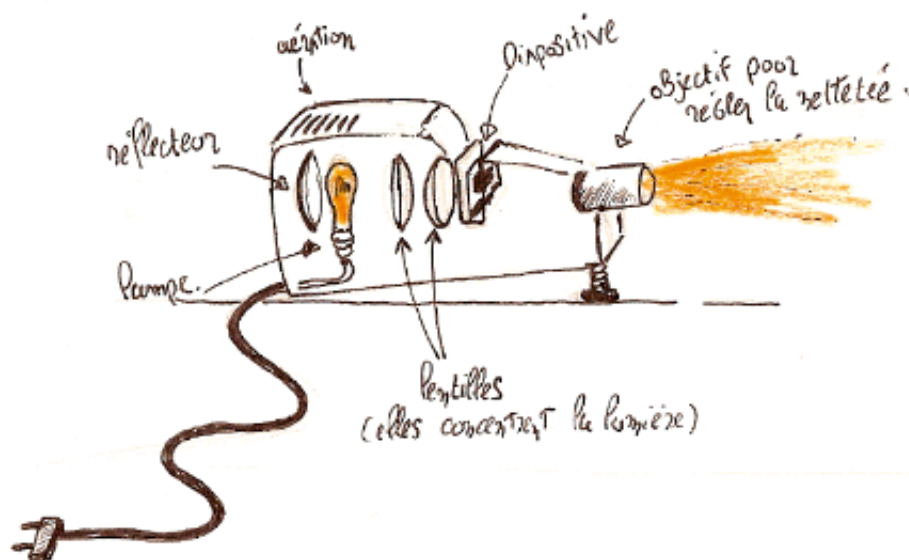


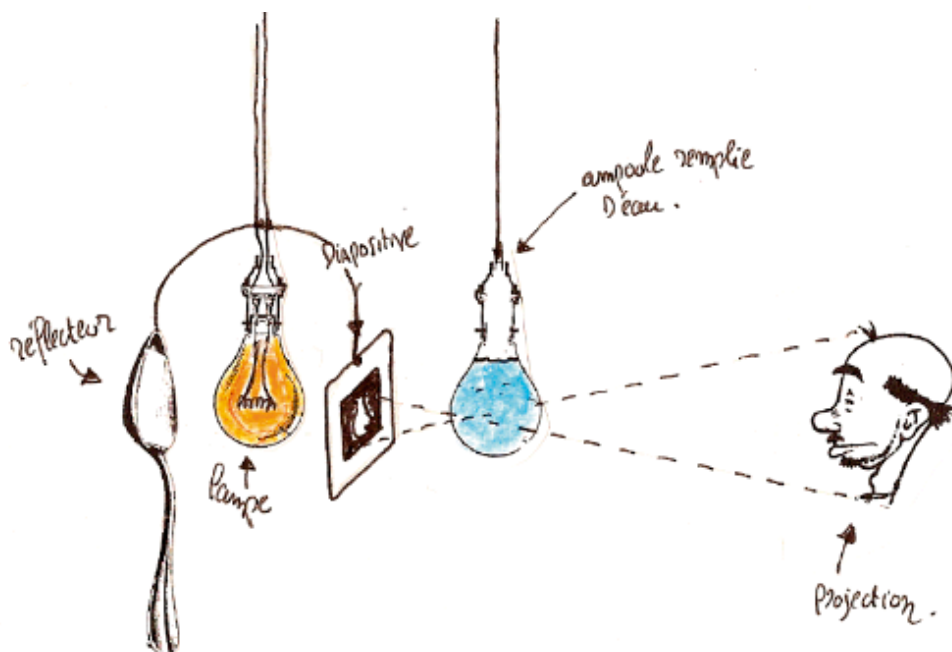
Heureuses lueurs

Allusions d'optiques

ATELIERS, sélection des expériences proposées



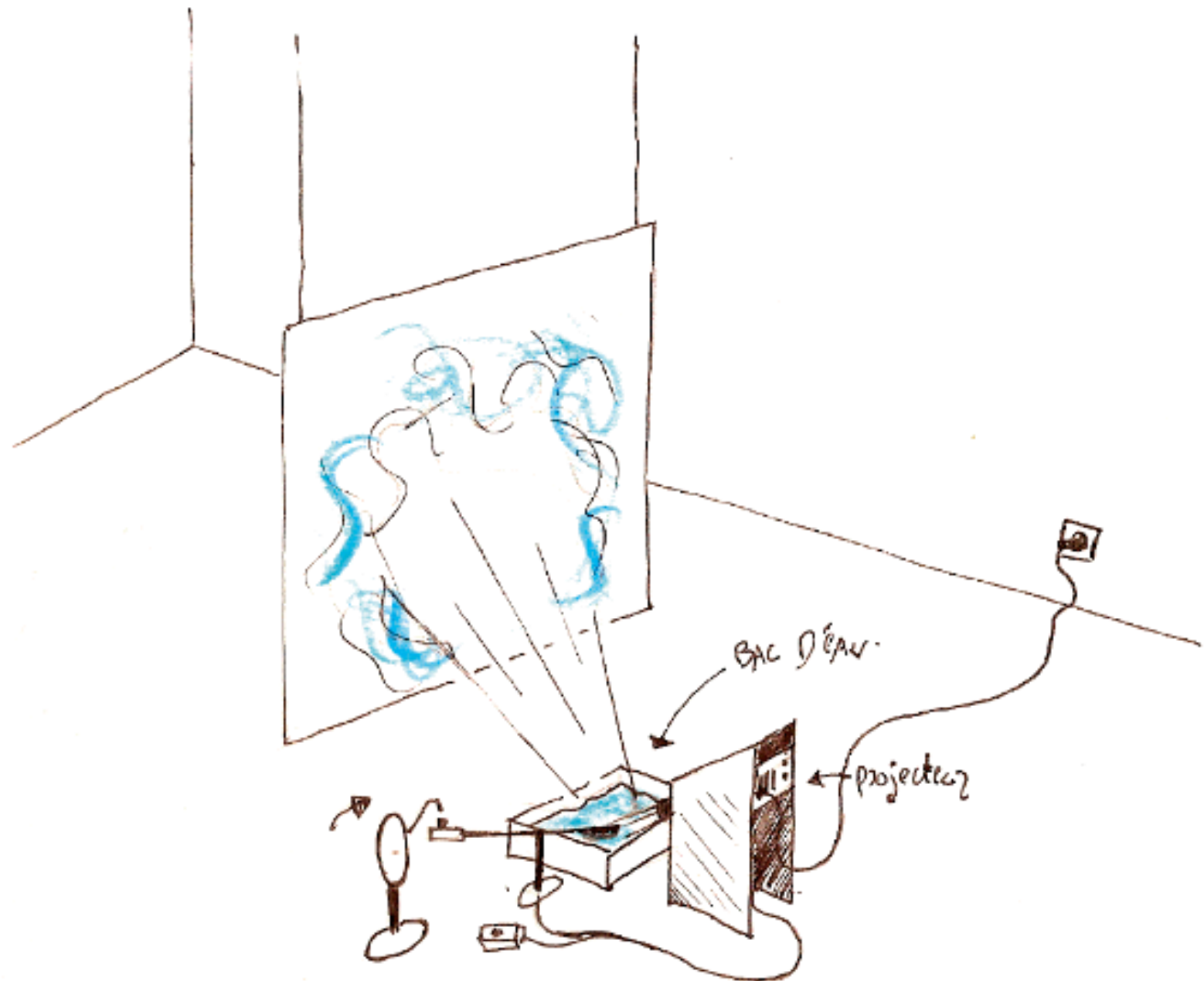
Projecteur de Diapositives "classique".



Projecteur de Diapositives "poétique".

■ L'eau et la lumière

Une diapositive qui est projetée sur un miroir dans une bassine d'eau apparaît sur un écran.
Dès que l'eau bouge, l'image se déforme jusqu'à devenir une forme colorée et abstraite.
Les enfants sont installés autour de la bassine.
Pendant que l'un d'eux brouille l'image en mettant sa main dans l'eau,
un autre change de diapositive en appuyant sur un bouton.
Naturellement, tous cherchent à deviner ce que va devenir la tâche lumineuse.



■ Autour d'une lentille

Sur un pied, une lentille convexe et une lumière.

En plaçant leur main devant celle ci, les enfants la voient projetée en grand sur l'écran.

