médiathèques, Centres Culturels, Musées, Salles de Spectacle, Instituts Médico Educatifs, Collèges, Lycées, Rencontres Culturelles, Festivals...



Emaho s'est aussi spécialisée dans la réalisation d'ateliers de musique assistée par ordinateur pour jeunes déficients, menés par une musicothérapeute diplômée.

### Des ateliers créatifs et ludiques alliant le fond et la forme

Les ateliers sont pensés comme des moments et des espaces de création, de rencontre entre les participants et l'artiste autour des différentes techniques créatives.

Ils représentent l'occasion d'échanger, de comprendre et de s'initier aux outils de création numérique.

Les objectifs sont multiples. Tout d'abord les participants découvrent les façons de faire de l'artiste intervenant, appréhendant ainsi une démarche de créateur pour se construire comme spectateur actif et avisé, comprenant ainsi les articulations d'une démarche créative singulière.

L'idée est aussi de s'initier à l'utilisation des nouvelles technologies dans un but créatif et ludique, pour dépasser la position de « consommateur » de culture et de médias. L'ordinateur est ici repositionné en tant qu'outil aux immenses possibilités créatives, souvent très peu utilisé à cet effet.

Savoir utiliser les outils est une chose. Nos intervenants apprennent aussi aux jeunes à les utiliser dans un but précis, qui soutient leur propos, signifiant ainsi que la technique est au service du sens, du discours et du sujet.



### Les principaux enjeux pédagogiques de nos ateliers de création

Selon l'atelier sélectionné, les enjeux pédagogiques varient. Cependant, de manière générale, ils permettent aux participants de développer les capacités d'écoute et de concentration, d'expression orale et écrite, de sens critique et de responsabilité face aux choix à réaliser pour la réussite du

projet collectif. La pratique artistique favorise l'expression et la réalisation personnelle, ainsi que la confiance en soi tout en demandant un travail de groupe, collaboratif, impliquant dialogue, échange et concessions.

S'impliquer pour parvenir à un résultat concret dont le produit est offert






















































et ouvert à tous (représentation, internet, CD, DVD, diffusion radio ou télévisuelle) est donc une activité ludique et pédagogique impliquant cependant rigueur et discipline ainsi que sens organisationnel.

## QUELQUES PROPOSITIONS D'ATELIERS

### Ces projets sont à adapter ensemble à votre public et à vos objectifs

Les propositions présentées dans les pages suivantes permettront de vous faire une idée de ce qu'il est possible de mettre en œuvre ensemble, elles seront bien sûr adaptées, lors d'entretiens préalables, à vos objectifs et à votre public. Nos rencontres peuvent aussi aboutir à la mise en place d'ateliers spécifiquement conçus pour votre projet.

Les ateliers peuvent se tenir par courtes périodes, d'une journée à une semaine, l'idéal étant de pratiquer régulièrement, lors d'ateliers hebdomadaires tout au long de l'année.

• Initiation à la Musique Assistée par ordinateur (MAO)	page 4	  
• Captation de sons du quotidien et création sonore	page 5	  
• Création sonore à partir de sons d'archive et libres de droits	page 6	  
• Initiation au Mix DJ & SCRATCH	page 7	  
• Réinterprétation photographique de tableaux de maîtres	page 8	  
• Mise en son et image d'un conte	page 9	   
• Beat box visuel	page 10	   
• Création de dessins animés	page 11	   
• Maquillage virtuel en vidéoprojection	page 12	  
• Make your own MTV interlude	page 13	   
• VJ-ing et projection vidéo en live	page 14	  
• Manipulation de matière visuelle	page 15	 
• Création vidéo à partir d'images d'archive et libres de droits	page 16	   
• Réalisation de reportage vidéo. Exemple : «Mémoires de mon quartier»	page 17	   
• Cinéma du réel	page 18	  
• Découverte des mécanismes de l'image moderne	page 19	  

### Les techniques utilisées en ateliers : légendes des pictogrammes



Utilisation de l'ordinateur



Ecriture (texte, scénario, chanson...)



Dessin classique / palette graphique



Tournage, création de vidéo



Prise ou utilisation de photos, manipulation d'images



Utilisation de vinyles, mix DJ



Création sonore



Composition de musique

## INITIATION A LA MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR

### Découvrir les rouages de la création musicale contemporaine

L'objectif de ces ateliers est de permettre aux participants de découvrir et comprendre les rouages de la création de musique contemporaine et électronique.

Cette initiation se fait grâce des interfaces (contrôleurs MIDI) et des logiciels (séquenceur, Synthétiseurs, effets) permettant de créer rapidement et de manière ludique de la musique électronique.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Découvrir l'envers du décor des musiques écoutées au quotidien (Electro, Hip Hop, RnB...)
- Appréhender la musique en dehors des notions classiques de notes et de solfège, instruments, Etc
- Choisir et utiliser les sons en les replaçant dans une création leur donnant du sens et de la valeur
- S'initier aux logiciels et techniques de création, de montage, de mise en espace et de séquençage
- Appréhender l'ordinateur en tant qu'outil créatif

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Composition de musique et/ou de chanson destinée à illustrer un spectacle, une vidéo ...

Chaine de captation et de reproduction sonore, écriture de pièce sonores, risques auditifs, Etc.



### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 8 ans

**Nombre de participants :** 8 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels, Festivals, Journées portes ouvertes ...

