



**SIX  
MONSTRES**

# Catalogue des ateliers



[www.sixmonstres.com](http://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.**

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

## **Sommaire**

**Formules d'ateliers ..... pages 1 à 12**

**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 **Initiation Cinéma d'animation**



**Pour  
s'initier aux différentes  
techniques du cinéma  
d'animation, rien de tel que de  
mettre les mains à la pâte...  
Papier découpé, patamod', sable  
animé, volume, pixillation... Avec  
autant de façons de faire, la  
seule limite est ton imagination !**



---

**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 dispo en ligne pour montrer ton chef-d'oeuvre à tes proches et tes amis !



---

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

# Atelier

# Bruitage & doublage



Pendant quelques heures, on imagine et on refait les bruitages et les doublages d'un extrait de film d'animation, en utilisant instruments, accessoires et ustensiles divers.



---

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

# Atelier **Video mapping**



Avec la méthode de la projection, on peut imaginer et raconter une histoire en s'adaptant au lieu de projection.



Cette technique permet de combiner la projection de dessins, de vidéo, de film d'animation mais aussi de vidéo en direct pour créer un monde imaginaire..

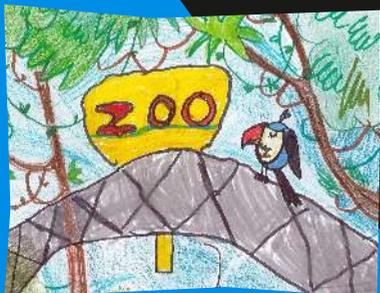


---

**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 !



---

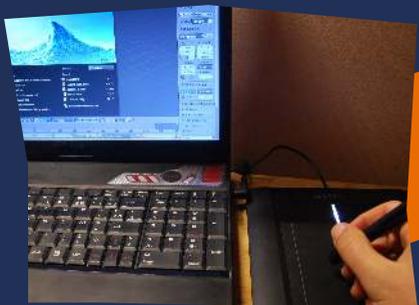
**Public : à partir de 8 ans**  
**Durée : 15 heures sur 3 jours**

# 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.



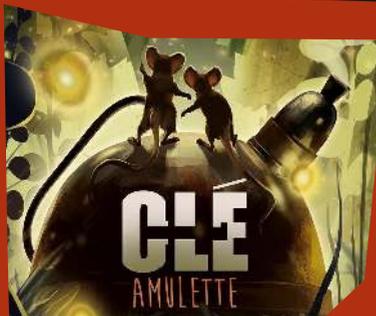
---

**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**

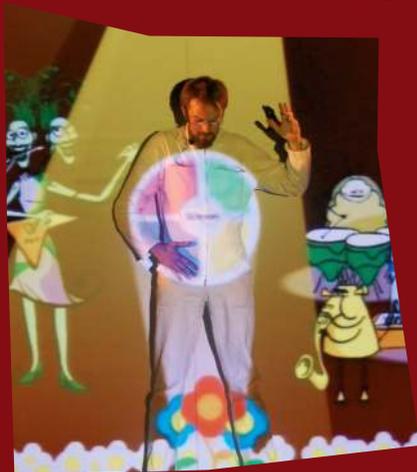
**Regard chorégraphique : Hélène Maillou**

**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<sup>B</sup>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 !

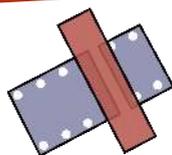
Sixmonstres aime les logiciels libres et les utilise dans ses ateliers !

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



Kdenlive



Tahoma2D



Scribus



Blender



Inkscape



Gimp



**Cie Sixmonstres**  
**10, rue Jacqueline Mazé**  
**49130 Les Ponts-de-Cé**  
**02 41 44 95 49**  
**info@sixmonstres.com**  
**www.sixmonstres.com**