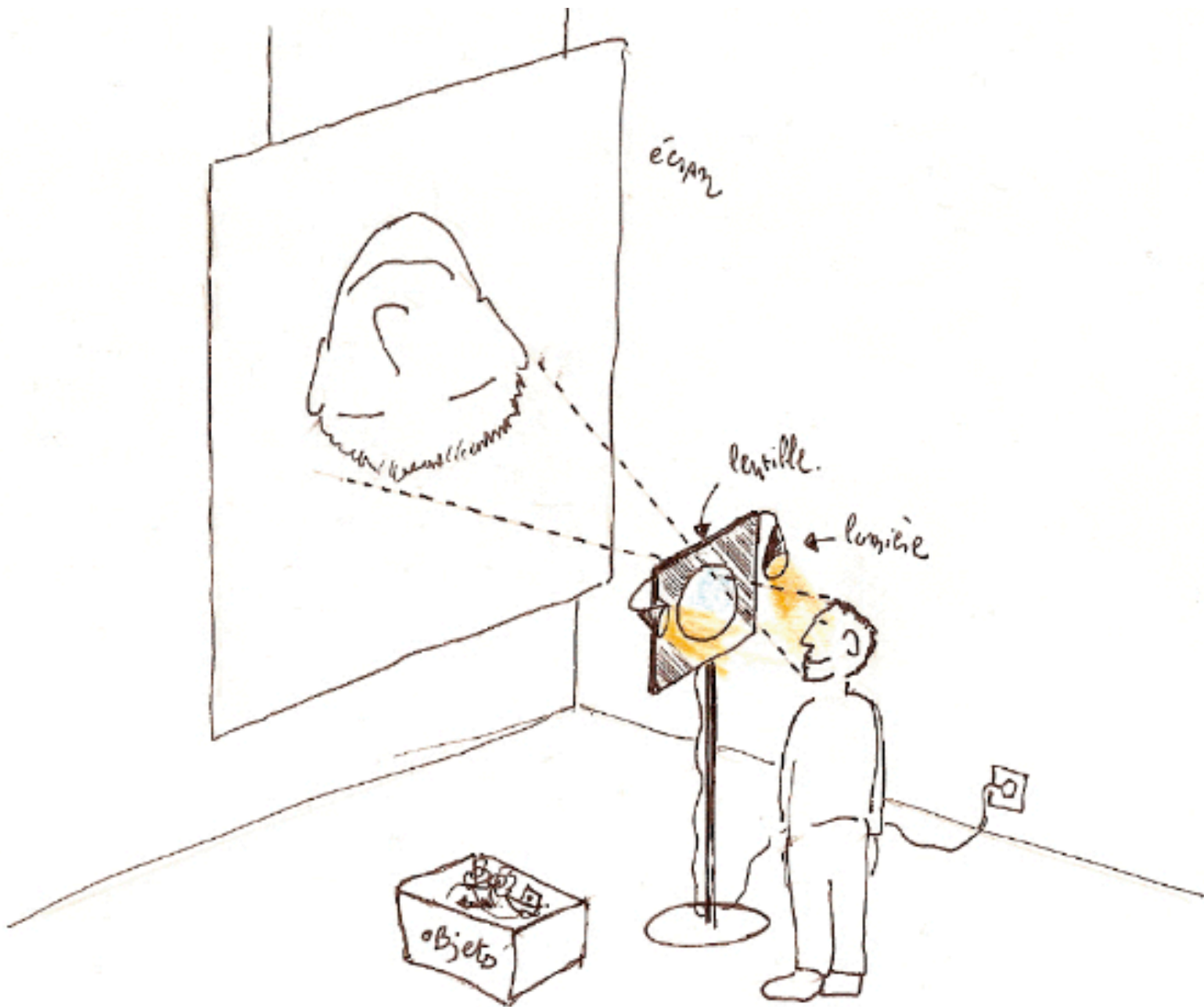
Elle sera inversée et peut être floue.

Il faut un peu de temps pour obtenir une image lisible.

Mais les essais sont intéressants.

La projection d'un morceau de papier brillant un peu flou peut ressembler à de l'eau.

Au pied de la lentille, un carton d'objets et de matériaux différents permet de multiplier les tentatives et donc les apparitions.



■ Le théâtre optique

Après s'être familiarisés avec les manipulations devant une lentille, les enfants peuvent construire une image à plusieurs.

Un écran de calque est suspendu dans l'espace et sépare les enfants-manipulateurs des enfants-spectateurs.

Du côté acteur, trois lentilles sur leur châssis, sur pieds où à terre, des lumières et un stock d'objets, de marionnettes et de matériaux.