### Modalités de mise en oeuvre :

#### Nombre de jours / heures :

1 demi journée de 3h au minimum (sans restitution)

**Logistique :** Une salle, tables, chaises, protections contre la pluie si en extérieur

### Résultats :

**Type de média :** Son

**Artistes intervenant :** Selon disponibilités et projet

#### Atelier déjà réalisé à :

- CUCS Bastia - 5 semaines en 2008 et 2009 - enfants et ados
- Festival Aires Libres, 4 journées depuis 2008 - tout public
- Festival MIMI 2009 - adultes
- Médiathèque d'Ivry sur Seine en mai 2009 - enfants et adultes
- Point Info Jeunesse Allauch - 20 Mercredis en 2008 - Ados
- Centre Aéré les Domaines - Marseille - Depuis 2008 - Enfants
- Bauhaus Lab Marseille en aout 2009 - enfants de 8 à 10 ans
- Etc....

## CAPTATION DE SONS DU QUOTIDIEN ET CRÉATION SONORE

### Utiliser les sons du quotidien pour créer une pièce sonore

L'objectif de ces ateliers est de permettre aux participants de découvrir et comprendre les rouages de la création de musique contemporaine et électronique.

Cette initiation se fait grâce à des sons enregistrés lors d'une ballade et utilisés ensuite pour créer de manière ludique de la musique intégrant ces captations sonores effectuées en centre ville, dans l'établissement, à la campagne, Etc.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Prendre conscience de notre environnement sonore et des bruits du quotidien
- Appréhender la musique en dehors des notions classiques de notes et de solfège, instruments, Etc
- Utiliser des sons anodins, peu considérés en les replaçant dans une création leur donnant du sens et de la valeur
- S'initier aux techniques de captation sonore, de montage, de mise en espace et de séquençage
- Se rendre compte des émotions et intentions induites par les différents types de sons

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Environnement, urbanisme, quotidien, nuisances sonores, risques auditifs, chaîne de captation et de reproduction sonore, écriture de pièces sonores, Etc.



#### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 8 ans

**Nombre de participants :** 8 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

1 journée (2x3h) / 5 journées consécutives (5x6h) / 1 semaine avec le même groupe (5x4h) (restitution publique envisageable)

**Logistique :** Une salle, tables, chaises, envisager des ballades en extérieur

#### Résultats :

**Type de média :** Son

**Délai de rendu du résultat :** 1 semaine (résultat déjà audible en fin d'atelier)

**Diffusions envisageables :** Radio, internet, diffusion publique, remise de CD Audio ou sur clés USB

**Artistes intervenants:** Fabien Fabre / Jonathan Gowthorpe / Matthieu Pernaut / Patrice Curtillat / Francois Alexis Degrenier / Marc Antoine Degrenier

**Atelier déjà réalisé à :**

- Médiathèque d'Ivry sur Seine en mai 2009 avec des enfants et des adultes
- Bauhaus Lab Marseille en aout 2009 avec des enfants de 8 à 10 ans

## CREATION SONORE A PARTIR DE SONS D'ARCHIVES ET LIBRES DE DROITS

### Puiser dans les archives en libre accès sur internet le matériel de ses compositions

Cet atelier est une initiation à la création de musique contemporaine et électronique. L'intérêt de l'atelier est d'utiliser des sons divers et loufoques afin de les recycler et de les réinterpréter à sa manière.

C'est aussi le moyen de découvrir l'histoire de l'enregistrement, de la création sonore, et à travers ces médias, l'histoire contemporaine.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Explorer les archives sonores de l'humanité
- Découvrir le monde des médias libres de droits et la notion de Creative Common
- Appréhender la musique en dehors des notions classiques de notes et de solfège, instruments, Etc
- Utiliser des sons anodins, peu considérés en les replaçant dans une création, leur donnant ainsi du sens et de la valeur
- Reconnaître le lien entre les sons et leur contexte historique, géographique, sociologique
- Ecouter et s'initier aux techniques de montage sonore, de mise en espace et de séquençage
- Se rendre compte des émotions et intentions induites par les différents types de sons

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Histoire contemporaine à travers les archives sonores, sociologie des sons, recyclage, expériences du passé, science fiction, collages sonores thématiques, réécriture de courtes histoires par montage, Etc.



#### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 10 ans

**Nombre de participants :** 8 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

##### Nombre de jours / heures :

2 jours consécutifs (4x3h) / 5 journées consécutives (5x6h) / 1 semaine avec le même groupe (5x4h) (restitution publique envisageable)

**Logistique :** Une salle, tables, chaises, **accès internet nécessaire** (plusieurs postes)

#### Résultats :

**Type de média :** pièce sonore

**Délai de rendu du résultat :** En fin d'atelier

**Diffusions envisageables :** Radio, internet, diffusion publique, remise de CD Audio ou sur clés USB

**Artiste intervenants :** Fabien Fabre / Jonathan Gowthorpe / Matthieu Pernaud / Patrice Curtillat / Francois Alexis Degrenier / Marc Antoine Degrenier

## INITIATION AU MIX DJ & SCRATCH

### Sélectionner les disques et les enchaîner harmonieusement

L'initiation au mix et au scratch a pour objectif d'apprendre à écouter et sélectionner les disques, à les passer dans le bon ordre, au bon tempo, afin de proposer une sélection musicale harmonieuse et de créer un univers musical agréable.

