

# Atelier Numérique : Chomón et la magie du cinéma



Né à Teruel Segundo de Chomón (1871 – 1929), est une figure essentielle pour comprendre les premières années du cinéma, au même titre que Georges Méliès en France. C'est à Barcelone au début du XXe siècle à l'époque de la modernisation de la ville que Chomón se lance dans l'aventure du cinéma. Il a contribué à développer plusieurs techniques, il excellait particulièrement dans : la couleur, les effets spéciaux et l'animation. Grâce à des séjours à Paris et à Turin il devient un personnage clé pour comprendre comment le cinéma est devenu une puissante industrie culturelle et technologique.

## Atelier n° 1 : Salle de colorisation

Lors de l'atelier, les élèves se mettront dans la peau des ouvrières et ouvriers de Chomón. Après une présentation de la pellicule et du procédé de projection à l'aide d'un projecteur super 8, ils pourront commencer l'atelier de colorisation. Les élèves auront à disposition des feutres colorés et d'une boucle de 3 mètres de film positif en noir & blanc. Ils pourront alors faire marcher leur créativité pour colorer les pellicules. Après/avant la projection des films de Chomón, la pellicule colorée leur sera montrée.



La colorisation est un procédé consistant à ajouter de la couleur à des films originellement en noir et blanc. Aujourd'hui, les colorisations se font généralement à partir de films numérisés grâce à des logiciels dédiés. Mais dès les années 1900, la colorisation des pellicules se décline en plusieurs techniques : bain coloré, virage, colorisation au pinceau, colorisation au pochoir.

# Atelier n° 2 : Animation image par image



Cet atelier a pour but de faire découvrir aux élèves la technique de l'animation image par image. Ils imagineront un petit scénario en fonction des accessoires et des décors disponibles. Ils déplaceront des objets ou se mettront en scène eux-mêmes afin de créer des courtes séquences en animation.

Le cinéma d'animation est une technique de fabrication de film image par image. Elle se décline en plusieurs techniques (animation en volume, le dessin animé, l'animation 3D...) dont la pixilation qui consiste à animer des acteurs et des décors réels. Le grand maître de cette technique est Norman McLaren (Voisins, Il était une chaise), mais on trouve aussi des créations plus récentes (cf. Luminaris de Juan Pablo Zaramella).

## Atelier n° 3 : Trucages

Pour cet atelier, les élèves auront à disposition un décor et une caméra suspendue pour expérimenter les effets spéciaux à l'époque de Chomón. Ils imagineront un scénario qu'ils pourront jouer au sol comme les acrobates japonais. Ils pourront visualiser en temps réel grâce à un ordinateur relié à l'appareil photo.



Parmi les productions les plus célèbres de Segundo de Chomón, *les Kiriki, acrobates japonais* font figures de stars. Avec un habile dispositif de filmage, le cinéaste met en scène une troupe d'acrobates réunissant adultes et enfants qui réalisent sur une scène des pyramides humaines défiant les lois de la physique. Les décors et acteurs sont positionnés au sol alors que la caméra les surplombe dans une plongée verticale. Ainsi, on peut donner l'illusion que les acteurs se trouvent debout devant une caméra sur pied.

### Informations complémentaires et inscription :

- Margot Da Silva, assistante programmation scolaire - Cinespaña.  
[scolaires@cinespagnol.com](mailto:scolaires@cinespagnol.com)
- Guillaume Le Samedy, chargé de l'action éducative et culturelle - La Cinémathèque de Toulouse.  
[guillaumelesamedy@lacinemathequedetoulouse.com](mailto:guillaumelesamedy@lacinemathequedetoulouse.com)