Le but du jeu est de créer une image vivante, ensemble.



■ Le studio

À terre, par exemple, un petit bac d'eau, la silhouette d'une maison, un arbre en fil de fer, un verre d'eau, du papier brillant... et des lampes de poches.

Le mur fera office d'écran.

Quelques enfants seront les conteurs, d'autres les bruiteurs.

Deux ou trois seront les éclairagistes.

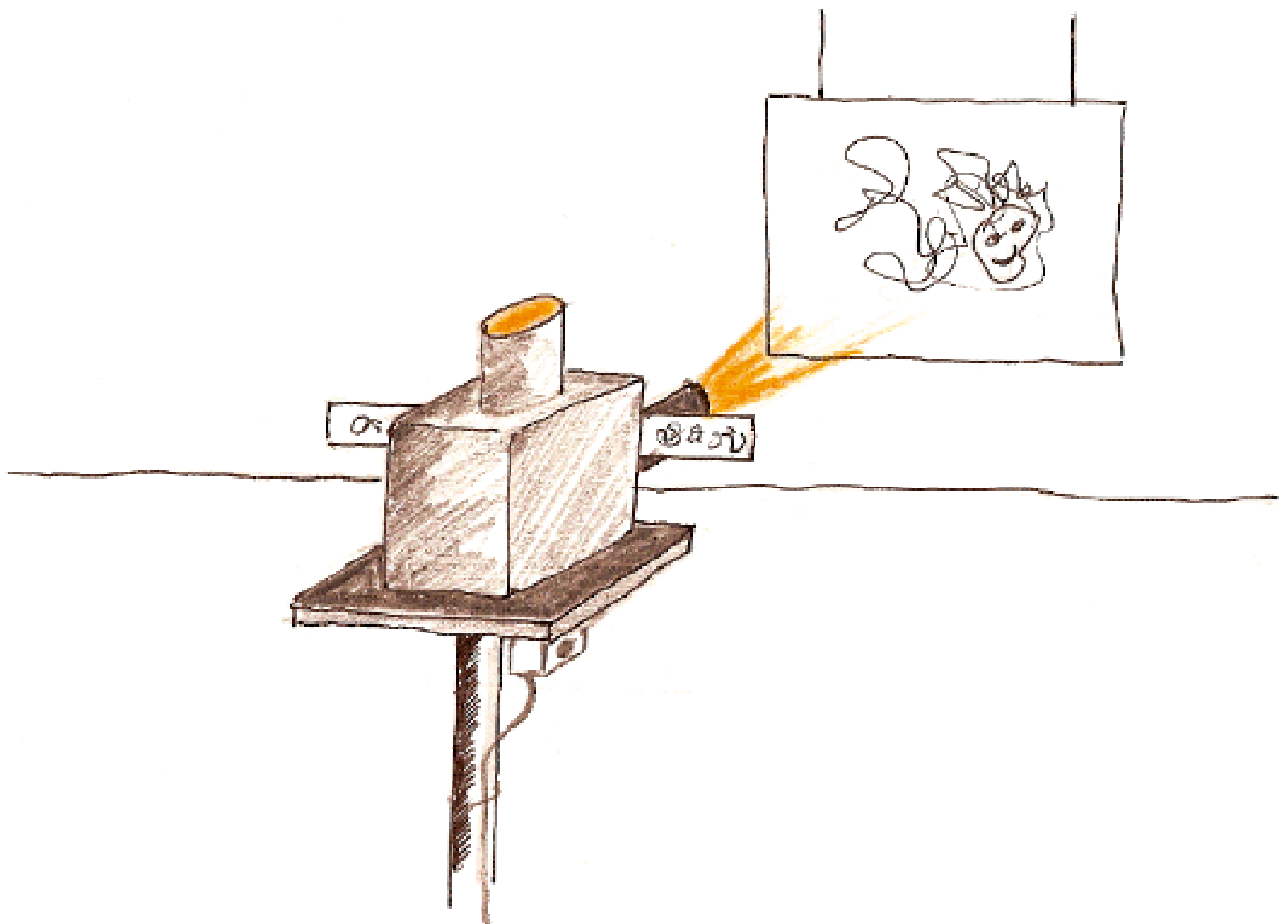
Sans eux, le paysage autour duquel tous sont assis n'existera pas.

L'histoire s'improvise selon les apparitions.