C'est aussi le moyen de découvrir l'histoire de la musique et notamment des musiques dites électroniques.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Ecouter de manière analytique des morceaux
- Se rendre compte des émotions et intentions induites par les différents morceaux
- Sélectionner les morceaux afin de donner une couleur particulière à son montage sonore
- Appréhender la musique en dehors des notions classiques de notes et de solfège, instrument, Etc
- Prendre conscience de l'importance du rythme, du tempo
- Ecouter et s'initier aux techniques de mix et scratch
- Comprendre le travail des DJs que nous voyons régulièrement

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Histoire des musiques électroniques et composées électroniquement, histoire des technologies d'enregistrement et de diffusion (bandes, vinyles, CD, Etc)



### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 8 ans

**Nombre de participants :** 8 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

1 demi journée minimum (3h)

**Logistique :** Une salle, tables, chaises.

### Résultats :

**Type de média :** Son, enregistrement des mixes

**Délai de rendu du résultat :** En fin d'atelier

**Diffusions envisageables :** Radio, internet, diffusion publique, remise de CD Audio ou sur clés USB

**Artiste intervenants :** Fabien Fabre / Matthieu Pernaud / Romain Collinet

## RÉINTERPRÉTATION PHOTOGRAPHIQUE DE TABLEAUX DE MAÎTRES

### Utiliser des œuvres comme support de création et d'interprétation photographique

Cet atelier aborde la construction et la lecture de l'image dans une intention de développer l'imaginaire et le potentiel créatif des participants.

Prenant comme point de départ une thématique artistique, chacun s'attache à ré-interpréter et mettre en scène dans une composition contemporaine imaginée, la référence choisie.

Initiés à la prise de vue photographique en studio, les participants occupent différents postes : assistant, styliste de plateau, modèle, photographe et découvrent ainsi les techniques et le métier de photographe professionnel.



### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Découvrir l'histoire de l'art.
- Découvrir la photographie contemporaine.
- Explorer de manière ludique le processus de construction de l'image.
- Définir les différents outils et fonctions.
- S'initier à la prise de vue.
- S'initier aux techniques de montage numérique.

### Techniques de création mises en œuvre

Photographie, retouches et montages numériques.

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet

Tous les thèmes sont envisageables dans ce type de projet.

Lecture d'une image, initiation à l'histoire de l'art, photographie contemporaine, aux genres photographiques, sémiologie.

#### Public :

**Âges :** à partir de 11 ans

**Nombre de participants :** 5 à 15 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, MJC, Ecole, Collège, Centre Social, Collège, Lycée, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en œuvre :

**Nombre de jours / heures :**

20h sur 5 jours au minimum

**Logistique :** une salle spacieuse et sombre, tables, chaises.

Matériel de dessin : crayons de couleur, feutres, ciseaux, colle ..

#### Résultats :

**Type de média :** photographies

**Délai de rendu du résultat :** 15 jours après la fin de l'atelier

**Diffusions envisageables :** exposition des tirages, diaporama.

**Artiste intervenante :** Clémentine Crochet

**Atelier déjà réalisé à :**

- Ecole Alphonse Daudet, Classe de Cm2, Aix-en-Provence

## MISE EN SON ET IMAGE D'UN CONTE

### Enregistrer un conte lu par les enfants puis en faire l'illustration sonore et visuelle.

Un conte est écrit ou choisi par les enfants puis enregistré, chacun lisant une phrase ou un passage. Une fois le conte enregistré et monté il sera illustré par des sons, musiques, bruitages créés par et avec les enfants.

Il sera aussi possible de réaliser une mise en images de cette bande sonore (dessins, photos, dessin d'animation simple, ombres chinoises, etc.). Ce projet comporte ainsi plusieurs options qui sont à décider avec l'équipe pédagogique. Le résultat est une pièce sonore ou une vidéo sonore.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Ecriture du conte (en option)
- Diction de texte avec tonalités et intentions
- Jeu d'acteur, comédie
- Ecoute et prise de conscience de sa voix
- Appréhension des techniques de montage son et de ses enjeux (modification du sens d'un texte par montage, de la tessiture, Etc)
- Illustration sonore, création sonore, adaptation de sons à un texte, un thème
- Illustration visuelle, dessin, photos, scannage et animation de dessins, retouches et montage de photos dans le but d'illustrer un propos (en option)

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Ayant comme matériel de départ le conte, cet atelier peut aborder toute thématique dont nous laissons le choix à l'équipe pédagogique ou aux enfants, en concertation avec l'intervenant.



#### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 8 ans

**Nombre de participants :** 8 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

##### Nombre de jours / heures :

1 semaine (5x3h)

**Logistique :** Une salle, tables, chaises, prévoir des sorties pour l'enregistrement sonore

#### Résultats :

**Type de média :** video sonore

**Délai de rendu du résultat :** En fin d'atelier

**Diffusions envisageables :** Radio, internet, diffusion publique, remise de CD Audio, DVD ou sur clés USB

**Artistes intervenants :** Jonathan Gowthorpe / Patrice Curtillat

## BEAT BOX VISUEL

### Composer une musique à partir de séquences video sonores

A la première séance, les participants choisissent un masque parmi plusieurs modèles, ils décorent ce masque en fonction de la thématique préalablement choisie. Ensuite chaque participant est filmé pendant qu'il produit des sons en portant le masque qu'il a fabriqué. Les images sont ensuite assemblées pour créer une composition musicale à partir des images et des sons enregistrés synchrones aux images. Le résultat est un clip où apparaît chaque participant masqué. La musique résulte de l'assemblage des vidéos sonores.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- S'adapter à une thématique graphique originale
- Apprendre à produire des sons dans le cadre d'une utilisation musicale
- S'initier à la prise de vue et au montage vidéo
- S'initier au rapport image son
- Appréhender une manière originale de composer de la musique

### Thèmes graphiques imaginables sur ce projet

Pattern, découpages, formes géométriques, typographie.



#### Public :

**Âges :** 6-10 ans

**Nombre de participants :** 10 participants par intervenant

**Lieux :** Ecoles primaires, Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre aéré.

#### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

3 demi journées (3x3h)

**Logistique :** Salle, table, chaises.

#### Résultats :

**Type de média :** vidéo sur DVD

**Délai de rendu du résultat :** 15 jours après la fin du projet

**Diffusions envisageables :** Télévision locale, Internet

**Artistes intervenants :** Jonathan Gowthorpe / Patrice Curtillat

## CREATION DE DESSINS ANIMES

### Raconter une histoire par le biais d'une création visuelle collective

Au travers de diverses techniques d'animation, le but de l'atelier est d'amener un groupe de participants à créer un dessin animé de bout en bout, de son écriture à sa réalisation avec en point de mire un contexte volontairement ludique au service d'une réflexion à l'image plus profonde.

#### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Ecriture d'un scénario
- Travail en groupe et expression écrite
- Prise de position esthétique et point de vue
- Transcription de l'écriture au dessin
- Expression orale, acceptation du regard du groupe
- Ecriture et enregistrement des dialogues, bruitages (option)
- Numérisation des dessins, étalonnage, coloriage
- Animation des personnages et des objets dans le décor
- Composition d'image
- Montage et rythme
- Analyse critique des réalisations par visionnage

#### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Fictions, respect de la nature, respect de l'autre, liberté, urbanisme, et tout autre thème à définir ensemble selon votre projet pédagogique.



#### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 6 ans

**Nombre de participants :** 6 à 9 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

*Option 1:* 1 semaine (5x3h)

*Option 2:* 7 demi journées (7x3h) si enregistrements de dialogues et de musique

**Logistique :** Salle, table, chaises

#### Résultats :

**Type de média :** Dessin animé

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet (minimum 15 jours après la fin de l'atelier)

**Diffusions envisageables :** Télévision locale, diffusion publique, internet, remise de DVD ou de clés USB

**Artiste intervenant principal :** Jonathan Gowthorpe / Patrice Curtillat / Diego Ortiz

#### Atelier déjà réalisé à :

- CSC Jean Paul Coste, janvier 2009 à juin 2009 (une séance par semaine), 6-10 ans
- IME vert pré, décembre 2009 à février 2009 (7 séances), 6-12 ans public déficient
- Institut de l'Image, octobre 2009 (1 séance), 5-15 ans

## DESSIN D'ANIMATION EN PÂTE A MODELER

### Modelage et animation image par image

L'objectif de cet atelier est de s'initier au modelage de formes et à l'évolution de ces formes puis de découvrir les technique et les outils permettant de réaliser des animations image par image.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Ecriture d'un scénario
- Travail en groupe et expression plastique
- Prise de position esthétique et point de vue
- Transcription de l'écriture à la sculpture des formes
- Ecriture et enregistrement des dialogues, bruitages (option)
- Animation des personnages et des objets dans le décor
- Composition d'image
- Montage et rythme
- Analyse critique des réalisations par visionnage

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Fictions, respect de la nature, respect de l'autre, liberté, urbanisme, et tout autre thème à définir ensemble selon votre projet pédagogique.



#### Public :

**Ages :** Tous âges à partir de 6 ans

**Nombre de participants :** 6 à 9 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels, Festivals ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

##### Nombre de jours / heures :

*Option 1:* 1 semaine (5x3h)

*Option 2:* 7 demi journées (7x3h) si enregistrements de dialogues et de musique

*Option 3:* atelier découverte de 1h30 à 2h pour une création courte

**Logistique :** Salle, table, chaises

#### Résultats :

**Type de média :** Dessin animé

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet (selon la durée du film)

**Diffusions envisageables :** Télévision locale, diffusion publique, internet, remise de DVD ou de clés USB

**Artiste intervenant principal :** Jonathan Gowthorpe / Patrice Curtillat / Diego Ortiz

##### Atelier déjà réalisé à :

- Institut de l'Image - Cité du Livre - Aix en Provence - Novembre 2010, 3 à 5 ans

## MAQUILLAGE VIRTUEL EN VIDEOPROJECTION

### Initiation à la manipulation du dessin assisté par ordinateur.

L'objectif de cet atelier est de réaliser en très peu de temps des portraits originaux des participants. Le principe est simple, on projette sur un participant un dessin réalisé en direct par un autre participant. Ainsi, celui qui dessine via l'ordinateur et une tablette graphique va pouvoir «maquiller» le visage et customiser les vêtements de celui qui reçoit la projection. Les participants ainsi customisés sont pris en photos et leur portrait est imprimé, créant ainsi un trombinoscope original.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Maîtriser la tablette graphique et le dessin à l'ordinateur
- Apprendre à gérer un dessin projeté sur une surface tridimensionnelle
- Savoir se moquer de soi-même et de son image

### Techniques de création mises en œuvre

Dessin, graphisme, typographie.

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet

Tous les thèmes sont envisageables dans ce type de projet. On peut toutefois penser à intégrer un graphiste invité qui pourrait proposer une esthétique en assistant les participants qui réalisent les portraits.



### Public :

**Ages :** 6-18 ans

**Nombre de participants :** 2 participants par tranche de 20 minutes soit 24 participants par journée d'atelier

**Lieux fermés** (pas de plein air compte tenu de la projection): Festivals d'Art Numérique, Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre Social, Collège, Lycée, Lieux Culturels ...

### Modalités de mise en œuvre :

#### Nombre de jours / heures :

1 journée (2x2h)

**Logistique :** Salle, table, surface de projection (écran ou mur blanc). Le lieu de l'atelier doit pouvoir être plongé dans l'obscurité.