■ La lanterne magique

Ancêtre du projecteur diapositive, elle permet de glisser des plaques de verre ou de plexiglass entre la lampe et l'objectif afin de projeter dessins, tâches de couleur, empreintes digitales...



■ Flou ?

Un écran retenu par une ficelle est suspendu juste devant l'objectif d'un projecteur diapositives.

On voit une tâche de couleur.

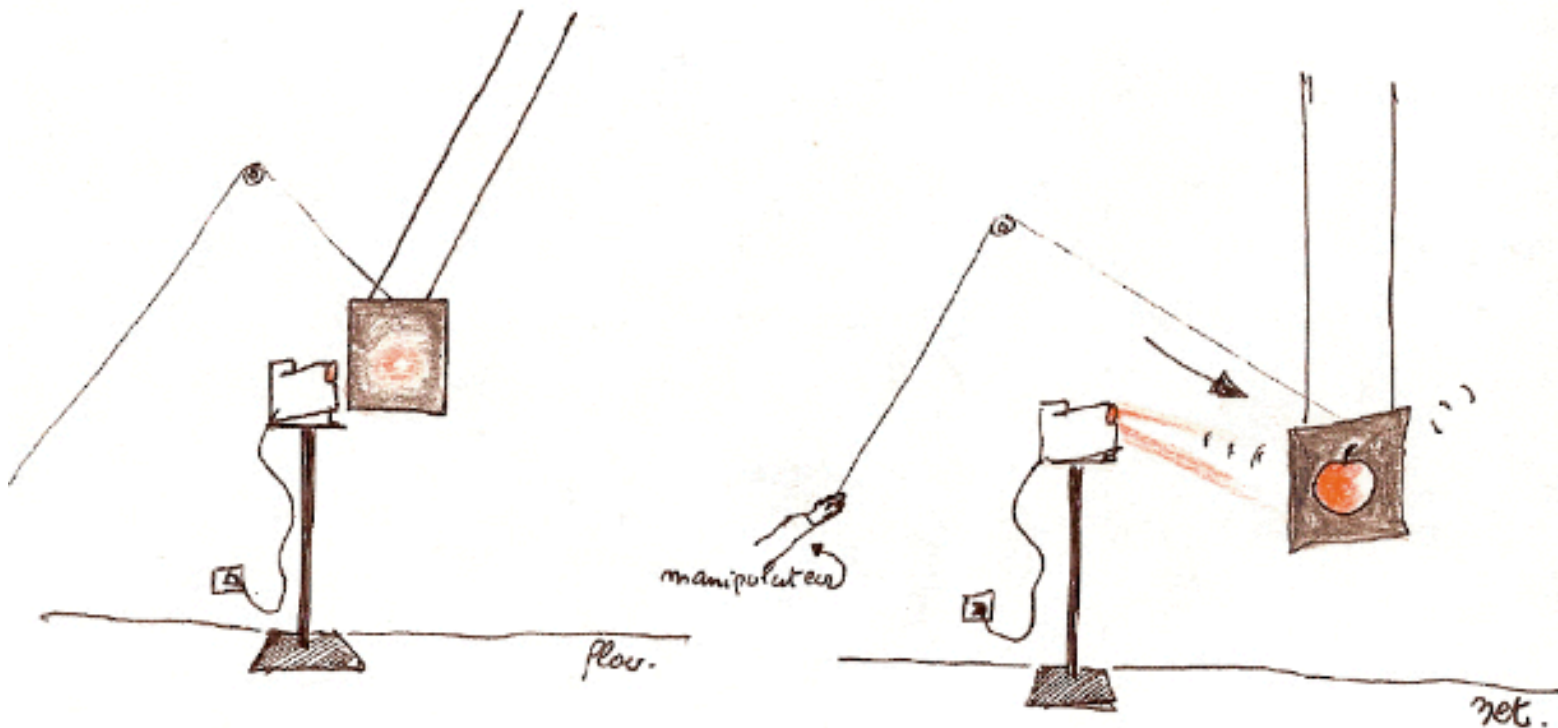
Le manipulateur, en relâchant doucement la ficelle fait se déplacer l'écran.

Les contours de la tâche deviennent de plus en plus nets jusqu'à ce qu'apparaisse l'image.

Une fois celle-ci "découverte", le manipulateur tire sur la ficelle tout en changeant de diapositive.

De nouveau une tâche lumineuse.