### Résultats :

**Type de média :** photographie ou diaporama

**Délai de rendu du résultat :** En fin de journée

**Diffusions envisageables :** Festival d'Arts Numériques, site internet du projet, installation.

**Artiste intervenant principal :** Jonathan Gowthorpe / Patrice Curtillat

## MAKE YOUR OWN MTV INTERLUDE

### Créer des vidéos composites à partir d'éléments graphiques divers

A l'aide d'un logiciel de capture d'image et d'un caméscope, les participants se mettent en scène (sur fond vert) dans le but de réaliser une animation courte en image par image. Les participants créent des accessoires virtuels graphiques (perruques, chapeaux, motifs, typographies) qui seront incrustés sur leur l'animation précédente.

Les participants prennent des photos d'ensembles urbains et de mobilier urbain existant issu du quartier ou se passe l'atelier. A partir de ces images, ils réalisent une petite animation dans laquelle les éléments photographiés et détournés forment une miniville virtuelle. On assemble tous les éléments pour créer une animation composite.



### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- S'adapter à une thématique graphique originale
- Prendre des photos en extérieur
- Filmer sur fond uniforme
- Manipuler des photos numériques
- Créer des objets graphiques et des typographies
- Apprendre à combiner différents médias

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet

Urbanisme (utilisé pour la description de l'atelier), nature, environnement.

#### Public :

**Âges :** 12-18 ans

**Nombre de participants :** 6 participants par intervenant

**Lieux :** Festivals d'art numérique, Collèges, Lycées, Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre social.

#### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

4 demi journées (4x3h)

**Logistique :** Salle, table, chaises, surface de projection

#### Résultats :

**Type de média :** vidéo sur DVD

**Délai de rendu du résultat :** 15 jours après la fin du projet

**Diffusions envisageables :** Télévision locale, Internet

**Artistes intervenants :** Jonathan Gowthorpe / Patrice Curtillat

## VJ-ING et PROJECTION VIDEO LIVE

### Initiation à la manipulation du médium vidéo.

L'objectif de cet atelier est de permettre l'accès des jeunes publics aux techniques et à la manipulation de la vidéo dans une optique de prestation live. Le VJ-ing consiste en la manipulation en direct d'images fixes ou animées dont le but est d'agrémenter visuellement un concert, une chorégraphie et plus généralement un spectacle vivant. Donner une identité visuelle à un artiste en live ou à un festival est déterminant notamment dans la musique électronique où la prestation réside plus dans l'auditif que dans le physiquement spectaculaire. La manipulation de boucles de vidéos, d'éléments graphiques, de textes combinés à des effets projetés donne une dimension supplémentaire au spectacle.

Option: Ce type d'atelier est à combiner dans l'idéal à un atelier de musique assistée par ordinateur afin d'obtenir des créations multimédias singulières.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Définir visuellement une esthétique musicale et créer cette matière visuelle
- S'initier aux techniques de contrôle de la vidéo projetée en direct
- Réfléchir à une construction visuelle en cohérence avec la musique
- Réfléchir à un espace ou des espaces de projection / scénographie
- Créer de la matière vidéo en adéquation avec une musique donnée

### Techniques de création mises en œuvre

Montage en direct, prise de vue, graphisme, typographie, cablage vidéo.

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet

Tous les thèmes sont envisageables dans ce type de projet.



#### Public :

**Ages :** à partir de 6 ans

**Nombre de participants :** 6 participants par intervenant

**Lieux :** Festivals d'Art Numérique, Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre Social, Collège, Lycée, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en œuvre :

##### Nombre de jours / heures :

*Option 1:* 1 demi journée (3h)

*les vidéos sont déjà créées et les participants les manipulent*

*Option 2:* 1 semaine (5x3h) avec restitution possible

*création des vidéos / manipulations et construction des projections / projection avec musique*

Si l'option M.A.O est choisie (plus intéressant si restitution publique il faut rajouter 1 semaine (5x3h) de M.A.O qui a lieu en même temps que la semaine vidéo

**Logistique :** Salle, table, écran de projection.

#### Résultats :

**Type de média :** vidéo projetée

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet (hors ateliers événementiels)

**Diffusions envisageables :** Concert, Festival d'Arts Numériques

**Artistes intervenants :** Alexandre Urbrain, Jonathan Gowthorpe

## MANIPULATION DE MATIERE VISUELLE

### Initiation à la photographie argentique - Grattage et dessins sur diapositives.

La première étape consiste à bidouiller des diapositives qui pourront ensuite être projetées. Le principe est simple, gratter la pellicule, y rajouter de l'encre, dessiner dessus, gratter, chauffer, déformer, coller de la matière, superposer des images...

Le but étant de créer une fresque cohérente sur un écran géant en superposant les œuvres des jeunes via plusieurs projecteurs diapo lors d'une éventuelle restitution.

On peut imaginer que les diapositives en question soient des photos prises par les participants eux mêmes, dans ce cas il faut une séance de prise de vue supplémentaire et tenir compte du temps de développement des supports (option).

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

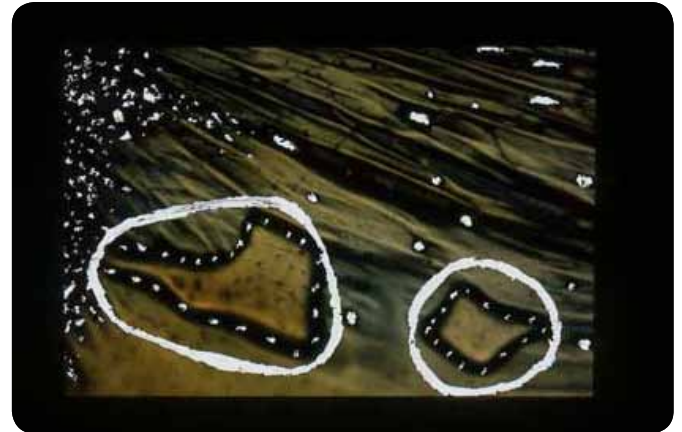
- Appréhender la notion de support visuel en le manipulant
- S'initier aux techniques de la photographie argentique
- Réfléchir à une construction visuelle cohérente
- Réfléchir à un espace ou des espaces de projection / scénographie
- Créer de la matière visuelle à partir d'images pré-existantes, notions de recyclage.

### Techniques de création mises en œuvre

Prise de vue, grattage et manipulation de supports argentiques.

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet

Tous les thèmes sont envisageables dans ce type de projet.



#### Public :

**Âges :** à partir de 6 ans

**Nombre de participants :** 6 participants par intervenant

**Lieux :** Festivals d'Art Numérique, Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre Social, Collège, Lycée, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en œuvre :

##### Nombre de jours / heures :

*Option 1 :* une demi journée (3h)

*les diapositives sont fournies par l'artiste intervenant*

*Option 2:*

une demi journée d'initiation à la prise de vue en photographie argentique (3h)

une demi journée de manipulation et projection des diapositives issues de la première demi journée (3h)

Il faut compter un délai d'une semaine entre les deux séances dans le cas où l'option 2 est choisie

**Logistique :** Salle, table, écrans de projection.

#### Résultats :

**Type de média :** diapositives projetées

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet (hors ateliers événementiels)

**Diffusions envisageables :** Concert, Festival d'Arts Numériques

**Artistes intervenants :** Alexandre Urbrain

## CREATION DE VIDEO A PARTIR D'IMAGES D'ARCHIVES

### Puiser dans les archives en libre accès sur Internet le matériau de son film

Cet atelier est une initiation au montage de film. L'intérêt de l'atelier est d'utiliser des images d'archives afin de les recycler et de les réinterpréter à sa manière pour servir un propos.

C'est aussi le moyen de découvrir l'histoire de la télévision, du cinéma, et à travers ces médias, l'histoire contemporaine.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Explorer les archives visuelles de l'humanité
- Découvrir le monde des médias libres de droits et la notion de Creative Common
- S'initier au montage vidéo et au sens que donnent aux images les choix de montage
- Reconnaître le lien entre les images et leur contexte historique, géographique, sociologique
- Regarder et s'initier aux techniques de montage vidéo, de mise en espace et de séquençage
- Analyser de manière critique les réalisations par visionnage

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Histoire contemporaine à travers les images d'archives, sociologie des sons, recyclage, expériences du passé, champ lexical vidéo, réécriture de courtes histoires par montage, trucage, Etc.



#### Public :

**Âges :** Tous âges à partir de 10 ans

**Nombre de participants :** 8 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

##### Nombre de jours / heures :

3 demi journées (3x3h) / une semaine (5x3h) avec restitution possible

**Logistique :** Une salle, tables, chaises, accès internet haut débit nécessaire (plusieurs postes)

#### Résultats :

**Type de média :** Vidéo

**Délai de rendu du résultat :** En fin d'atelier

**Diffusions envisageables :** Télévision, internet, diffusion publique, remise de DVD vidéo ou sur clés USB

**Artistes intervenants :** Diego Ortiz / Patrice Curtillat / Romain Collinet

## REALISATION DE REPORTAGE VIDEO ou PHOTO : MEMOIRES DE MON QUARTIER

### Regarder son quartier du point de vue de plusieurs générations le vivant au quotidien

L'objectif de cet atelier est de faire réaliser par les jeunes des interviews filmées de plusieurs générations d'habitants du quartier, dont la leur.

Le résultat est un reportage sur les lieux fréquentés au quotidien, laissant la place au vécu d'autres personnes, d'autres générations.

L'atelier est aussi un moyen de prendre du recul sur son cadre de vie et de formaliser sa place dans la cité.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Préparer et recueillir des interviews
- Filmer ou photographier et capter des sons
- Dérusher : sélection des séquences utilisables dans la bande film
- Apprendre à monter des images
- Comparer implicitement les vécus et les visions de plusieurs générations
- S'exprimer et formaliser le vécu de son quartier
- Analyser le film par visionnage

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet :

Vie de quartier, vivre ensemble, l'autre, la différence, l'urbanisme, l'histoire du quartier, la sociologie du quartier, l'écoute du point de vue de l'autre, éducation à l'image permettant de mieux décrypter les reportages TV, Etc.



#### Public :

**Ages :** Tous âges à partir de 12 ans

**Nombre de participants :** 6 à 9 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, Centre Social, IME, Ecole, Collège, Lycée, Entreprise, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

1 semaine (5x3h)

Ce type d'atelier est idéal à réaliser dans le cadre d'une activité récurrente étalée sur une période longue, le propos sera d'autant mieux traité que les séances sont nombreuses et nécessitent une préparation de la population locale de la part des lieux qui souhaitent le mettre en place.