L'action se répète, un jeu de devinettes se met en place.



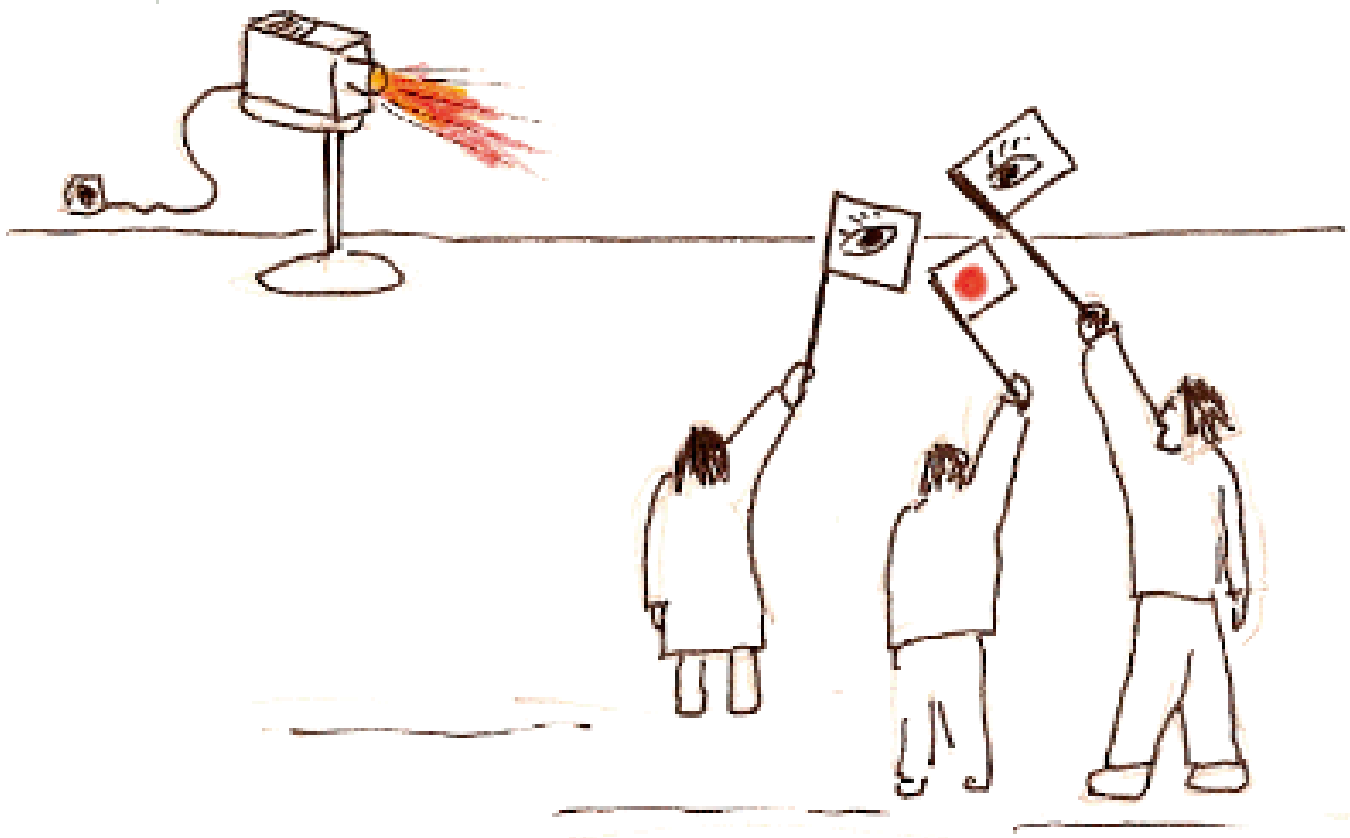
■ Les écrans-drapeaux

Un projecteur diapositive.

Munis de petits écrans-drapeaux, les enfants se déplacent dans l'espace en cherchant à intercepter la lumière et, donc, l'image.

Ils doivent cadrer et trouver là où elle est nette.

En fonction de leurs déplacements, ils révéleront différents fragments de la diapositive.