**Logistique :** Salle, table, chaises, prévoir des tournages en extérieur

#### Résultats :

**Type de média :** Vidéo ou récit photographique

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet

**Diffusions envisageables :** Télévision locale, diffusion publique, internet, remise de DVD ou de clés USB.

**Artiste intervenant:** Diego Ortiz

**Atelier déjà réalisé à :**

- CS Ste Marthe - Toussaint 2008 et toute l'année en 2009

## CINEMA DU REEL

### Une réflexion sur le quotidien, et plus largement sur des thèmes de société qui touchent les jeunes.

L'objectif de cet atelier est de permettre aux jeunes participants de réfléchir à l'écriture cinématographique du quotidien et de sa richesse, avec des thèmes aussi divers que le rapport à l'enseignement, à l'environnement, à la ville, à la citoyenneté, ou à toute autre question de société. Comment penser, et fictionnaliser son quotidien? Comment le mettre en scène? En un mot, comment exprimer sa réalité par le biais du septième art? Par ailleurs l'atelier sera une initiation aux différentes techniques inhérentes au cinéma, depuis l'écriture du scénario original jusqu'au montage, en passant par le cadrage, le tournage et le montage. La présentation et la diffusion des séquences réalisées seront le lieu d'un débat avec les spectateurs.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Prendre conscience de l'écriture scénaristique comme passage de la réalité à la création.
- S'initier aux techniques du cinéma telles le cadrage, et le montage.
- S'initier au jeu d'acteur, et à sa palette de différentes émotions.

### Techniques de créations mises en œuvre

Cadrage, jeu des acteurs, montage, montage sonore.

### Thèmes de fond imaginables sur ce projet

Environnement, mémoire, mixité sociale, urbanisme.



### Public :

**Âges :** 12-18 ans

**Nombre de participants :** 10 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre Social, Collège, Lycée, Lieux Culturels ...

### Modalités de mise en œuvre :

**Nombre de jours / heures :**

une semaine (5x3h)

**Logistique :** Salle, table, chaises.

### Résultats :

**Type de média :** vidéo

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet

**Diffusions envisageables :** Télévision, Cinéma, DVD vidéo

**Artiste intervenant :** Camille Clavel, cinéaste de fictions et documentaires notamment primé à Clermont-Ferrand

## DECOUVERTE DES MECANISMES DE L'IMAGE MODERNE

**Initier/éduquer le public aux mécanismes qui régissent les images propres à notre environnement visuel.**

**PHASE 1 :** Dans un premier temps, la transmission du vocabulaire sommaire de l'image permettra de manipuler les différentes catégories d'images. Cela afin de procéder en groupes à une analyse formelle de plusieurs extraits représentatifs du quotidien (journaux télévisés, documentaires, reportages, téléfilms...). A partir de ces analyses, les différents groupes prendront part à une discussion interactive autour de la forme des différents programmes.

**PHASE 2 :** La conclusion formelle tirée par les participants permettra de faire évoluer le débat autour du contenu des images. Une discussion entre l'articulation du fond et de la forme des programmes aboutira à une réflexion de groupe où les connaissances acquises et les opinions de chacun permettront de déboucher sur une critique citoyenne de l'utilisation et des mécanismes des images dans notre société. Cette réflexion sera le point de départ de la mise en place d'une méthode de réalisation d'objets audiovisuels que les participants mettront en oeuvre. Les thèmes choisis pourront être parallèles à ceux des extraits ou non.

**PHASE 3 :** Réalisation d'objets audiovisuels (reportage, documentaire, fiction,...) en appliquant les critères de la méthode établie. Cette phase comprend la préparation, le tournage et le montage. La présentation et la diffusion des séquences réalisées seront le lieu d'un débat avec les spectateurs.

### Enjeux pédagogiques et notions artistiques :

- Initiation à la création audiovisuelle
- Transmission des outils d'analyse
- Réflexion individuelle et collective à propos des images du quotidien
- Sensibilisation et accès à des oeuvres audiovisuelles différentes du schéma télévisuel classique
- Ecriture audiovisuelle
- Prise de vue
- Prise de son
- Montage
- Analyse critique des réalisations par visionnage



#### Public :

**Âges :** 13-25 ans

**Nombre de participants :** 6 à 9 participants par intervenant

**Lieux :** Médiathèque, MJC, Cinémathèque, Centre Social, Collège, Lycée, Lieux Culturels ...

#### Modalités de mise en oeuvre :

**Nombre de jours / heures :**

*Option 1 :* 5 demi journées (5x3h)

*Option 2 :* 15 demi journées  
(phase 1 : 4x1h30 / phase 2 : 5x1h30 / phase 3 : 6x2h)

**Logistique :** Salle, table, chaises, 3 postes informatiques avec lecteur dvd et i movie ou moviemaker

#### Résultats :

**Type de média :** Création audiovisuelle

**Délai de rendu du résultat :** En fin de projet

**Diffusions envisageables :** Télévision locale, diffusion publique, internet, remise de DVD ou de clés USB

**Artiste intervenant principal :** Bastien Martin, réalisateur



Ateliers de création multimédia

## LES ARTISTES INTERVENANTS DE L'ASSOCIATION ÉMAHO

**BERTHET Fred (Troublemakers, Copyshop):** *musicien et DJ*

intervenant en musique assistée par ordinateur et en mix DJ

[www.myspace.com/copyshop](http://www.myspace.com/copyshop)

**CAZZOLA Edwige (Heksenfee):** *musicienne et Arthérapeute*

intervenante en musique assistée par ordinateur notamment auprès de public déficient

[www.myspace.com/heksenfee](http://www.myspace.com/heksenfee)

**CLAVEL Camille :** *réalisateur, monteur*

intervenant en vidéo et réalisation

**COLLINET Romain (Airsolid) :** *DJ, graphiste*

intervenant en musique assistée par ordinateur, graphisme, multimédia et vidéo

**CROCHET Clémentine :** *Photographe*

intervenante en ateliers photographie

<http://www.clementinecrochet.fr/>

**DEGRENIER François-Alexis (Exsityousick, Tuuli tulii):** *musicien, compositeur*

intervenant en musique assistée par ordinateur et musique

[www.myspace.com/exsityousickmusic](http://www.myspace.com/exsityousickmusic)

**DEGRENIER Marc-Antoine (Madnox):** *musicien, DJ*

intervenant en musique assistée par ordinateur et scratch

[www.myspace.com/madnox](http://www.myspace.com/madnox)

**CURTILLAT Patrice (Poborsk, Fraulborsk, Reuter & Belter, Cuverville):** *musicien, graphiste*

intervenant en musique assistée par ordinateur, graphisme et animation graphique

[www.myspace.com/poborsk](http://www.myspace.com/poborsk)

**FABRE Fabien (9th Cloud, Half a Rainbow):** *musicien*

intervenant en musique assistée par ordinateur et scratch

[www.9th-cloud.com](http://www.9th-cloud.com)

**GOWTHORPE Jonathan (vompleud, Half a Rainbow, Tuuli tulii, minivomplie) :** *musicien, illustrateur*

intervenant en musique assistée par ordinateur, animation graphique et graphisme

[www.vomplie.fr](http://www.vomplie.fr)

**MERBOUCHE Farid (Nomad) :** *musicien, DJ*

intervenant en musique assistée par ordinateur et mix DJ

**PALLANZI Thierry (Tiou, Weeping Willow) :** *musicien et VJ*

intervenant en musique assistée par ordinateur, fabrication d'instruments et VJing

[www.myspace.com/wippingwillow](http://www.myspace.com/wippingwillow)

**PERNAUD Mathieu (Lematt) :** *musicien, DJ, Compositeur*

intervenant en musique assistée par ordinateur et mix DJ

[www.myspace.com/lematt](http://www.myspace.com/lematt)

**URBRAIN Alexandre :** *Photographe, VJ*

intervenant en VJing et photographie



Ateliers de création multimédia

## QUELQUES ATELIERS DÉJÀ RÉALISÉS PAR L'ASSOCIATION ÉMAHO

- **Festival Aires Libres** (13) - 2008 à 2010 - Ateliers Initiation M.A.O jeunes publics
- **Festival MIMI / Nuits Sonores / Siestes Électroniques** - 2009 à 2011 - Ateliers d'initiation MAO tout public
- **Centre Social Ste Marthe** (Marseille) - 2008 à 2011 - Projet vidéo «Mémoire des quartiers» & «Le jardin de la Simiane»
- **Centre Pénitentiaire Avignon le Pontet** (84) - 2008 et 2010 - Stage MAO, mix et scratch pour jeunes détenus mineurs
- **Centre d'Animation Scientifique Les Domaines** (Marseille) - 2008 à 2010 - Ateliers multimédia à l'année
- **Centre social Jean Paul Coste** (Aix en Provence) - 2008 à 2010 - Ateliers de Création de dessins animés
- **Service Jeunesse d'Allauch** (13) - 2008 à 2010 - Ateliers MAO et techniques du son pour jeunes adolescents
- **Institut Médico-Educatif des 3 Lucs** (Marseille) - 2008 à 2011 - Ateliers MAO pour jeunes déficients intellectuels
- **Institut Médico-Educatif Vert Pré** (Marseille) - 2009 & 2011 - Ateliers MAO pour jeunes déficients intellectuels
- **Mairie de Bastia** (Corse) - 2008 à 2011 - 6 Semaines d'ateliers MAO
- **Mairie et Service Culturel d'Ajaccio** (Corse) - 2010 et 2011 - Une Semaine d'ateliers Slam / MAO
- **Médiathèque d'Ivry sur Seine** (77) - 2009 - Ateliers initiation à la Musique Électronique : enfants et adultes
- **Écoles primaires Aix en Provence** (13) - 2009 & 2010 - Création de Musique Électronique et d'animations graphiques
- **Collèges des Bouches du Rhône** - 2009 à 2012 - Ateliers MAO «Ville Sonore»



## NOS PARTENAIRES

### Collectivités et institutions :



### Partenaires privés :



### Partenaires opérationnels :



### Mécènes et soutiens financiers :



Ateliers de création multimédia

## NOTRE ÉQUIPE DE PERMANENTS



### **Fabien Fabre**

Directeur  
contact@emaho.fr  
06 87 73 70 97

### **Jean Leccia**

Chargé de développement Corse, Ile de France et Côte d'Azur  
jean@emaho.fr  
06 08 16 37 71

### **Fabien Fromage**

Chargé de la délégation Midi-Pyrénées  
fabienfromage@emaho.fr  
06 82 40 38 58

## NOUS CONTACTER

### **Association émaho**

**Fabien Fabre**  
04 13 20 40 35  
contact@emaho.fr

**Siège social :**  
20 rue Jean de Bernardy  
13001 Marseille

**Adresse postale:**  
13 allée des Bergeronnettes  
13013 Marseille

[www.emaho.fr](http://www.emaho.fr)

### **Antennes**

**Jean Leccia**  
06 08 16 37 71  
jean@emaho.fr

**Emaho Ile de France**  
22, rue Perdonnet  
75010 Paris

**Emaho Corsica**  
7 bis, bvd Hyacinthe de Montera  
20200 Bastia

**Emaho Côte d'Azur**  
2, place Saint François  
06310 Nice

**Fabien Fromage**  
06 82 40 38 58  
fabienfromage@emaho.fr

**Emaho Midi-Pyrénées**  
8 rue d'Astorg  
31000 Toulouse