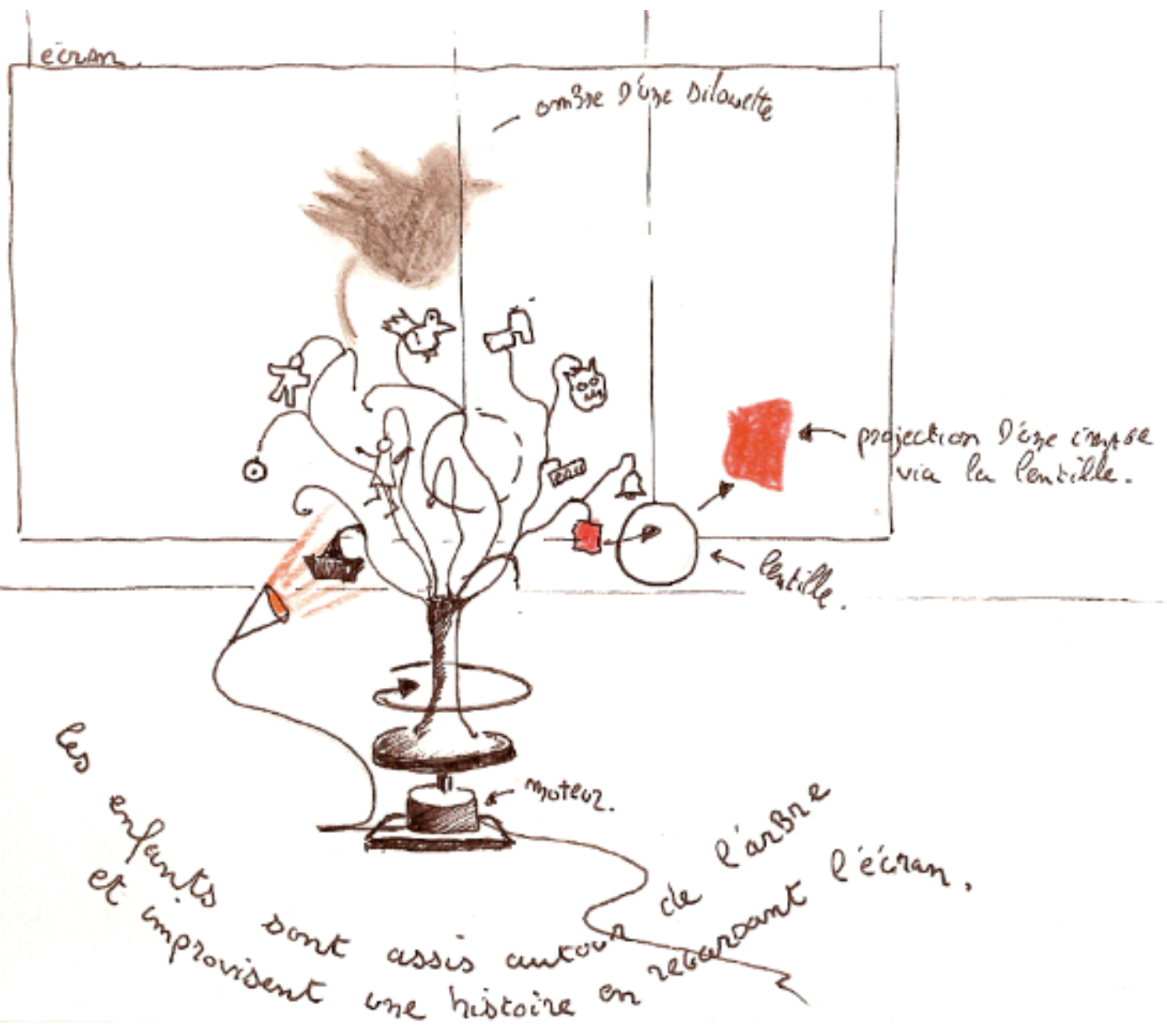
■ Le manège

Un arbre en fil de fer sur lequel on peut suspendre des petits objets, des découpages, des dessins sur transparents, des mots...

Une fois que tous ces fragments d'une histoire probable ont trouvé leur place, une lumière s'allume, et l'arbre tourne sur lui-même.

Sur les murs apparaissent ombres et images colorées.

Les enfants improvisent une histoire en nommant et en réagissant à ce qui apparaît.



■ Les natures mortes

Selon la position d'une lampe, un même objet peut générer de nombreuses ombres très différentes. Avec les natures mortes, les enfants peuvent déplacer la lumière en tournant des manivelles.

Ils assisteront alors à la construction de l'ombre et à sa métamorphose en fonction du mouvement qu'ils donneront à la lumière

